

ExcellentShot

www.excellentshot.net

Shooting range simulator

Standard / Cadet

+ **Aiamera**



ExcellentShot
электронды тиpінің
нұсқаулығы

Мазмұны

Жабдықты монтаждау және орнату

Проектор мен камераны орнату.....	1
ДК-ге қосу және камераны бекіту.....	2

AI Camera

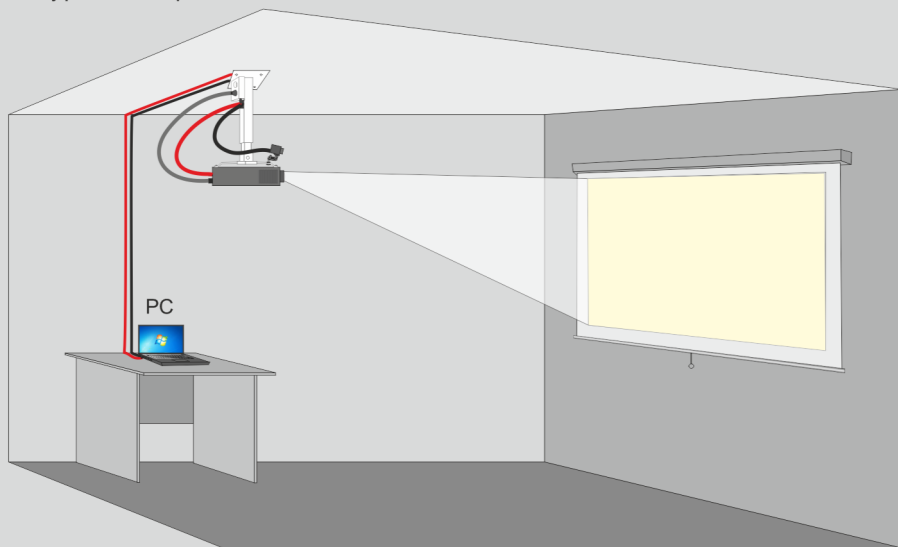
Орнату және белсендіру.....	3
Қолмен баптау	4
Авто реттеу	5
Бұрмалануды түзету.....	5
Тирді іске қосу.....	6

Shooting range simulator

Бағдарламаны орнату немесе жаңарту	7
Бастапқы экран	8
Дәлдікті тексеру және қосымша калибрлеу.....	9
Қашықтықты және нақты пропорцияларды баптау.....	10
Баллистика мен сигналды баптау.....	11
Бас мәзір және мерген статистикасы	12
Мергенді қосу немесе таңдау.....	13
Жаттығуды таңдау	14
Қару мен оқ-дәріні таңдау	15
Ойын жоспары - Жасау/Жүктеу	16
Ойын жоспары - Түзету.....	17
Визуалды камераны ауыстыру және қосымша функциялар....	18
Нәтижелерді көрсету	19
Нәтижелер кестесі	20
"Негізгі" және "Ойын жоспары" жедел түймелері.....	21

Проектор мен камераны орнату

- * Проектор мен камераның орналасуы: төбеде болғаны жөн.
- * Экранға дейінгі қашықтық проекторға және экранның өлшеміне байланысты, бірақ өз визуалды сипаттамалары болатын камера туралы да ұмытпаған маңызды.

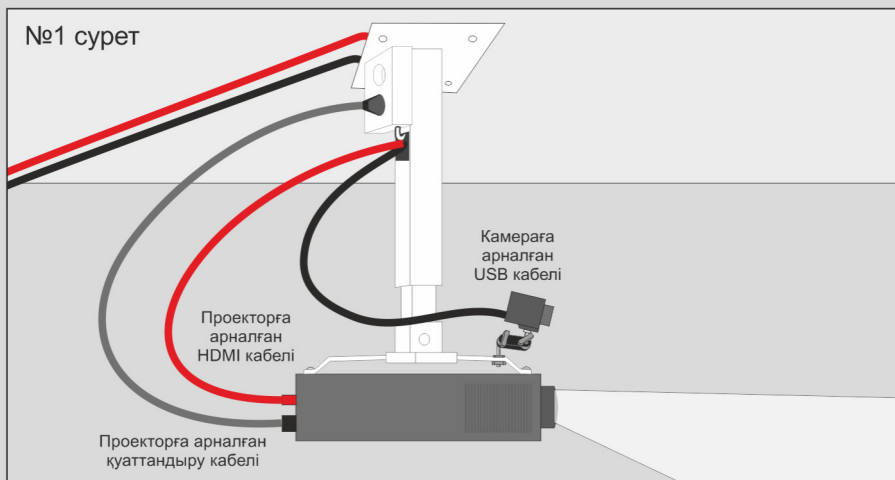


Камера параметрлерін ескере отырып ұсынылатын нұсқалар кестесі.

Экранның ені	Проектор мен камераны бекітудің экранға дейін шамамен алғандағы қашықтығы
135 см	1,5 м
180 см	2,0 м
220 см	2,5 м
270 см	3,0 м
320 см	3,5 м
400 см	4,0 м

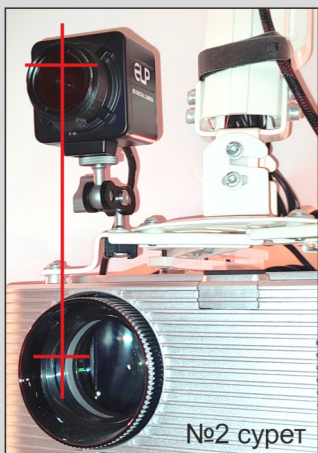
Проектор мен камераны ДК-ге қосу

- 1) Проекторды қуаттандыру кабелі (Бірнеше розеткасы бар шағын ұзартқышты өткізіп, оны бағанаға бекітуге болады. 1-сурет)
- 2) Бейне/аудио проекторды ДК-ге қосу кабелі, әдетте бұл HDMI кабелі болады. (Проектор бейнекартаға қосылған болуы керек)



- 3) Камераны ДК-ге қосуға арналған USB кабелі: қуатты жақсы беретін белсенді кабельді немесе ұзындығы 5 метрден аспайтын кәдімгі кабельді қолданған жөн.

Камераны бекіту



№2 суретте көрсетілгендей, ыңғайлы бекіткіштің көмегімен камераны проектор шамының үстіне мықтап бекітіңіз.

Экран проекциясы AI Camera бағдарламасындағы бейнекамераның түсіру ауқымына толық сыйып тұруы тиіс.

Камераны проекция жазықтығына қатысты мүмкіндігінше түзулеп орналастыруға тырысыңыз.

Шамның қызмет ету мерзімін ұзарту және тирдің жұмысын жақсарту үшін жарықтығы жоғары проекторды «эко-режимге» ауыстырып қоюға болады.

Ai Camera - Орнату және белсендіру

Орнату

ДК-ге SSD орнату дискін қосыңыз.

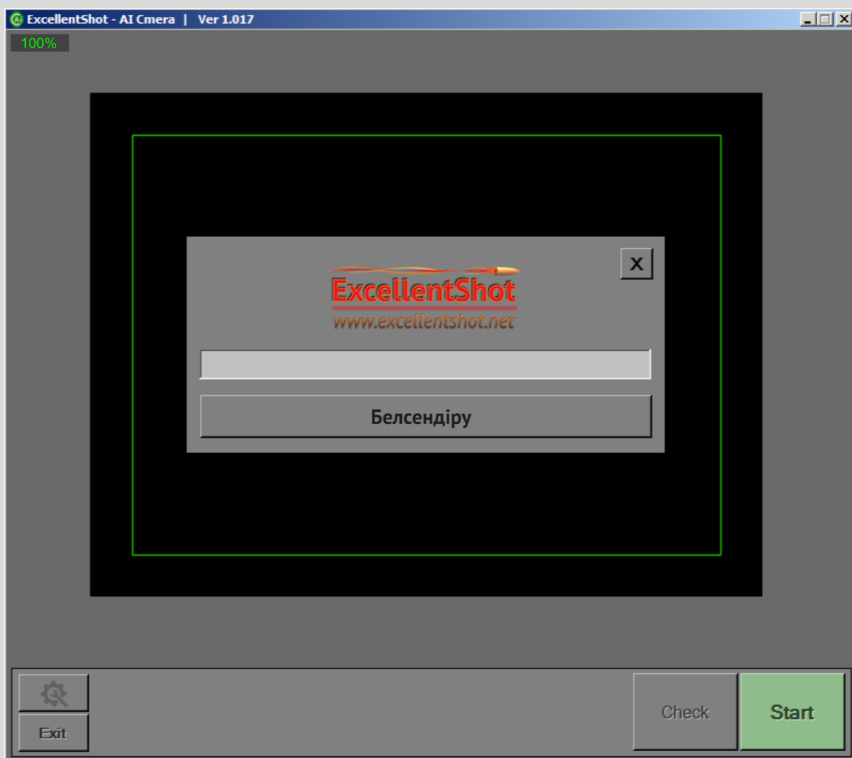
(Турдің жұмыс істеуі үшін SSD дискі үнемі ДК-ге қосылған болуы керек)



Бағдарламаны орнату үшін AI Camera.exe файлын іске қосып, көрсетілген жол бойынша ашуды аяқтау керек.

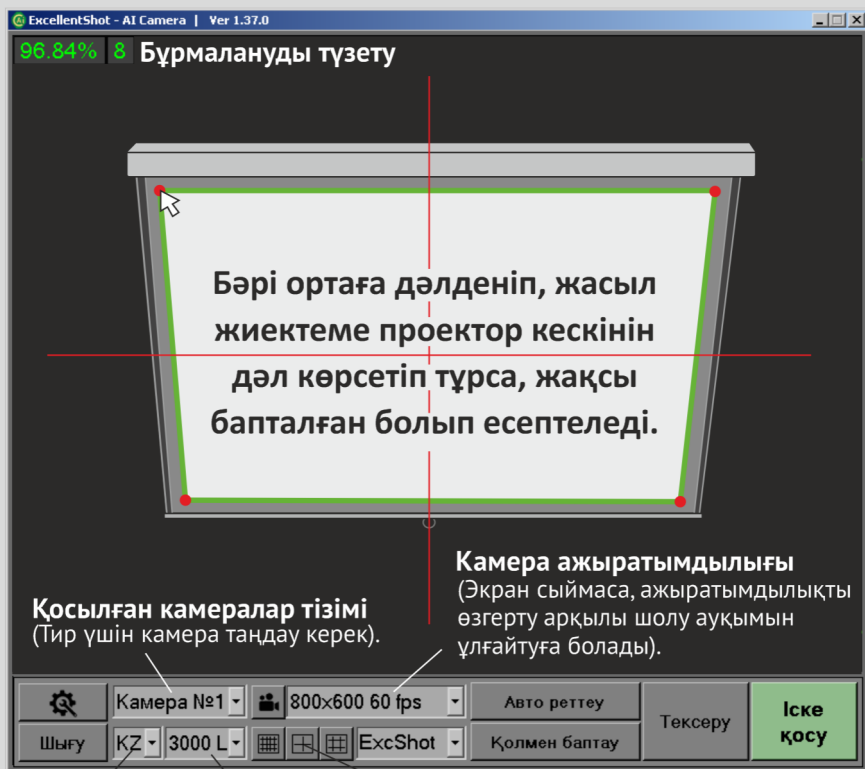
Белсендіру

AI Camera бағдарламасын алғаш қосқанда орнату дискіндегі «Readme.txt» файлында орналасқан іске қосу кодын енгізу арқылы оны іске қосу қажет.




Іске қосу терезесі жабылып, түймелер жұмыс істеп тұрса, бәрі дұрыс жасалғанын білдіреді.

Ai Camera - Қолмен баптау



Тілді таңдау **Проектордың жарықтығы** **Торды көрсету**
(Проекцияның бұрмалануын тексеру үшін)

- 1)  түймесін басып арқылы баптауларды ашыңыз.
- 2) «Қолмен баптау» түймесін басып, экранның экран суретімен оралуын күтіңіз.
- 3) Суретте қызыл түспен белгіленгендей, жарық экранның әр бұрышын тінтуірдің сол жақ батырмасымен бір-бір реттен түртіңіз.
- 4) Төртінші рет түрткеннен кейін экран шекаралары суреттегідей жасыл түсті сызықтармен белгіленеді.

Бәрі жақсы бекітілсе, бұл баптауды бір рет жасау жеткілікті. Камера немесе проектор жылжып кеткен жағдайда, жасыл жиектеменің жылжығаны көрінеді. Демек, жылжуды орнына қайтару немесе баптауды қайталау керек.

Ai Camera - Авто реттеу

«Авто реттеу» түймесін басып, бірнеше секунд күткеннен кейін бағдарлама бүкіл баптауды өзі жасайды.

Үй-жайдың іші қатты жарық болған және экран күңгірт болған жағдайда, «Автоматты түрде баптау» тиімді болмауы мүмкін.

Нәтиже дәл болмаса, «Қолмен баптауды» пайдаланыңыз.

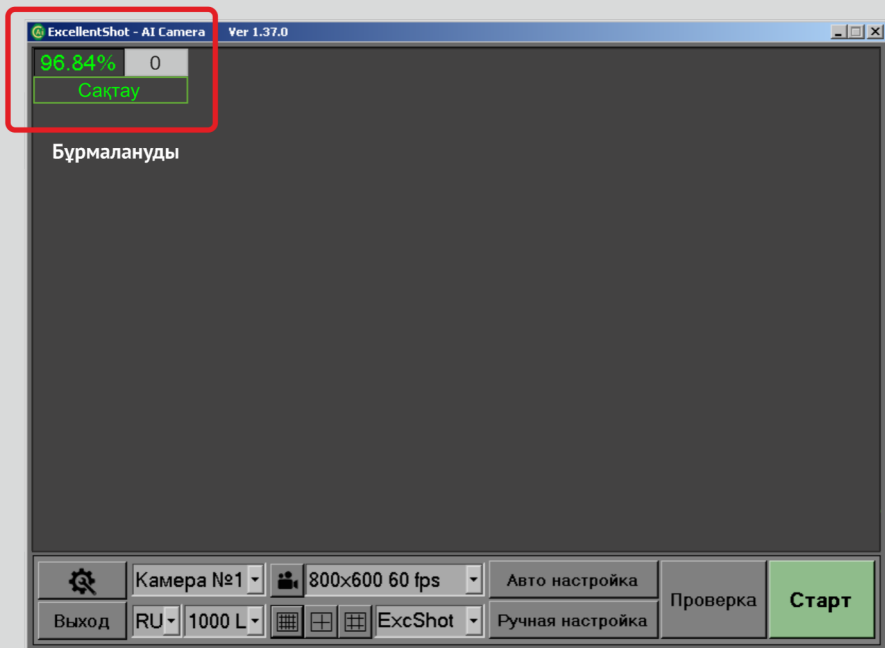
Бұрмалануды түзету

Ai Camera 1.36.7» нұсқасынан бастап әрбір калибрлеуден кейін автоматты түрде анықталатын дәлдікті жақсарту функциясы қосылды.

Сонымен қатар, тінтуірмен пайызды түрту арқылы мәнді қолмен енгізіп, әрі қарай «Сақтау» түймесін басуға болады.

Автоматты режим өшіріледі және калибрлегеннен кейін мән қайтып өзгермейді.

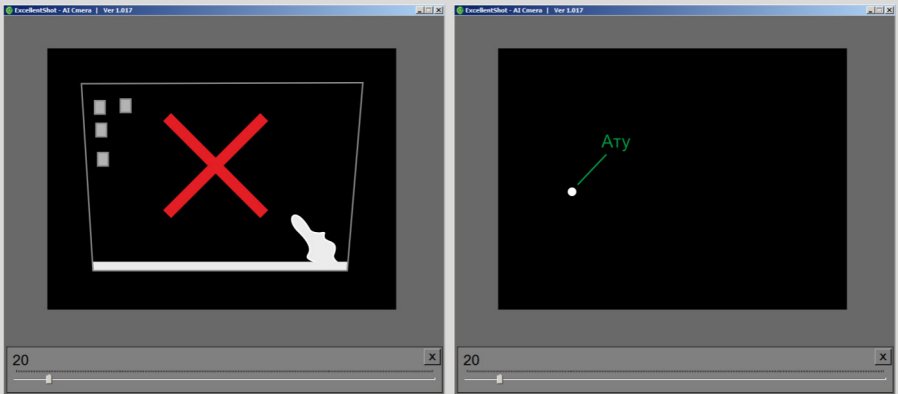
Автоматты режимді қайтару қажет болса, «0» мәнін белгілеп, «Сақтау» түймесін басу керек.



Ai Camera - Тирді іске қосу

Ең басында бөлмедегі жарықты жойыңыз.
Компьютерге тағы бір монитор қосылған болса, экран параметрлері арқылы кескінді тек проекторға ауыстыру керек!

Тирді әрбір қосар алдында экранға кездейсоқ жарық түсуіне жол бермеу үшін жарықты тексеріңіз!



«Тексеру» түймесін басқанда, сезімталдықты баптайтын қара терезе ашылады.

Оң жақ суреттегідей жай ғана қара кескін болуы және атқан кезде ақ нүкте пайда болуы тиіс. Тексеруді аяқтау үшін «ж» түймесін басыңыз.

«Іске қосу» түймесін басқаннан кейін бағдарлама жиналып жасырылады және экранға атып көруге болады, меңзер жылжыса, бәрі жұмыс істеп тұр деген сөз. Әрі қарай Shooting range simulator бағдарламасын іске қосуға болады.

Меңзер ыңғайға көнбесе немесе тир бағдарламасында үздіксіз атыс жүріп жатса, экранға бір жерден жарық түсіп тұрған болуы мүмкін. Бақылауды қайтарудың бірнеше жолы бар:

1-ші нұсқа: Мүмкін болса, жарықты жойыңыз.

2-ші нұсқа: Камера объективін жауып, «Тоқтату» түймесін басыңыз.

3-ші нұсқа: Қуат түймесін басу арқылы компьютерді қайта жүктеңіз.

4-ші нұсқа: Камераның сымын ажыратыңыз, содан кейін барлық бағдарламаларды жабыңыз.

Shooting range simulator - Орнату

ДК-ге SSD орнату дискін қосыңыз.

(Турдің жұмыс істеуі үшін SSD дискі үнемі ДК-ге қосылған болуы керек)




Бағдарламаны орнату үшін

ExcellentShot - Shooting range simulator.exe файлын іске қосып, көрсетілген жол бойынша ашуды аяқтау керек.

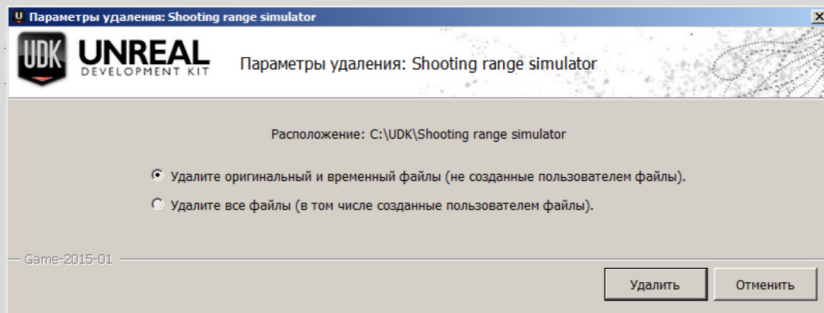


Содан кейін **Stages Pack.exe** жаттығуларын орнатып, көрсетілген жол бойынша ашуды аяқтау керек.

ПБағдарламаны орнатқаннан кейін алғаш қосқан кезде  түймесін басы арқылы бастапқы экранды өткізіп жіберіп, әрі қарай - windows жұмыс үстеліндегідей дисплей ажыратымдылығын қойып, қалған баптауларды орнату керек!!! (толығырақ 10-бетте)

Жаңарту

Бағдарламаны жаңарту үшін алдымен бірінші тармақты таңдау арқылы бағдарламаның өзін жою қажет:



Содан кейін жаңа нұсқаны сол бағдарлама болған каталогқа орнатыңыз. Бұл тәсілді қолданғанда барлық деректер, атап айтқанда: жаттығулар, рекордтар және баптаулар өзгеріссіз қалады

SSD кілті жоғалса, лицензия қалпына келтірілмейді.
SSD кілті қандай да бір себеппен істен шықса, оны бұзылған түпнұсқасы болған жағдайда ғана қалпына келтіруге болады.



Бағдарлама тұрақты жұмыс істеуі үшін
SSD кілті үнемі қосулы болуы керек

Shooting range simulator

Бастапқы экран

Бұл кезеңде тәуліктің басқа мезгілін: таңды, күнді, күн батар уақытты, түнді және т.б. немесе басқа межені таңдауға болады. Сондай-ақ лазерлік жабдық баптауларының дәлдігін тексеруге болады. (Кейбір дәлсіздікті қосу мүмкіндігі бар)



Объектілері бар сахнаны жаңарту

Лазерлік құрылғы-ларды тексеру және баптау

Тәулік мезгілін таңдау

Іске қосу

Лазерлік тир сигналды дұрыс бермесе немесе мүлдем қосылмаған болса, пернетақтада **F3** түймесін басу арқылы тінтуір меңзерін қосуға болады. Әдепкі баптау бойынша ату үшін тінтуірдің сол жақ батырмасы қолданылады.


Shooting range simulator

Дәлдікті тексеру

Сол жақ төменгі бұрыштағы нысанаға атқанда лазер жабдығы мен тирдің өзінің дәлдігін тексеретін режим ашылады.


Оң жақ жоғарғы бұрышта әр атқан кезде X және Y осьтері бойынша жылжудың екі мәні көрсетіледі.



Калибрлеу


Калибрлеуді қосу үшін ашық нысана режимінде **F4** түймесін басып, содан кейін нысана жасыл түске боялғанда  түймесін ату керек, нысананы көздеп, орталыққа атыңыз.

Нәтижеге қанағаттанбасаңыз, әрекетті қайталаңыз.



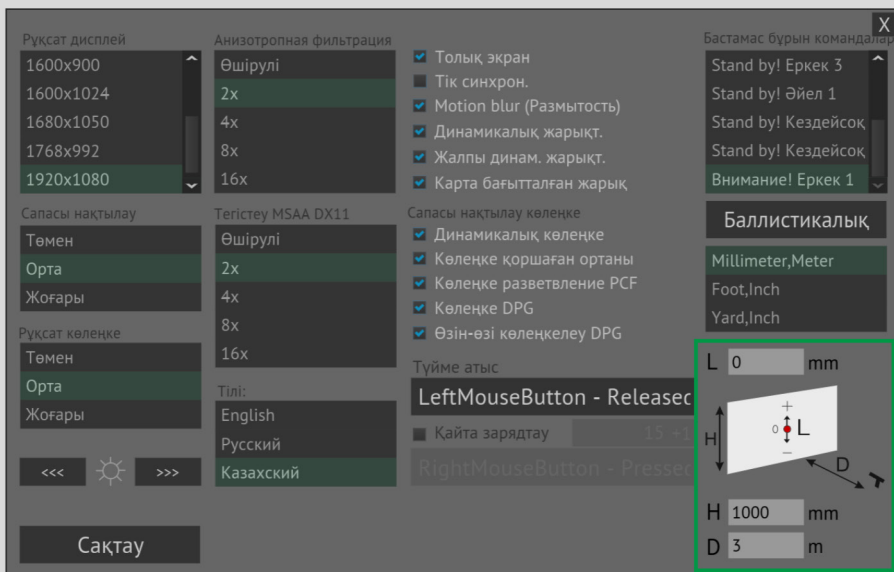
Кейін  түймесін ату арқылы баптауды сақтауға болады.

Баптауларды бастапқы қалпына келтіру үшін нысана жасыл түске боялғанға дейін  түймесін ату керек, көздеп,  түймесін атыңыз немесе қосымша калибрлеуді өшіру үшін жай ғана **F4** түймесін басыңыз.

Шығу немесе калибрлеуді болдырмау үшін  түймесін ату немесе пернетақтада **Esc** түймесін басу керек.

Shooting range simulator

Қашықтықты және нақты пропорцияларды баптау



Нысаналардың қашықтығы шынайы қашықтықпен сәйкес келуі үшін 2 параметрді көрсету қажет:

- H** - Миллиметрмен өлшенген көрсетілетін экранның тігінен алғандағы өлшемі.
- D** - Метрмен өлшенген экраннан мергеннің залдағы орнына дейінгі қашықтық. «H» өзгерткенде бүйір жағында «D» үшін ұсынылған мән көрсетіледі. «D» өзгерткенде бүйір жағында «H» үшін ұсынылған мән көрсетіледі.
- L** - Камераның еңкею бұрышына байланысты жылжуды түзету.

(Ai Camera - Бұрмалануды түзету бағдарламасын баптағанда бұл параметрді енгізу қажет емес)

Сонымен қатар, бұл баптаулар баллистика қосулы болған кезде өте маңызды!

Shooting range simulator

Баллистика мен сигнал баптау

Бағдарламада баллистикасы жақындатылған патрондардың 45 түрі бар: 15 - Тапанша, 15 - Мылтық (Оқтар) және 15 - Карабин. Қалаған жағдайда, өз деректеріңізді, мысалы, баллистикалық калькулятордан алынған деректеріңізді енгізуіңізге болады. Баллистика баптаулары мергеннің бумасындағы «BallisticsTrace.bin» файлында сақталады.



Баллистика өшірілсе, оқ траекториясы түзу сызық бойынша есептеледі.

Баллистикалық

Unit selection: Millimeter, Meter; Foot, Inch; Yard, Inch

Scale: L 0 mm; H 1000 mm; D 3 m

Options:

- Көлеңке қоршаған ортаны
- Көлеңке разветвление PCF
- Көлеңке DPG
- Өзін-өзі көлеңкелеу DPG

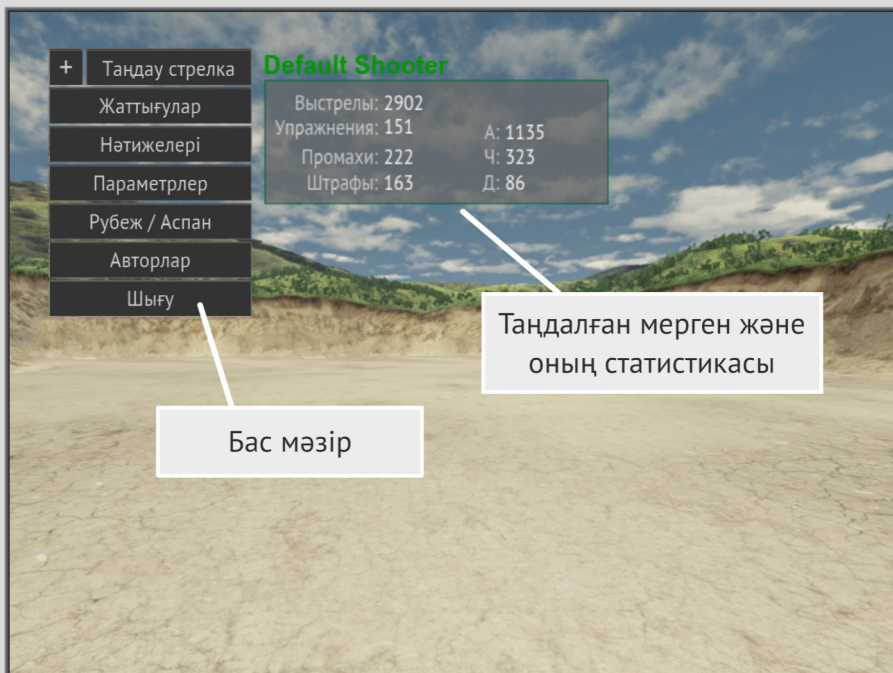
Түйме атыс: LeftMouseButton - Release; RightMouseButton - Presset

Buttons: Сақтау

Ату үшін жауап беретін түйме немесе тінтуір сигналы.
Атыстарды санау үшін қосымша функция қосу және қайта жүктеу түймесі.

Shooting range simulator

Бас мәзір және мерген статистикасы



Бас мәзір

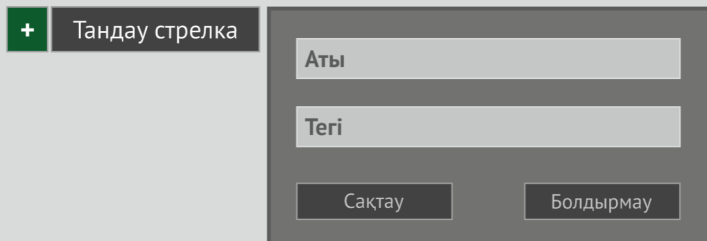
Таңдалған мерген және оның статистикасы

+ Таңдау стрелка	- Атқышты жасау немесе таңдау
Жаттығулар	- Жаттығуларды таңдау
Нәтижелер	- Ашық жаттығу бойынша салыстырмалы нәтижелер
Параметрлер	- Параметрлер (Графика, баллистика және т.б.)
Рубеж / Аспан	- Межені және тәулік мезгілін таңдау (Бастапқы деңгей)
Авторлар	- Жобаны әзірлеушілер туралы қысқаша ақпарат
Шығу	- Бағдарламадан шығу

Shooting range simulator

Жаңа мергенді қосу

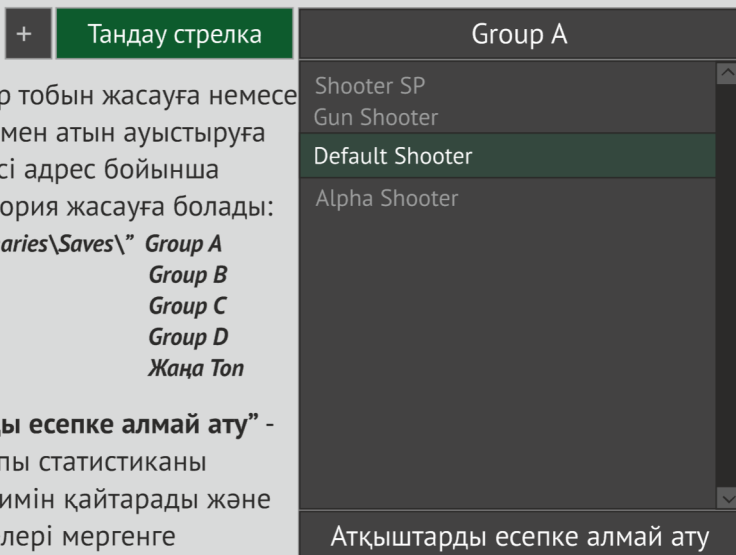
“+” түймесі жаңа мергенді қосатын терезені ашады.



Әр мерген үшін «Аты_Тегі» атты бума жасалады, онда жеке статистиканың бір бөлігі, баллистика баптаулары және таңдалған мерген жасаған жаттығу жоспарлары болады.

Мергенді таңдау

«Мергенді таңдау» түймесі - топ тізімінен мергенді таңдау терезесін ашады. Сонымен қатар, топты ауыстыруға болады.



Мергендер тобын жасауға немесе өзгерту әдісімен атын ауыстыруға немесе келесі адрес бойынша жаңа директория жасауға болады:

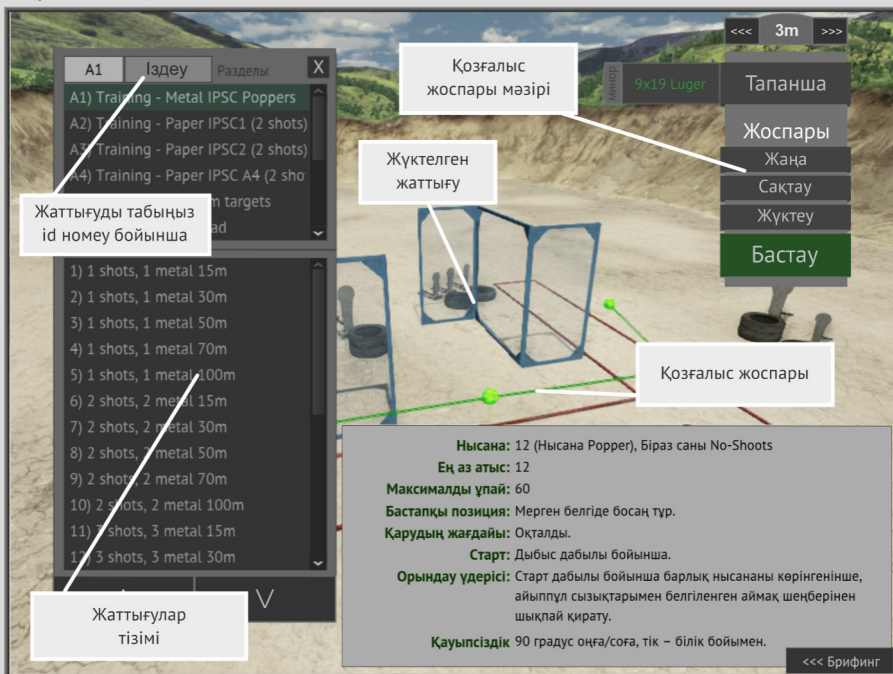
`"C:\UDK\Binaries\Saves\"` *Group A*
Group B
Group C
Group D
Жаңа Топ

“Атқыштарды есепке алмай ату” - түймесі жалпы статистиканы көрсету режимін қайтарады және атыс нәтижелері мергенге есептелмейді.

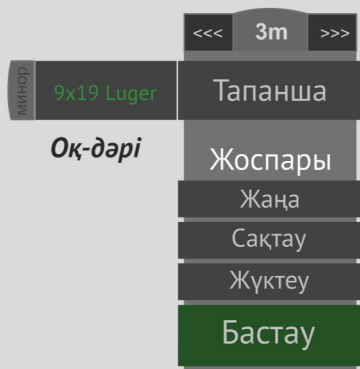
Shooting range simulator

Жаттығуды таңдау

Жаттығуды таңдаған кезде ол бірден жүктеліп, сахнада көрсетіледі.



Қару мен өту жоспарын таңдау мәзірі



Мергеннің экраннан қашықтығы (Пропорцияларды есептеуге және баллистикаға әсер етеді)

Қару таңдау

«Ойын жоспары»

Жаңа жоспар

Жоспарды сақтау

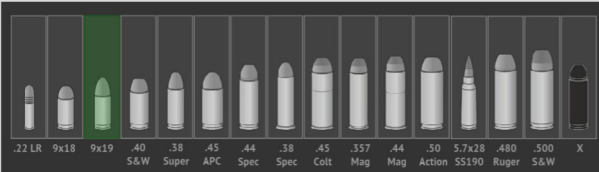
Жоспарды жүктеу

Жаттығуды бастау

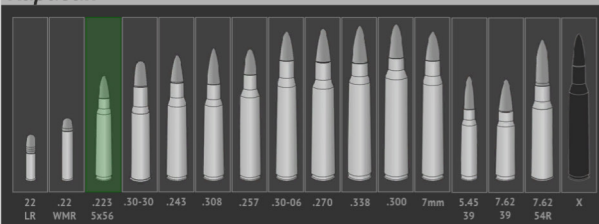
Shooting range simulator

Қару мен оқ-дәріні таңдау

Тапанша



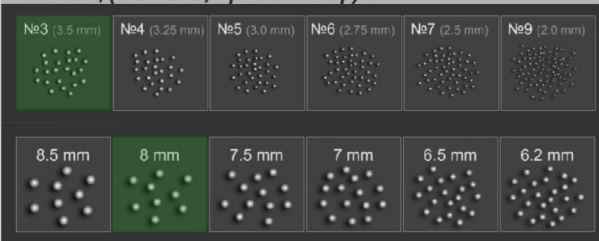
Карабин



Мылтық (Оқ)

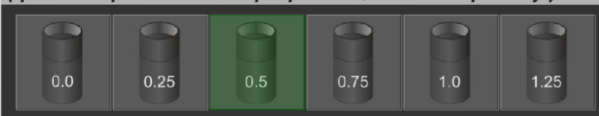


Мылтық (кішкене / Ірі бөліктер)



Мылтық

(Ірі бытыра мен бытыра үшін оқпанды тарылту)



<<< 3m >>>

Тапанша

Жоспары

Жаңа

Сақтау

Жүктеу

Бастау

Shooting range simulator

Ойын жоспары - Жасау/Жүктеу

Жасалған жоспар таңдалып қойған мергенге байланыстырылады. Сақтаған немесе жүктеген кезде байланыс сол күйінде қалады.

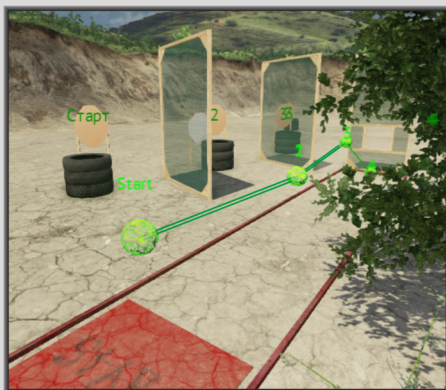
Жоспары	Ойын жоспарының мәзірі
Жаңа	Жаңа жоспар
Сақтау	Жоспарды сақтау
Жүктеу	Жоспарды жүктеу
Бастау	Жаттығуды бастау

Сахнада орын ауыстыру түймелердің көмегімен орындалады

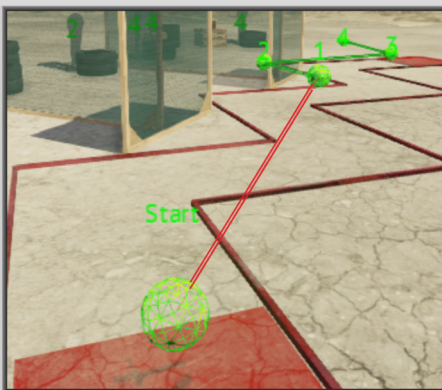


Ату нүктесін немесе жай ғана орын ауыстыру нүктесін жасау үшін тінтуірдің оң жақ батырмасын басу және босату керек, сонда экран бұғатталады, әрі қарай тінтуірдің сол жақ батырмасымен нысаналарды таңдау үшін меңзер пайда болады. Таңдалған нысаналарда оқ жаудыру жүргізілетін нүктенің нөмірі пайда болады.

Қозғалмалы конструкцияда бекітілген нысаналарды таңдау үшін **E** алдын ала қарау түймесін пайдалана отырып, конструкцияның өзін немесе ондағы нысананы ерекшелеуге болады.



Жоспар дұрыс болса, сызықтар жасыл түсті болады.





Нүктелер арасындағы сызық қызыл болса, келесі нүктеге барар жолда кедергі немесе шектеу сызығы бар екенін білдіреді.

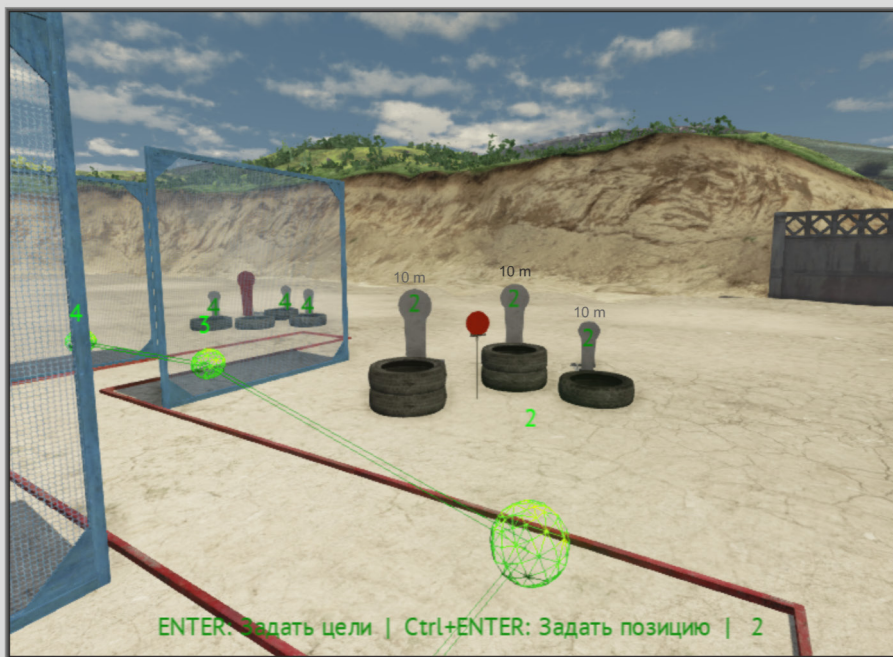
Shooting range simulator

Ойын жоспары - Түзету



Экранның төменгі жағында ең жақын нүкте туралы ақпарат және пернелер тіркесімдері туралы шағын кеңес бар.

Нүктенің жанындағы белгіленген нысаналарды өзгерту үшін жай ғана нүктеге жақындап келіп,  түймесін басу және өзгертулер енгізу жеткілікті.

 түймесін бассаңыз, нүкте мен ондағы белгіленген мақсаттар жойылады.



 +  пернелерін басқанда нүктенің орналасқан жері түзетіледі.

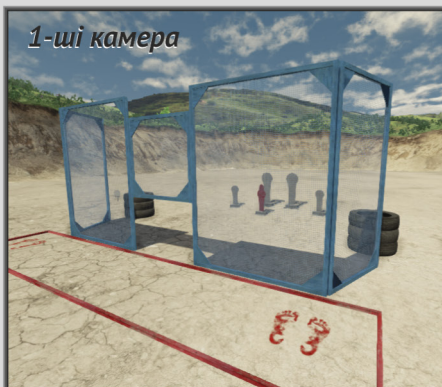
 түймесін басу арқылы төменірек отыруға, ал  түймесінің көмегімен қайта көтерілу болады.

Shooting range simulator

Визуалды камераны ауыстыру және қосымша функциялар

Камераның 2 түрі бар: біріншісі – бірінші жақтағы кейіпкермен байланыстырылған кәдімгі камера, екіншісі – ұшатын камера.

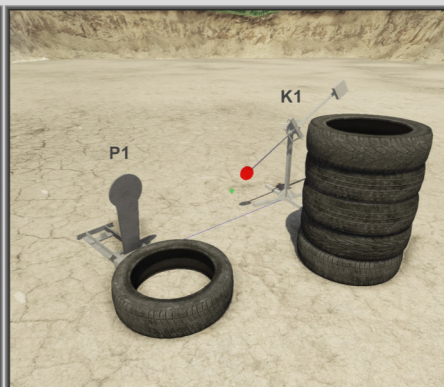
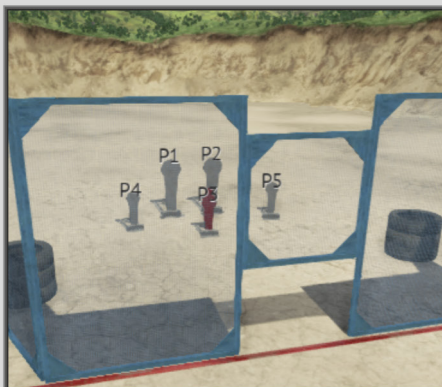
F5 түймесімен камераларды ауыстыруға болады.



Қосымша функциялар

F6 түймесі нысаналардың нөмірлерінің көрсетілуін ауыстырады.

F7 түймесі нысаналардың нөмірлерінің түсін ауыстырады.



F8 түймесі экран суретін жасайды.

Сурет файлы (бағдарлама бумасы\ Screenshots\...) сақталады.

Shooting range simulator

Нәтижелерді көрсету

Default Shooter

Уақыты | Сплиты

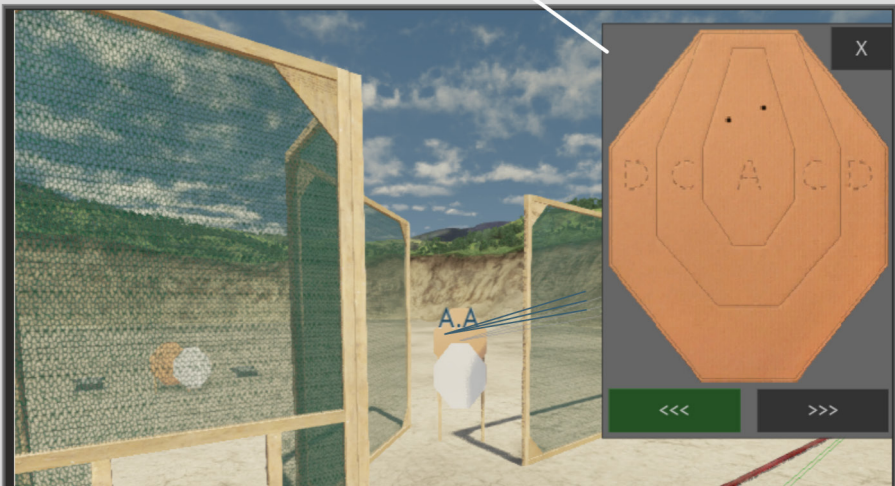
4)	9.1008		0.3674
5)	9.7020		0.6012
6)	10.3532		0.6512
7)	13.7445		3.3913
8)	14.0938		0.3493
9)	15.0957		1.0019
10)	15.8304		0.7347
11)	16.1310		0.3006
12)	19.7380		3.6069
13)	19.9551		0.2171

А: 10
С: 3
D: 0
M: 0
P: 0

Очки: 59
Время: 19.9551
Первый выс: 6.7304
Хит фактор: 2.9566






Мэзир Рестарт

Нысаналардағы оқ тигенжерлер



"Жалпы" және "Ойын жоспары" жедел түймелері



Жалпы

-  **Қосу/Өшіру - Айқастыру меңзері**
(бастапқы деңгейде және жаттығуды орындау кезінде жарамды)
-  **Камераны ауыстыру**
-  **Нысаналардың нөмірлерінің көрсетілуін**
-  **Ауыстыру Нысаналардың нөмірлерінің түсін**
-  **"..\Screenshots" бумасына экран суретін жасау**

Ойын жоспары

Орын ауыстыру
түймелерін
ерекшелеу



- Түрту**  **Сахнада нысананы**
- Басу және босату**  **Жаңа позиция нүктесін жасау**
-  **Позиция ауыстыру - төменірек**
-  **Позиция ауыстыру - жоғарырақ**
-  **Түзету нүктесінен шығу**
-  **Нысаналарға арналған талаптарды белгілеу (тек Мультиган) Нысаналарды өзгерту**
-  **Мақсаттарды өзгерту немесе нүктені жою үшін жылжытыңыз**
-  **Нүктені жою**
-  **Нүктенің орналасқан жерін өзгерту үшін кіру**

ДК-ге арналған жүйелік талаптар



Ең төменгі талаптар

Windows 7 x64
i3 Quad-core 2.4 ГГц
DDR4 8 Гб
NVIDIA Geforce GT 650
HDD 8 Gb

OS
CPU
RAM
GPU
Drive

Ұсынылатын талаптар

Windows 7/10/11 x64
i5 Quad-core 2.4 Ghz
DDR4 16 Gb
NVIDIA Geforce 1050 ti 4 Gb
SSD 8 Gb
немесе жақсырақ



www.excellentshot.net

