

STEUERUNG DES 3D-ROCKET PLAYERS

Starten des Players

Das ZIP-Archiv ist zunächst zu entpacken. Ein Start direkt aus einem ZIP-Format ist nicht möglich. Bitte beachten Sie, dass nach dem Entpacken die EXE-Datei und der entpackte Ordner im gleichen Verzeichnis liegen. Nur dann kann die Anwendung auf die notwendigen Dateien zugreifen.

Durch Doppelklicken des EXE-files starten Sie den Player.

Es öffnet sich ein PopUp-Menü. In diesem Menü können Sie einige Einstellungen vornehmen, die Größe des Player-Fensters (Screen resolution), sowie die Darstellungsqualität (Graphics quality). Beides beeinflusst die Lauffähigkeit des Players erheblich. Sollten Sie keinen Hochleistungsrechner haben, stellen Sie eine möglichst kleine „Screen resolution“ und eine niedrige „Graphics quality“ ein. Bitte entnehmen Sie weitere Informationen hierzu aus den unten stehenden Anforderungen an die Hardware.

Wenn Sie keinen Fullscreen-Modus möchten setzen Sie bitte einen Haken in die Checkbox „Windowed“.

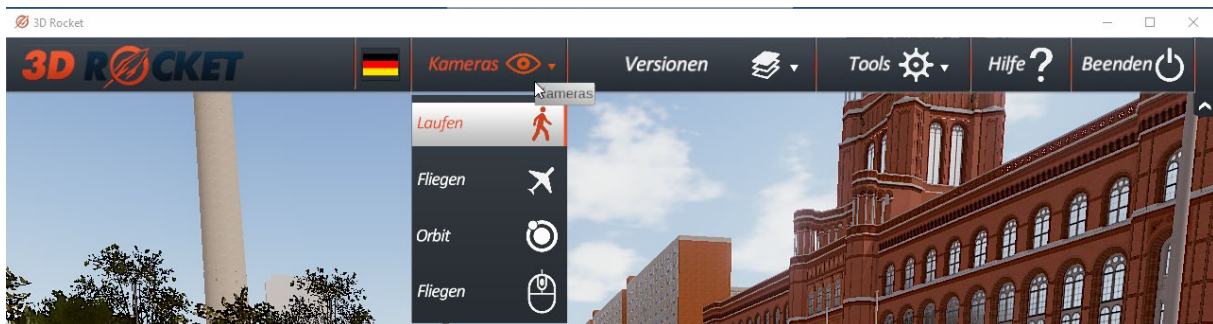
Bitte lesen Sie die unten stehende Anleitung zur Steuerung des Players. Wir möchten Ihnen insbesondere den Text „Tipps zur Steuerung“ empfehlen, befolgen Sie diesen wird es Ihnen in wenigen Minuten gelingen, sich gekonnt durch die virtuelle Szene zu bewegen.

Bewegungsmodi und Kameraarten

Sie können sich grundsätzlich fliegend oder laufend (mit Schwerkraft) durch die Szene bewegen. Dafür stehen drei Kameraarten zur Verfügung.

- Fliegen – freies Bewegen in der Szene, ohne Schwerkraft
- Laufen – Blick aus der Fußgängerperspektive
- Orbit – Blick aus dem All

Bitte wählen Sie die entsprechende Kamera im Menü „Kameras“:



Blickrichtung und Bewegung mit Tastatur und Maus

Es ist wie im wahren Leben: Sie können sich in dem 3D-Rocket-Player in jede beliebige Richtung bewegen. Sie können dabei aber auch auf der Stelle bleiben und nur den Kopf drehen. Die Tastatur sorgt für die Bewegung, die Maus ändert die Richtung oder den Blickwinkel.

Für den Blickwinkel positionieren Sie den Mauszeiger in etwa in der Mitte des Players, halten Sie die **rechte Maustaste** gedrückt und bewegen Sie die Maus. Es ist so, als ob Sie den Kopf drehen. Sie bewegen sich dabei nicht, Sie bleiben auf der Stelle stehen, drehen dabei aber den Kopf.

Bitte lassen Sie nun die Maus los und konzentrieren sich auf die Tastatur. Wollen Sie sich nun von der Stelle bewegen, drücken Sie bitte die Taste W und halten Sie diese. Sie bewegen sich nun nach vorne. Sobald Sie die W-Taste loslassen, bleiben Sie automatisch stehen. Mit der Taste S bewegen Sie sich wieder nach hinten. Bitte probieren Sie auch dies ein paar Mal aus, um ein Gefühl auch für diese Bewegung zu entwickeln. Die Tastatur ist also für die Bewegung innerhalb der Echtzeit-Szene verantwortlich.

Nun kombinieren wir die zwei Steuerungen: Bitte laufen Sie noch einmal durch das Drücken der W-Taste los und halten Sie die rechte Maustaste gedrückt. Sie werden bemerken, dass Sie nun die Bewegung (initiiert durch die Taste W) in Blickrichtung (initiiert durch die rechte Maustaste und die Bewegung der Maus) verändern. Und das ist auch das Wesen dieser Steuerung: Mit der linken Hand halten Sie eigentlich meist nur die W-Taste gedrückt. Konzentrieren Sie sich mehr auf die rechte Hand, um gekonnt durch die Szene zu steuern.

Ein Tipp: positionieren Sie den Mauscursor immer in etwa der Bildmitte. Wenn er aus der Mitte wandert, lassen Sie die Maustaste los, kehren Sie zurück zur Mitte und starten neu.

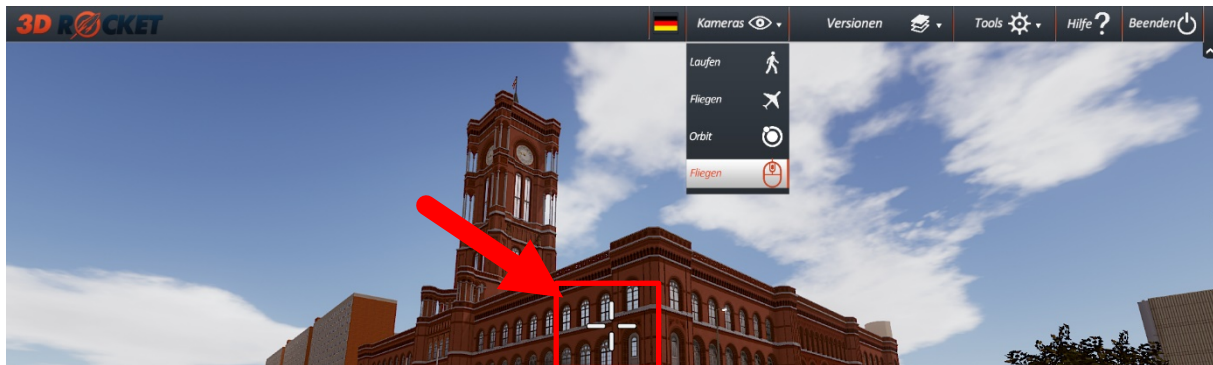
Nachfolgend sind die Tastenbelegungen zusammengefasst:

W oder "Nach oben" Pfeil:	vorwärts bewegen
S oder "Nach unten" Pfeil:	rückwärts bewegen
A oder "Nach links" Pfeil:	nach links bewegen
D oder "Nach rechts" Pfeil:	nach rechts bewegen
Leertaste:	Springen
E:	nach oben bewegen (wie ein Hubschrauber)
Q:	nach unten bewegen (wie ein Hubschrauber)
Umschalt-Taste (halten):	schneller bewegen
Rechte Maustaste:	Blick- und Bewegungsrichtung verändern

"Maus Kamera" (nicht in jedem Player enthalten)

Bei Aktivierung der Maus Kamera werden Richtung und Bewegung mit der Maus gesteuert. Die Tastatur ist nicht erforderlich.

Die Maus Kamera kann entweder durch Auswahl in der Menüleiste → Kameras → Fliegen Maus ausgewählt werden oder durch drücken auf das mittlere Mause Rad. Bei Aktivierung der Maus Kamera ist wie auf dem oberen Bild mit dem roten Rechteck kenntlich gemacht- in der Mitte des Sichtfensters ein Fadenkreuz zu sehen. Zum Beenden der Maus Kamera drückt man erneut auf das mittlere Mause rad.



Die Blick- und Bewegungsrichtung wird durch einfache Bewegung der Maus ohne Drücken einer Taste verändert.

Durch Drücken der rechten Maustaste setzt eine Fortbewegung nach vorne ein.

Durch Drehen des Mause rades nach vorne bzw. nach hinten kann die Geschwindigkeit der Mausbewegung erhöht bzw. reduziert werden.

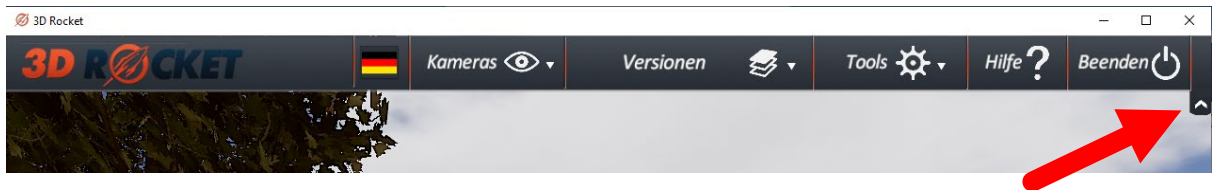
Um die Geschwindigkeit dieser Fortbewegung zu steigern, kann man zusätzlich die Umschalt-Taste auf der Tastatur gedrückt halten.

Nachfolgend sind die Tastenbelegungen zusammengefasst:

Mausbewegung ohne Tasten:	Blick- und Bewegungsrichtung verändern
Rechte Maustaste:	Fortbewegung nach vorne (rechte Maustaste gedrückt halten)
Mause rad nach vorne:	schneller
Mause rad nach hinten:	langsamer
Umschalt-Taste (halten):	noch schnellere Fortbewegung nach vorne

Weitere Playerfunktionalitäten (optional)

Das Menü öffnen und schließen Sie, indem Sie auf diese kleine Pfeil-Taste drücken:



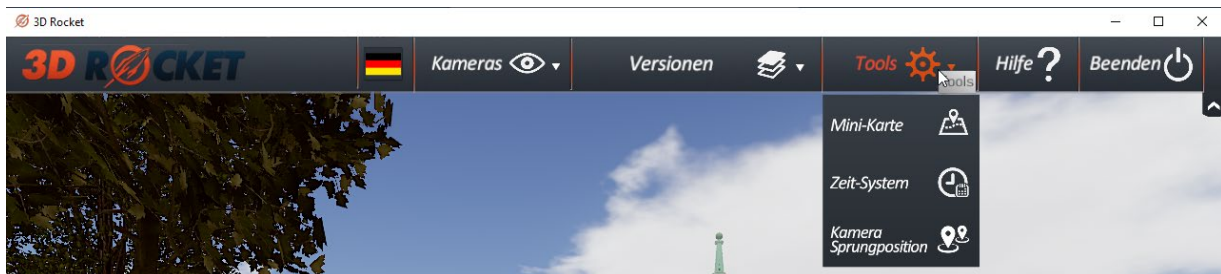
Umschalten Bestand / Planung / Varianten (sofern vorhanden)

Bitte wählen Sie das Menü „Versionen“. Klicken Sie erneut auf „Versionen“ um das Fenster wieder zu schließen.



Tools

Je nach Konfiguration stehen verschiedene Funktionalitäten zur Verfügung. Diese finden Sie unter Tools.



Für Hilfe oder Rückfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung:

support@loclab-consulting.de

+49 6151 38412-0

Anforderungen an die Hardware

Die Hardware, auf der der 3D-Rocket-Player ausgeführt werden soll, muss folgenden Anforderungen entsprechen:

Für einfache Qualität:

- Prozessor: Intel Core i3/Core i5/Core i7 oder vergleichbarer Prozessor
- Arbeitsspeicher (RAM): mind. 4 Gigabyte
- Grafikkarte: onBoard Grafikkarte (mind. Intel HD Graphics)
- Monitor: 1280x1024 (32bit)
- Betriebssystem: Windows Vista, Windows 7 inkl. der neuesten Servicepacks, Windows 8 und Windows 10, 32-Bit oder 64-Bit Betriebssystem

Für gute Qualität:

- Prozessor: Intel Core i5/Core i7 oder vergleichbarer Prozessor
- Arbeitsspeicher (RAM): mind. 4 Gigabyte
- Grafikkarte: OnBoard Grafikkarte der neusten Generation (z.B. Intel HD Graphics 4000 und aufwärts) oder dedizierte Grafikkarte ab Nvidia Geforce GT 610 und aufwärts.
- Monitor: 1280x1024 (32bit)
- Betriebssystem: Windows Vista, Windows 7 inkl. der neuesten Servicepacks, Windows 8 und Windows 10, 32-Bit oder 64-Bit Betriebssystem

Für maximale Qualität:

- Prozessor: Intel Core i5/Core i7 oder vergleichbarer Prozessor
- Arbeitsspeicher (RAM): mind. 8 Gigabyte
- Grafikkarte: Dedizierte Grafikkarte ab Nvidia Geforce GTX 660 und aufwärts
- Monitor: 1280x1024 (32bit)
- Betriebssystem: Windows Vista, Windows 7 inkl. der neuesten Servicepacks, Windows 8 oder Windows 10, 64-Bit Betriebssystem