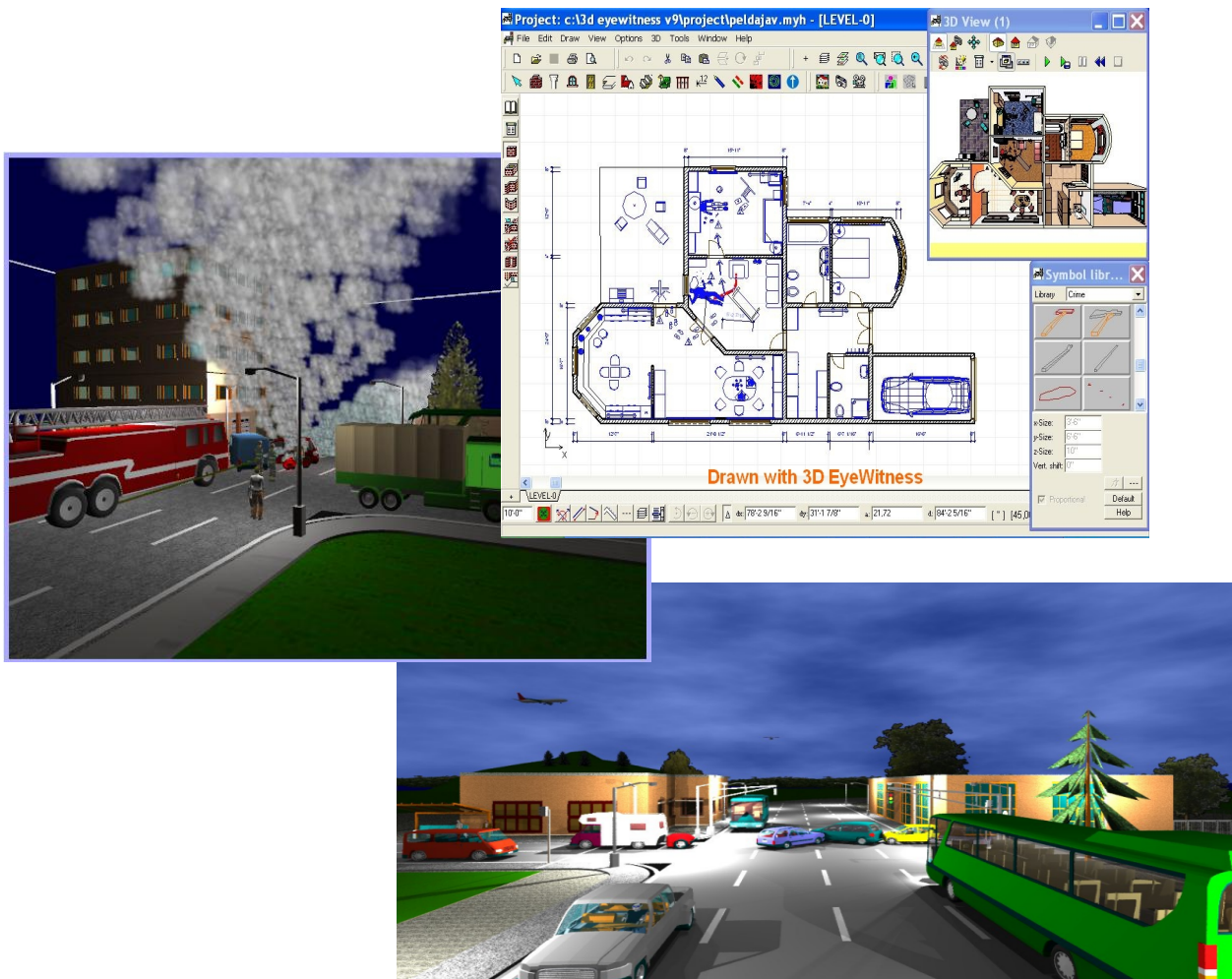


3D Tethely

Nyomozati cselekményeket,
bűntény és baleseti helyszíneket, tüzeseteket dokumentáló
program



3D Tetthely

Nyomozati cselekményeket, bűntény és baleseti helyszíneket, tüzeseteket dokumentáló program

Szerzői jogok

© Copyright 1992-2013 DesignSoft Kft. Minden jog fenntartva.

A 3D Tetthely eredeti telepítőlemezén lévő összes program, valamint a mellékelt dokumentáció szerzői jogi védelem alatt áll. A 3D Tetthely Licencszerződés keretében kerül a felhasználóhoz, és csak annak előírásait és feltételeit betartva használható és másolható.

A törvény szerint az eredeti számítógépes program az azt létrehozó személy vagy vállalat szellemi tulajdona. A számítógépes programokat szerzői jogi törvény védi, amely kimondja, hogy az ilyen művek engedély nélküli másolása törvénybe ütköző cselekedet.

Szoftver licencszerződés. Egy adott szoftver esetében a licencszerződés határozza meg a szerzői jog tulajdonosa által megengedett szoftverhasználat feltételeit. A szoftverhez adott licencszerződésre külön utalás történik a program installálásakor megjelenő képernyőn is. A szoftver ára tartalmazza a szoftver licencét, és megfizetése kötelezi a vevőt, hogy a szoftvert kizárólag a licencszerződésben leírt feltételek szerint használja. Érdemes a licencszerződést mindig áttanulmányozni: a saját kötelezettségeinken kívül tartalmazza a szoftvergyártó egyéb szolgáltatásaira (pl. szoftverfrissítések) vonatkozó feltételeit, vagy garancia- és felelősségvállalását.

Jogosulatlan másolás. A szoftver licencszerződés, amennyiben eltérően nem rendelkezik, a vevőnek csak egyetlen "biztonsági" másolat készítését engedélyezi, arra az esetre, ha az eredeti szoftver lemeze meghibásodna, vagy megsemmisülne. Az eredeti szoftver bármely további másolása jogosulatlan másolásnak minősül, és megsérti a szoftvert védő és használatát szabályozó licencszerződést, valamint a szerzői jogi törvényt.

Illegális szoftverhasználat. Az illegális szoftverhasználat azt jelenti, hogy valaki egy számítógépes programot jogosulatlanul másol le és használ, ezzel megsértve a szerzői jogi törvényt, valamint a szerzőnek a szoftver licencszerződésben leírt feltételeit. Aki szoftvert illegálisan használ, az a szerzői jogi törvény értelmében törvénybe ütköző cselekedetet követ el.

Hamisítás. A hamisítás a szerzői jogvédelem alá eső szoftver nem jogszerű sokszorosítása és eladása. Gyakran olyan formában történik, hogy a termék eredetinek tűnjön. A szoftverhamisítás nagyon kifinomult lehet, törekedve csomagolás, az emblémák és a hamisítás elleni technikák (pl.: a hologram) hű utánzására. De történjen bármilyen formában, a szoftverhamisítás rendkívül kártékony elsősorban a szoftverfejlesztő, de a felhasználó számára is.

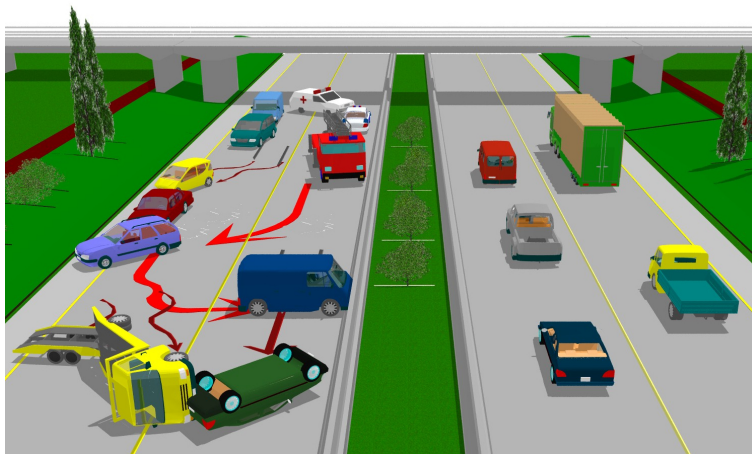
Internet-kalózkodás (warez). A kalózkodásnak ez a formája úgy zajlik, hogy egy szerzői jogvédelem alá eső szoftver a jogtulajdonos kifejezett engedélye nélkül felkerül egy nyilvános vagy korlátozott hozzáférésű Internet kiszolgálóra, ahonnan ingyenesen, vagy díjazás fejében letölthetővé teszik.

Alkalmi másolás. A szoftverkalózkodásnak ez a formája valósul meg akkor, amikor egy szervezeten belül többetpéldányok készülnek az alkalmazottak munkájához. A felhasználók közötti "baráti cserebere" is ebbe a kategóriába tartozik.

Tartalomjegyzék

	0
I.Fejezet AVATAR	5
1 Program indítása	5
Betöltő ablak	6
2 Kezelői felület	6
Ablak fejléc és gombjai	6
Menüpontok	6
Kezelői felület egyéb lehetőségei, elemei	7
Kompakt nézet	8
Teljes képernyős nézet	8
3 Kamera hozzácsonlása objektumhoz	8
Hozzácsonlós	8
Csonlós megszűntetése	8
4 Kamera kezelése	8
5 Beállítósok	9
6 Videó készítés	9
7 Rendszerkövetelmények	10
 Index	 0

Fejezet



1 AVATAR

- [Program indítása](#)
- [Betöltő ablak](#)
- [Kezelői felület](#)
 - [Ablak fejléc és gombjai*](#)
 - [Menüpontok](#)
 - [Kezelői felület egyéb lehetőségei, elemei](#)
 - [Kompakt nézet](#)
 - [Teljes képernyős nézet](#)
- [Kamera hozzátcsolása objektumhoz](#)
 - [Hozzácsatolás](#)
 - [Csatolás megszüntetése](#)
- [Kamera kezelése](#)
- [Beállítások](#)
- [Videó készítés](#)
- [Rendszerkövetelmények](#)
- [Minimális](#)

1.1 Program indítása

Program indítása

A program többféle képpen indítható

- 3D Eye Witness 2D szerkesztő ablakának menüsorában az Avatar ikonra kattintva

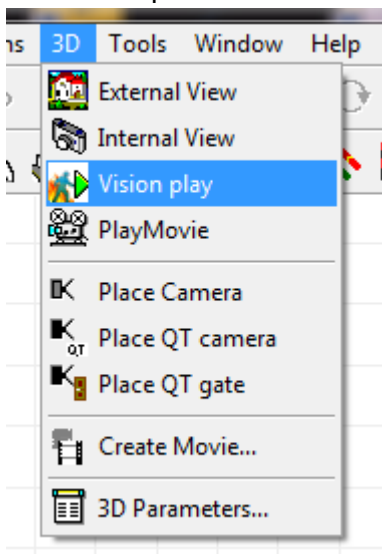


- 3D Eye Witness 3D szerkesztő ablakának menüsorában az Avatar ikonra kattintva



(ha nem jelenne meg az ikon automatikusan, akkor jobb egérgomb kattintás a menüsorra, majd a megjelenő menüben bal kattintás az Animáció menüpontra).

- 3D Eye Witness 2D szerkesztő ablakának menüjében a 3D -> Avatar play almenüpontra kiválasztásával



- Illetve a program elindítható a 3D Eye Witness többi komponensének megnyitása nélkül is. (helye: 3D Eye Witness telepítési helye a merevlemezen \ Vision \ exe \ Release \ VisionEditorClassic.exe)

A program indításkor (az utolsó, független / direkt indítást kivéve) a megkapott jelenetet azonnal elkezd betölteni.

1.1.1 Betöltő ablak

Jelenet betöltésekor először a betöltés alatt álló állomány helyét írja ki a betöltő ablak, majd az objektumok betöltésekor az objektumok azonosítóit.

[!] A betöltés komplexebb jelenetek esetében hosszabb ideig is eltarthat. Ennek jelentős részét képezi a betöltés alatt álló állomány kezdeti feldolgozása és elemzése (főleg nagyobb, összetettebb jelenetek esetében), amíg az nem fejeződött be a betöltő ablak csak az állomány elérési útvonalát írja ki.

1.2 Kezelői felület

[Ablak fejléc és gombjai*](#)

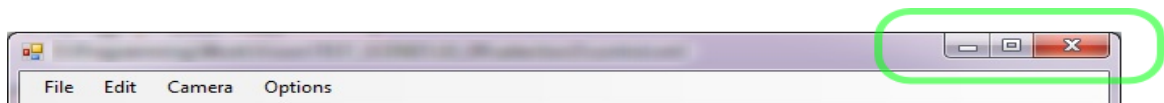
[Menüpontok](#)

[Kezelői felület egyéb lehetőségei, elemei](#)

[Kompakt nézet](#)

[Teljes képernyős nézet](#)

1.2.1 Ablak fejléc és gombjai



Ha van betöltött jelenet, akkor az ablak fejlécében a jelenet elérési útvonalát mutatja. A zölddel jelölt terület az *ablak fejléc gombjai* terület.

A gombok funkciói balról jobbra:

- ablak eltüntetése, tálcára helyezése
- ablak teljes képernyős módba állítása (illetve teljes képernyős módban a gomb a kezdő kompakt nézetre vált vissza).
- ablak bezárása

1.2.2 Menüpontok



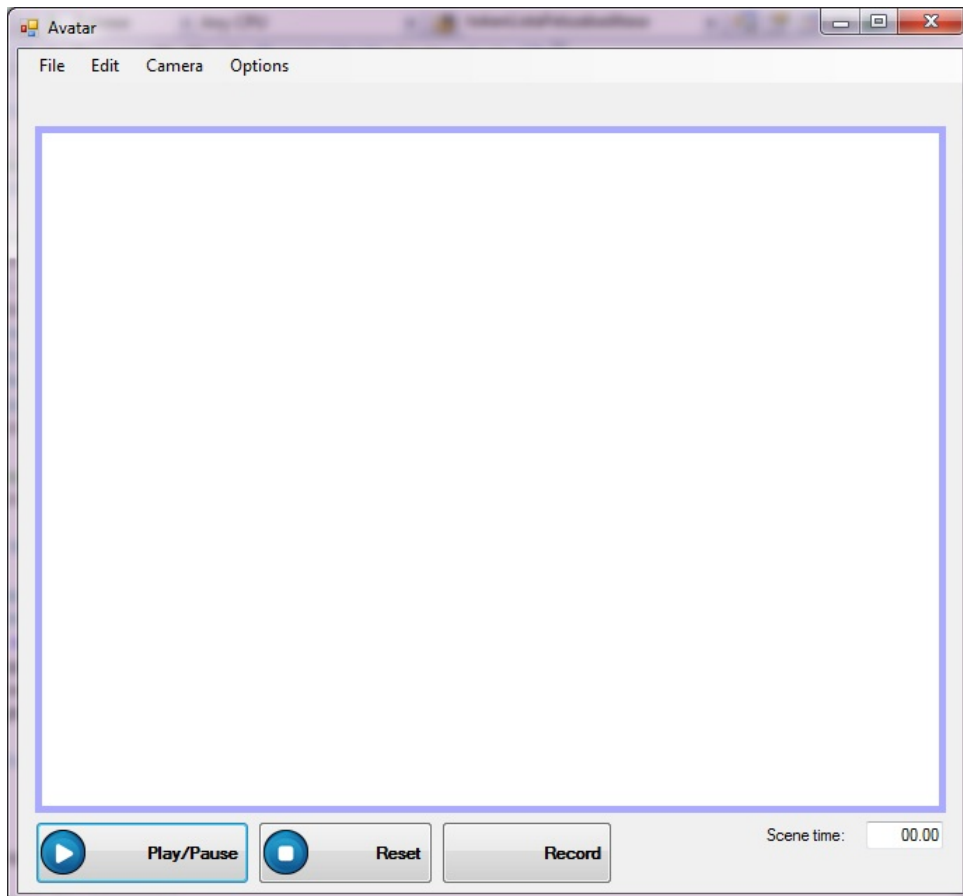
A zölddel jelölt terület a *menü* terület.

A menüpontok funkciói balról jobbra:

- Fájl műveletek
 - Jelenet betöltése: elmentett jelenet betöltése,
 - Jelenet mentése: jelenlegi jelenet elmentése.
 - Jelenet újratöltése: jelenlegi jelenet újratöltése.
 - Legutóbbi jelenetek: legutóbb betöltött jelenetek listája, azok közül egér bal kattintással az adott jelenet betöltése megkezdődik.
- Szerkesztés
 - Háttérszín: háttérszín átállítása.
- Kamera

- Kezdeti pozícióba: visszaállítja a kamerát a jelenetnek megfelelő alap beállításra.
- Objektumhoz csatolás: a kamerát a kijelölt objektumhoz csatolja.
- Csatolás megszüntetése: megszüntetni a kamera objektumhoz csatolását.
- Lehetőségek
 - Beállítások: a programmal kapcsolatos beállítási lehetőségek.
 - Rólunk: információk a programról és a fejlesztőkről.

1.2.3 Kezelői felület egyéb lehetőségei, elemei



A kezelői felület közepén található terület a megjelenítési terület. Ha van betöltött jelenet akkor annak elérési útvonala az ablak fejlécében, míg maga a jelenet az ablak közepén található területen jelenik meg.

[!] Sok funkció nem használható betöltött, aktív jelenet nélkül. Ilyen például a Lejátszás/Szünet, Újraindítás, Felvétel gombok; a Jelenet mentése, Jelenet újratöltése, Háttérszín és a kamera kezelési menüpontok. Ha nincs aktív jelenet és egy ilyen funkciót próbálunk használni a program figyelmeztetni fog, hogy az adott funkció csak aktív jelenet mellett használható.

A kezelői felület alján található gombok:

- Lejátszás / Szünet: az aktuális (betöltött) jelenet animációit indítja illetve szünetelteti.
- Újraindítás: az aktuális (betöltött) jelenetet újraindítja.
- Felvétel: az aktuális (betöltött) jelenetről készíthet vele felvételt.

Az ablak jobb alsó sarkában található *Idő* a jelenet aktuális animációs időpontját mutatja (azaz, hogy hol tart a lejátszás).

1.2.4 Kompakt nézet

Ez az induláskor megjelenő alapértelmezett nézeti mód.

Ha van beállított háttérkép akkor betöltéskor annak méretarányát és a kompakt nézet alapértelmezett szélességét megtartva méretezi át az ablakot, így garantálva, hogy az ablak sose lógjon ki a képernyő jobb oldalán amellet, hogy a beállított háttérkép arányait nem torzítja.

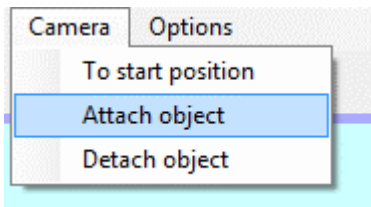
1.2.5 Teljes képernyős nézet

Az ablak jobb felső sarkában található megszokott Windows-os teljesképernyő gombra kattintva a felület átméretezi magát úgy, hogy kitöltse az egész képernyőt.

1.3 Kamera hozzátcsolása objektumhoz

1.3.1 Hozzácsatolás

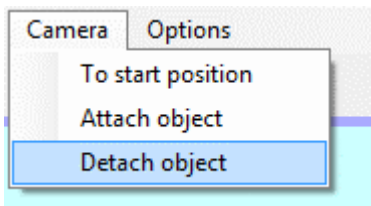
Válasszon ki az egér bal egérgombjával egy objektumot a jelenetben, majd válassza a fölül található menüben a *Kamera -> Objektumhoz csatolás* almenüpontot.



[!] A kamera mindaddig az objektumhoz csatolva marad, amíg csatolás megszüntetése parancs nem jön.

1.3.2 Csatolás megszüntetése

Válasszon ki az egér bal gombjának lenyomásával egy objektumot a jelenetben, majd válassza a fölül található menüben a *Kamera -> Csatolás megszüntetése* almenüpontot.



1.4 Kamera kezelése

Alap kamera műveletek:

- Bal egérgombbal kattintás: az egér alatti objektumot jelöli ki
- Bal egérgomb lenyomva tartása + mozgatása: forgatás a kijelölt objektum körül, vagy a jelenet középpontja körül
- Egér görgőjét használva, vagy jobb egérgomb lenyomva tartása + le-fel mozgatása: kamerával előre / hátra haladás
- Középső egérgomb (vagy görgő) nyomvatartása, vagy bal és jobb egérgomb folyamatos nyomvatartása mellett az egér mozgatása: kamerával le-fel / jobbra-balra haladás

Ha van kijelölt objektum (bal egérgomb kattintással jelölhető ki egy objektum a jelenetben) akkor forgatáskor annak középpontja körül fog forogni a kamera. Ez akkor is működik, ha a kamera objektumhoz van csatolva, ekkor ahhoz relatívan mozog/forog

akár annak mozgása közben is.

1.5 Beállítások

A menüben (ablak felső részében található) az Opciók -at, majd ezen belül a lenyíló listában a Beállításokat választva megjelennek a lehetséges beállítási lehetőségek.

[!] A beállításokat nem kell menteni, azok a beállítás után automatikusan érvénybe lépnek.

[!] Az Általános és a Grafikai fülön található beállítások többsége csak akkor érhető el, ha van aktív megnyitott jelenet.

A megjelenő ablak tetején található fülekkel lehet váltani a beállítási kategóriák között. A lehetőségek:

- **Általános**
 - Jelenet tesztelő: engedélyezésével az objektumok helyzetét és irányát jelző nyilak jelennek meg a jelenetben.
 - Jelenet adatok: technikai jellegű adatok megjelenítése, pl. hány háromszögből épül fel az adott jelenet 3D-s képe.
 - Y szinkronizációs idő: az avatar (ember) objektumok le-fel mozgásának szinkronizációs ideje. Az alap beállítás túlnyomó esetben megfelelő, gyengébb gépeken az érték csökkentése eredményezhet javulást ha az avatar objektumok le-fel mozgása nem elég részletes.
 - Alkalmazás könyvtár: az Avatar program elérési útját mutatja
 - Project könyvtár: a beállított, alapértelmezett project könyvtár elérési útját mutatja
 - Felhasználói könyvtár: a beállított, alapértelmezett felhasználói könyvtár elérési útját mutatja
- **Grafikai**
 - Objektum kitöltési mód: alapesetben az objektumok kitöltötten jelennek meg. Egyéb beállítási módok: csak az objektumokat felépítő háromszögek körvonalai, vagy csak az objektumokat felépítő pontok megjelenítése.
 - Preferált 3D megjelenítő: OpenGL vagy DirectX. Ha valami gond van a 3D-s megjelenítéssel érdemes váltani a kettő között. Az, hogy melyik gyorsabb, szebb, illetve melyik működik jobban az az adott számítógéptől függ.
- **Felhasználói**
 - Felvétel információs ablak megjelenítése: ha ez Engedélyez -re van állítva, akkor minden felvétel megkezdésekor megjelenik az ablak ami figyelmeztet, hogy a felvétel nem áll le automatikusan, azt le kell állítani.
 - Kilépéskori figyelmeztetés: ha Engedélyez -re van állítva akkor minden kilépéskor megjelenik egy kilépést megerősítő ablak. Ezzel elkerülhető a véletlen kilépés a programból

1.6 Videó készítés

A videó készítés az ablak alsó részén található Felvétel gombbal indítható el, ha van aktív (betöltött) jelenet.

[!] A jelenet felvétele akkor áll le, ha a Felvétel gomb lenyomásával elindítottuk a felvételt, majd újból megnyomjuk a gombot. Így akár tetszőleges hosszú videót is el lehet készíteni, a jelenet mozgásai után is lehet még a kamerát mozgatni és ez is a

felvételbe kerül.

A Felvétel gombra kattintás hatására megjelenik a felvétel beállítása ablak, ahol a következők beállítására nyílik lehetőség:

- Képkockák másodpercenként: megadja, hogy hány képet mentsen a felvétel alatt másodpercenként. Megjegyzés: az emberek túlnyomó része 25-30 képkocka / másodperc gyorsaságú videót látja folyamatosnak.
- Prioritás: beállítható, hogy a felvételnél a képek minősége vagy azok elkészítésének gyorsasága domináljon / legyen előtérbe helyezve. Legtöbb esetben a gyorsaság beállítása hatékonyabb, mert a videó készítésénél a képeket videóvá alakító algoritmusok többsége rontja a képminőséget, így elhanyagolható a kép minőségének romlása, mindamellett a gyors mód lényegesen gyorsabb felvételt eredményez.

A beállítások elfogadása a beállító ablak OK gombjára nyomással történik. Mégse gomb esetén a felvétel nem fog elindulni.

Az OK gombra nyomás után a felvétel elkezdődik és egészen addig tart, amíg újra a Felvétel gombra (amin a felvétel alatt a Leállítás felirat látható) nem kattintunk. Ez alatt bármit lehet tenni amit nem felvétel módban meglehet tenni, például mozgathatjuk a kamerát, hozzáfűzhetjük objektumokhoz.

A Felvétel (Leállítás) gomb megnyomására leáll a felvétel és egy újabb ablak jelenik meg, ahol az elkészített felvétel videóvá alakítását lehet testreszabni annak formátumának (AVI, Flash video, ...) és minőségének (kBit/s) megadásával. A beállítások elvégzése után az OK gombra kattintva kiválasztható, hogy a file-t hova hozza létre a program. Ezt követően elkezdődik a felvétel videóvá konvertálása, aminek végén egy felugró ablak lehetőséget biztosít annak lejátszására. Ekkor már av videó file a megadott helyen elérhető, másolható, megnyitható.

1.7 Rendszerkövetelmények

Minimális

- Windows XP SP2, Windows Vista, Windows 7 vagy újabb
- Microsoft .Net 3.5 vagy újabb
- DirectX 9.0c 2010 Jun, vagy OpenGL
- vcredist
- +500 MB RAM Avatar modulnak
- videokártya: ShaderModel 2.0 -át vagy újabbat támogató videokártya
- processzor: egymagos 2 GHz vagy jobb

DesignSoft Kft.

1068 Budapest Benczúr u. 11.

Tel.:269-1206

Fax.:332-7777

www.designsoft.hu