

Steuerung des WorldInsight-Viewers

Starten des Players

- Bitte beachten Sie, die Dateien, wenn diese in einem ZIP-Archiv vorliegen, 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.
- 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.

Tipps zur Steuerung

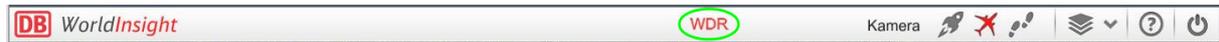
Es ist wie im wahren Leben: Wenn Sie sich in einer Szene von WorldInsight bewegen, fliegen Sie in eine gewünschte Richtung. Sie können dabei aber auch den Kopf drehen und damit auch die Bewegungsrichtung beeinflussen. Für beide Bewegungen, also das Bewegen in eine gewünschte Richtung, sowie die Drehung des Kopfes die nur bedingt mit der Bewegungsrichtung in Verbindung steht, benötigen wir entsprechend zwei parallele Steuerungen: Die Maus sowie die Tastatur, beide mit verschiedenen Aufgaben.

Die Maus dient dem Blickwinkel. Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus, ist es so, als ob Sie den Kopf drehen. Bitte tun Sie dies mal, um sich ein wenig an diese Drehung des Blickes zu gewöhnen. Sie bemerken nun, dass Sie sich nicht nach vorne bewegen, Sie bleiben auf der Stelle stehen, drehen dabei aber den Kopf. Die Maus steuert also die Blickrichtung. 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. 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 WorldInsight-Szene verantwortlich.

Nun kombinieren wir die zwei Steuerungen: Bitte laufen Sie noch einmal durch das Drücken der W-Taste los und drehen dabei aber mit der Maus (mit gedrückter rechter Maustaste) mal den Kopf. Sie werden bemerken, dass Sie nun die Laufrichtung (initiiert durch die Taste W) in Blickrichtung (initiiert durch 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, denn hier spielt die Musik. Rennen Sie gegen eine Wand, einfach die W-Taste

loslassen und neu mit der Maus die Blickrichtung einstellen und weiter geht's mit W. Sollten Sie dies beherrschen, können Sie die zusätzlichen Tasten S für rückwärtsgehen, A und D für seitwärtsgehen einführen. Sollte Ihnen dies zu kompliziert sein, lassen Sie diese einfach weg. Die W-Taste reicht eigentlich vollkommen aus. Am wichtigsten ist die Maus.

Wechseln zu verschiedenen Projekten



Sollten mehrere Projekte im Player vorhanden sein, so können Sie durch Klicken auf die Projektbezeichnung zwischen den Projekten wechseln.

Wechseln von Bestand auf Planung



Durch Drücken der im Bild markierten Taste können Sie zwischen Bestands- und Planungsansicht hin- und herschalten.

„Walk Mode Kamera (auf dem Boden laufen)



- | | |
|-----------------------------|--|
| Maus: | Kamera bewegen/drehen (rechte Maustaste gedrückt halten) |
| 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 |

"Fly Mode" Kamera (fliegen)



- | | |
|-----------------------------|--|
| Maus: | Kamera bewegen/drehen (rechte Maustaste gedrückt halten) |
| 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 |

- E: *nach oben bewegen (wie ein Hubschrauber)*
- Q: *nach unten bewegen (wie ein Hubschrauber)*
- Umschalt-Taste (halten): *schneller bewegen*

"Orbit Mode" Kamera (senkrechter Blick nach unten)



- Maus: *Kamera bewegen/drehen (rechte Maustaste gedrückt halten)*
- Maus scrollen: *An das 3D-Modell heran- oder wegzoomen*

Tageslichtsystem

Haben Sie ein Tageslichtsystem im Player klicken Sie bitte zunächst auf diesen Button:



Es erscheint eine Uhr im User-Interface



Die Uhr können Sie verstellen, indem Sie entweder am Stundenzeiger drehen oder den links von der Uhr befindlichen Slider bedienen. Hier können Sie jede beliebige Tageszeit einstellen.

Das Datum können Sie verändern, indem Sie auf die kleinen Pfeile hinter der Tages-, der Monats- oder der Jahresanzeige klicken. Sie können hier beliebig in die Zukunft oder die Vergangenheit gehen oder etwa das Licht im Sommer mit dem des Winters vergleichen.

Anforderungen an die Hardware

Die Hardware, auf der WorldInsight 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 oder Windows 8, 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 oder Windows 8, 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 oder Windows 8, 64-Bit Betriebssystem