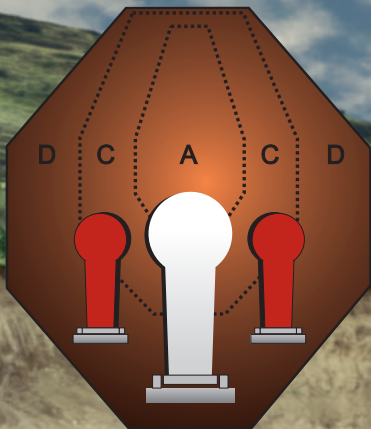




ExcellentShot

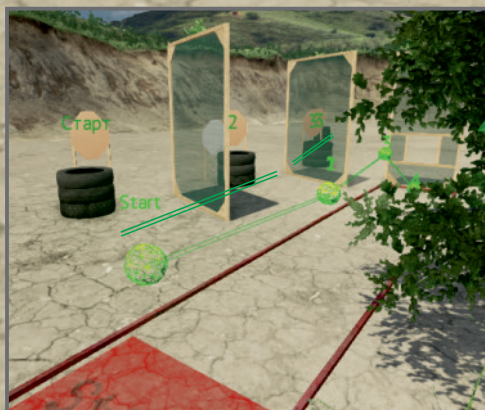
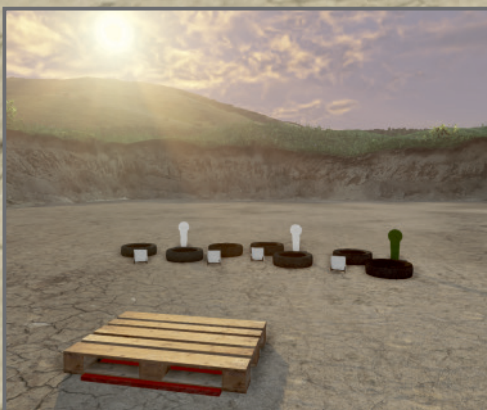
www.excellentshot.net
Shooting range simulator

Professional



- ▶ Установка и настройка
- ▶ Краткое описание инструментов
- ▶ Строительство упражнений
- ▶ Редактирование

+  Aiamera



Оглавление

AI Camera

Установка	1
Ручная настройка	2
Авто настройка	3
Запуск тира.....	3

Shooting range simulator

Установка и обновление программы	4
Выбор рубежа	5
Дополнительная калибровка	6
Настройка расстояния и реальных пропорций	7
Настройки баллистики и сигнала	8
Главное меню и статистика стрелка	9
Выбор стрелка	10
Выбор упражнения	11
Выбор оружия и боеприпасов	12
Гейм план - Создание/Загрузка	13
Гейм план - Редактирование	14
Редактор - Запуск редактора упражнений	15
Редактор - Создание нового упражнения	16
Редактор - Объекты для упражнений	17
Редактор - Изменение заливки у объектов	17
Редактор - Настройки у мишеней	18
Редактор - Перемещение объектов.....	19
Редактор - Поворот объектов.....	20
Редактор - Группы объектов	21
Редактор - Штрафная линия.....	22
Редактор - Качающиеся конструкции - “добавление”.....	23
Редактор - Качающиеся конструкции - “активация”.....	24
Редактор - Качающиеся конструкции - “создание”.....	25
Редактор - Движущиеся конструкции - “создание”.....	26
Редактор - Вылетающие керамические тарелочки.....	27
Редактор - Брифинг - “создание / редактирование”.....	28
Редактор - Лучший вид	28
Редактор - Комбинированные упражнения - Мультиган	29
Смена визуальной камеры и дополнительные функции.....	30
Отображение результатов	31
Таблица результатов	32
Горячие кнопки - “Основные” и “Гейм план”.....	33
Горячие кнопки - “Редактор”.....	34-35

О программе

Описание программы

Данная программа разработана для спортсменов стрелковых видов спорта и организаторов спортивных соревнований с целью воссоздания тренировочных упражнений и возможностью отработки их в электронном тире.

Программа представляет собой симулятор полигона, который включает в себя: имитацию пистолета, карабина и ружья с выбором сужения. Есть дуэльная стрельба, мультиган и удобный редактор.

Ещё в программе имеются: движущиеся сложные мишени, вылетающие цели, разрушаемые объекты и много интересных упражнений, которые постепенно пополняются.

Организаторы соревнований так же могут использовать редактор при создании брифингов к матчам и чемпионатам.

Технические возможности программы

- *Удобный просмотр готовых упражнений*
- *Список стрелков и подсчет результатов*
- *Создание собственных гейм планов для упражнений*
- *Продвинутый встроенный редактор, при помощи которого можно редактировать/копировать/создавать новые разнообразные упражнения*
- *Дополнительный инструмент калибровки лазера*
- *Настойка сигнала перезарядки для дополнительного оборудования*
- *Развлекательно-игровые упражнения*

Данная программа может использоваться в сочетании с электронными тирами “Рубин” ,”i marksman” или подобным оборудованием.

Программа позволяет проводить тренировочные циклы или соревнования, что позволяет спортсменам многократно проходить тренировочные упражнения выявлять слабые места и совершенствовать свои навыки мастерства.

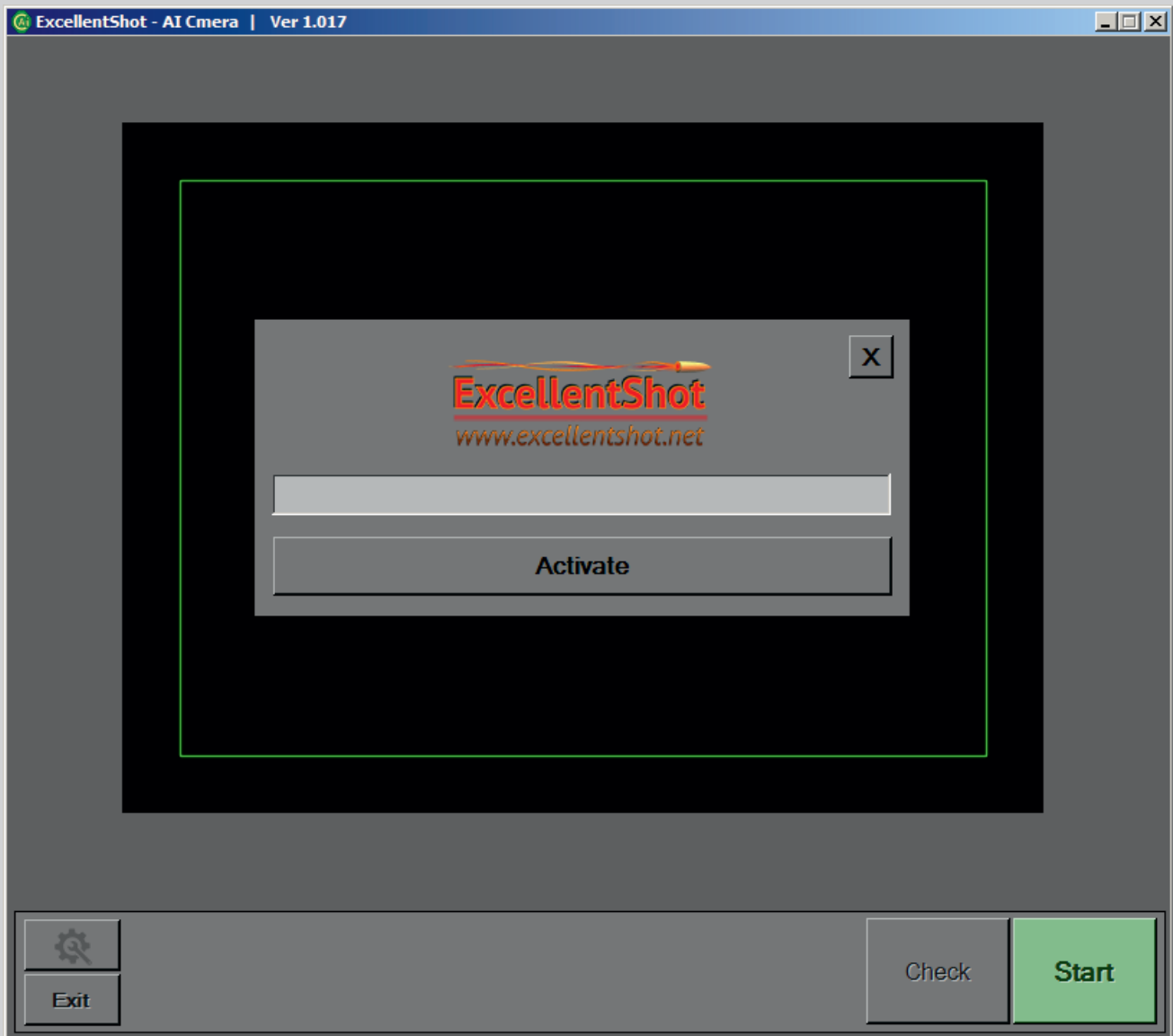
AI Camera

Установка и активация

Данную программу не нужно устанавливать если вы используете электронный тир другой компании!



Для установки программы нужно запустить файл *ExcellentShot - AI Camera.exe*

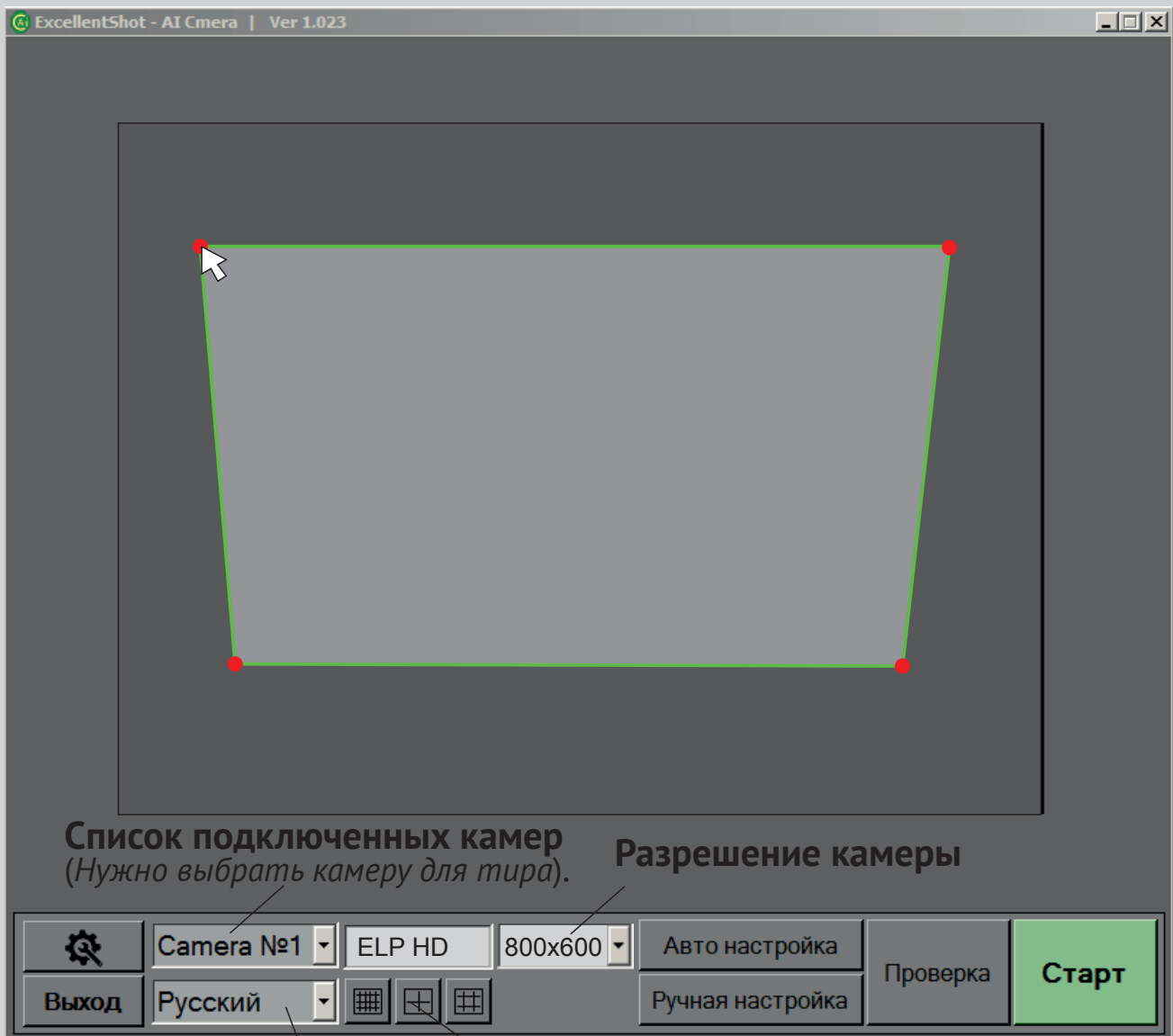


Убедитесь что USB ключ подключен к компьютеру. При первом запуске программу **AI Cammera** нужно активировать введя код активации который находится в файле *"Readme.txt"* на установочном диске.

Если окно активации закрылось и кнопки заработали значит все сделано правильно.

AI Camera


Ручная настройка



Выбор языка

Отобразить сетку

(Для проверки качества проектора)

- 1) Открыть настройки нажав кнопку .
- 2) Нажать кнопку **Ручная настройка** и подождать пока экран вернется с снимком экрана.
- 3) Кликнуть по разу левой кнопкой мышки в каждый угол светлого экрана как отмечено на рисунки красным.
- 4) После четвертого клика отображение вернется к камере уже с обведенным контуром зеленого цвета как на рисунке.

Данную настройку достаточно сделать один раз если все хорошо закреплено. В случае смещения камеры или проектора будет видно смещение зеленой рамки. Значит нужно вернуть смещение или заново повторить настройку.

AI Camera

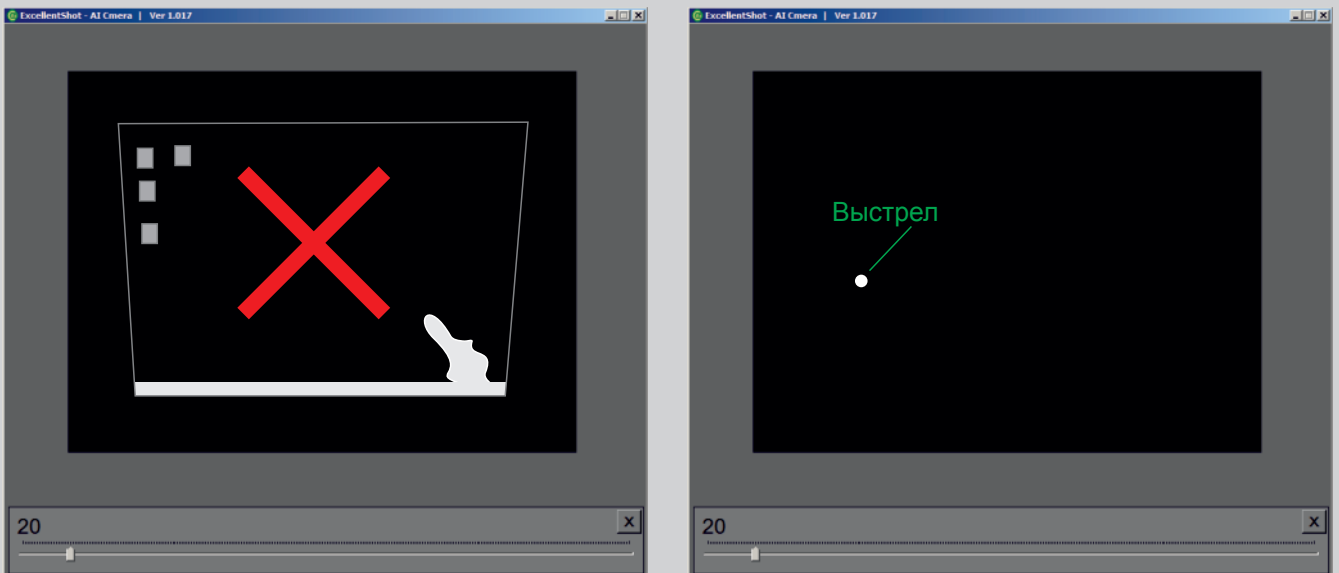
Авто настройка

Нажав кнопку **Авто настройка** и подождав несколько секунд программа проделает всю настройку самостоятельно.

Если результат не точеный, воспользуйтесь ручной настройкой для лучшего результата.

Запуск тира

Перед запуском тира желательно сделать проверку яркости и исключить случайное попадание света на экран. (Рекомендуется делать перед каждым запуском).



Под изображением появиться настройка чувствительности.

Должно быть просто черное изображение как на рисунке с право и при выстреле будут появляться белая точка. Для завершение проверки нажмите кнопку **“X”**.

После нажатия кнопки **“Старт”** программа свернётся и можно пострелять в экран, если курсор перемещается - значит все работает.

Если курсор не слушается, закройте объектив камеры рукой или чем либо и нажмите кнопку **“Стоп”**. Вероятно где-то попадает на экран свет.

Shooting range simulator

Установка программы

Для установки программы вставьте usb флэшку в компьютер и убедитесь что на ней есть файл “**Activation.file**”. Если файла нет, вы можете скопировать его с установочного диска.



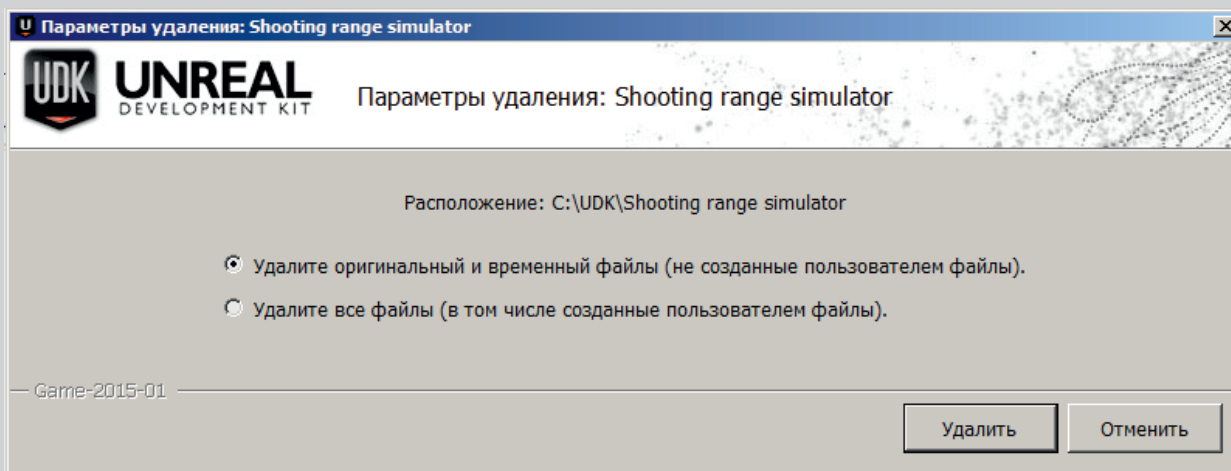
Для установки программы нужно запустить файл *ExcellentShot - Shooting range simulator.exe*



После нужно установить упражнения. *Stages Pack.exe*

Обновление программы

Для обновления программы нужно сначала удалить саму программку выбрав первый пункт:



Далее установить новую версию в тот же каталог где была программа.

При данном способе все данные а именно: *(упражнения рекорды и настройки останутся без изменения)*

При потере ключа (usb флешки) лицензия не восстанавливается. Если (usb флешка) по какой-нибудь причине вышла из строя её можно восстановить только при наличии сломанного оригинала флешки.



Для стабильной работы программы, ключ в виде флешки должен быть все время подключен

Стартовый экран

Выбор рубежа

В этой сцене можно выбрать другое время суток: утро, день, закат, ночь и т.д. или другой рубеж.

Так же, проверить точность настроек лазерного оборудования.

(Есть возможность добавить некоторую погрешность)



Обновить сцену с объектами

Настройка погрешности для лазерных устройств

Выбор время суток


Запуск РУБЕЖА

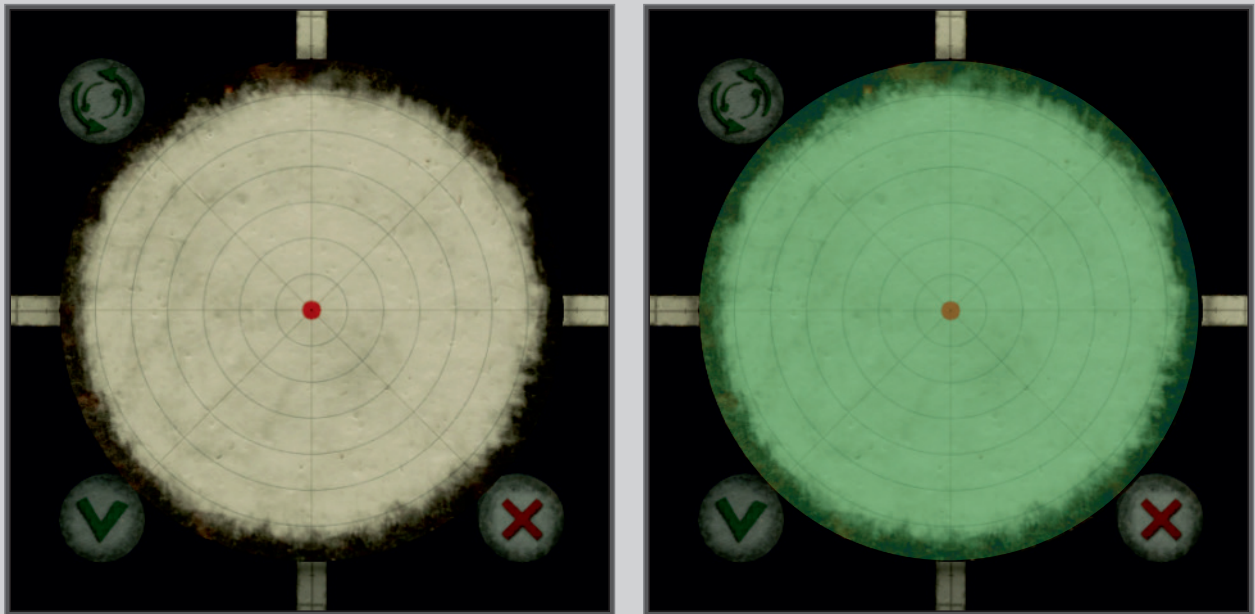
Если лазерный тир не корректно передает сигнал, или вообще не подключен - можно включить курсор мыши, нажав кнопку **F3** на клавиатуре. Выстрел по умолчанию - левая кнопка мышки.


Стартовый экран



Дополнительная калибровка


Здесь, можно проверить на сколько точно настроено оборудование, и по желанию добавить корректировку нажав **F4**.



Для добавления корректировки, нужно: выстрелить в кнопку , когда мишень станет зеленым цветом, прицельтесь и выстрелите в центр. Если результат не устраивает, повторите попытку.



После, можно сохранить настройку: выстрелив по кнопке .

Для сброса настроек, нужно: выстрелить в кнопку , когда мишень станет зеленым цветом, прицельтесь и выстрелите в  или просто нажать **F4** для отключения доп. калибровки.

Для выхода или отмены калибровки нужно выстрелить по кнопке  или нажать кнопку **Esc** на клавиатуре.

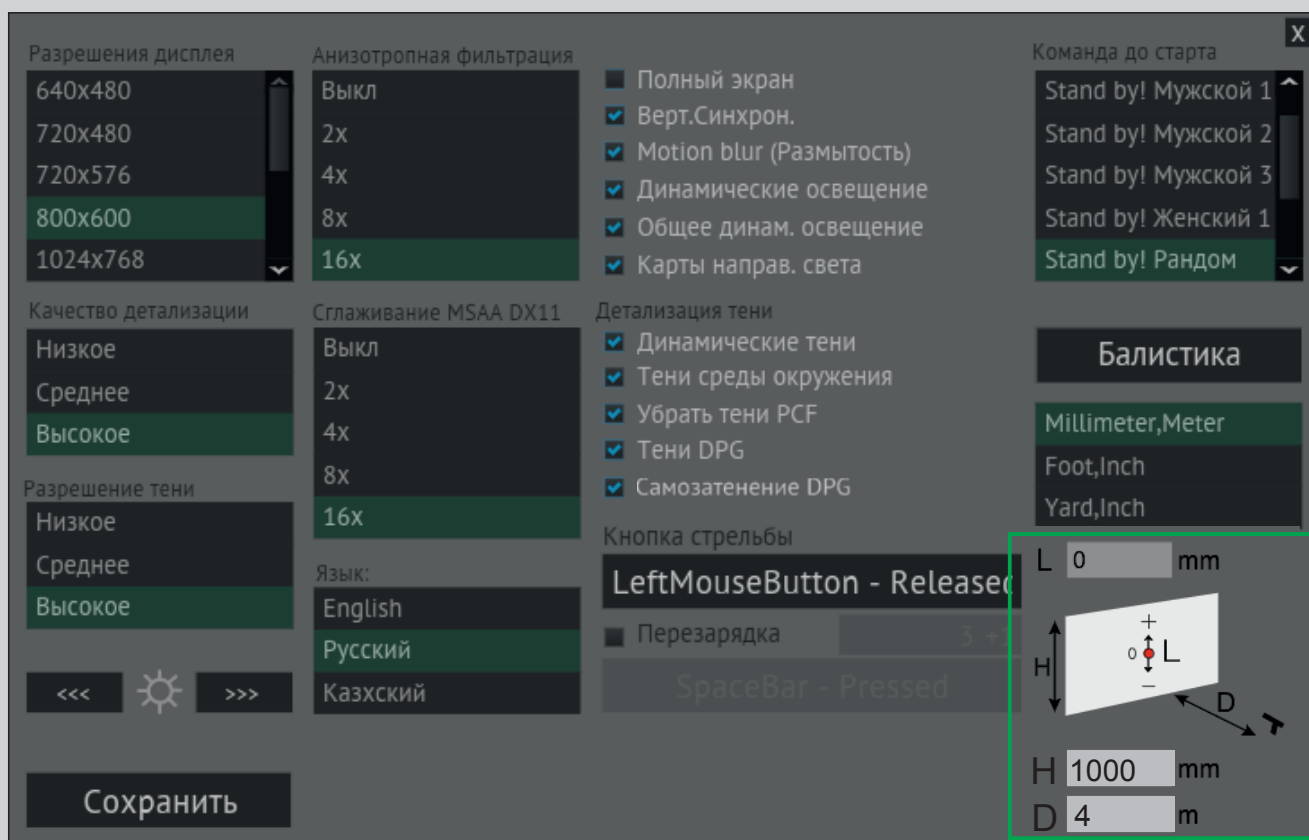
Есть возможность сужения координат к центру или от центра к краям кнопками на клавиатуре  .



Калибровка действует только в данной программе, и не влияет на основные настройки оборудования.

Настройки

Настройка расстояния и реальных пропорций



Для того чтобы дистанция мишеней совпадала с реальной дистанцией нужно указать 2 параметра:

H - Размер по вертикале отображаемого экрана в миллиметрах.

D - Дистанция от экрана до место стрелка в зале *в метрах*.

Меняя "**H**" с боку отобразиться рекомендуемое значение для "**D**".

Меняя "**D**" с боку отобразиться рекомендуемое значение для "**H**".

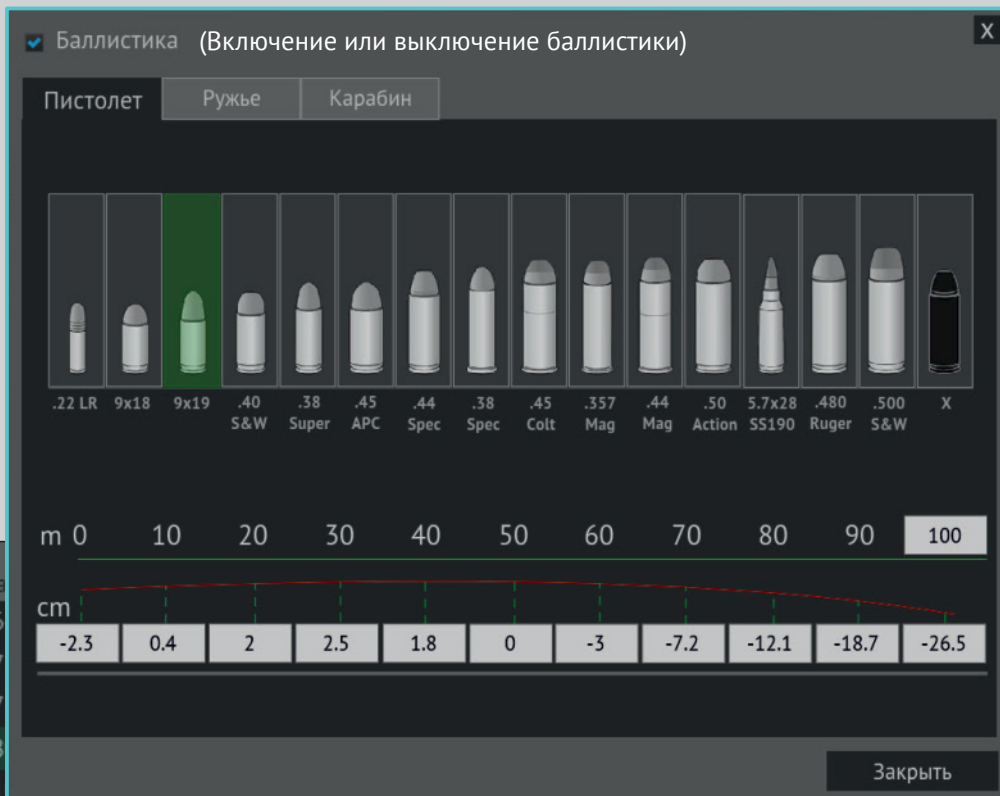
L - Корректировка смещения в связи наклона угла камеры.

Также данные настройки очень важны при включенной баллистики!

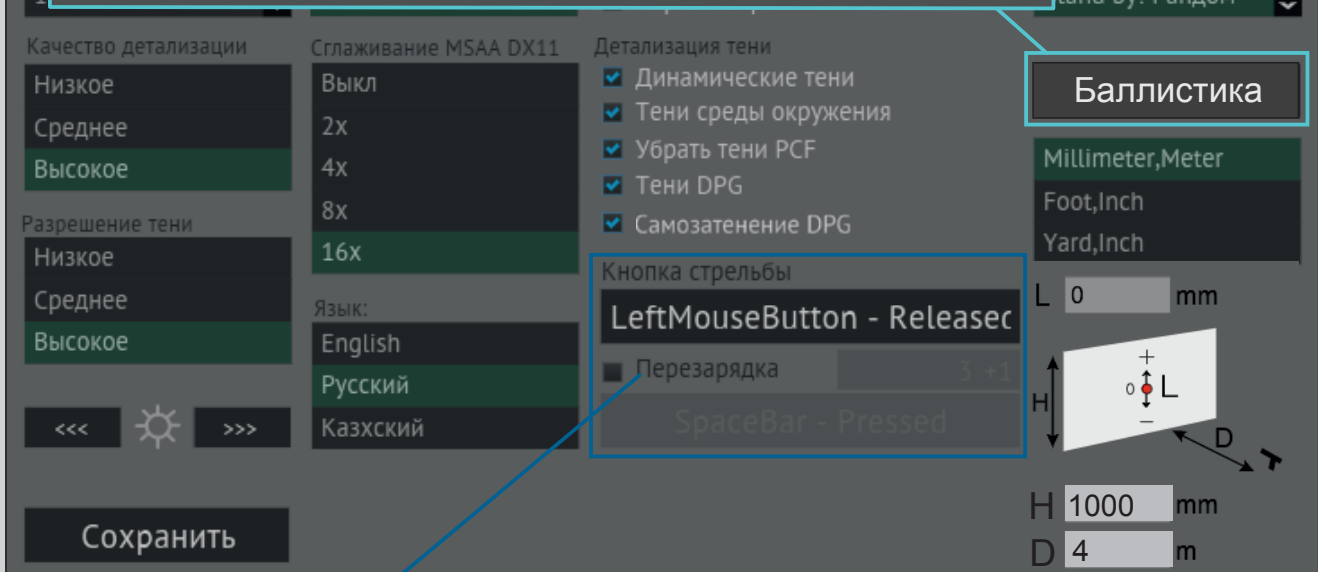
Настройки

Настройки баллистики и сигнала

В программе есть 45 видов патронов с приближённой баллистикой: 15 - Пистолет, 15 - Ружье (Пули) и 15 - Карабин. По желанию можно задать свои данные например взятые из баллистического калькулятора. Настройки баллистики сохраняются в файл **"BallisticsTrace.bin"** в папке стрелка.



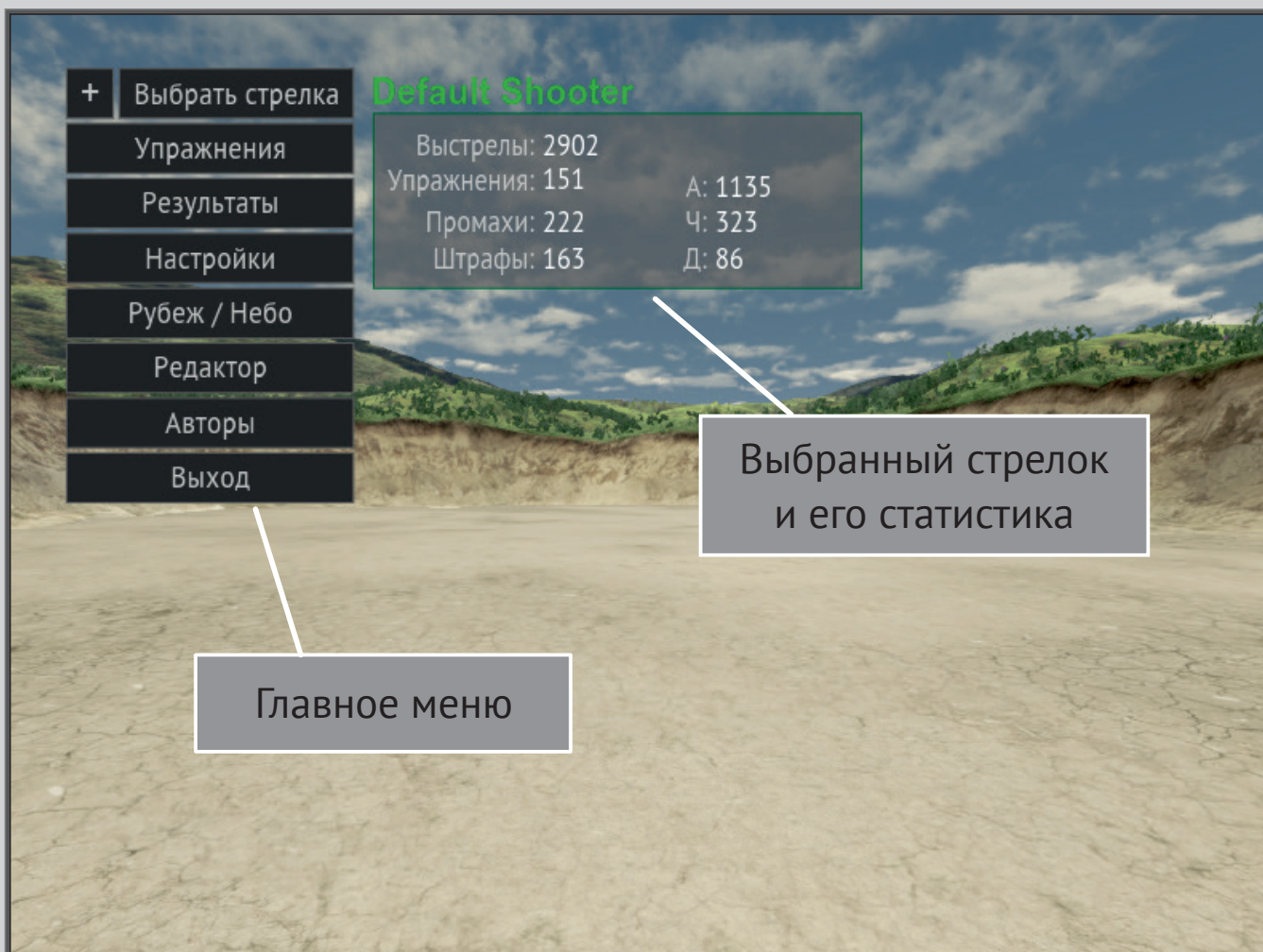
Если баллистика будет выключена, траектория пули будет рассчитываться по прямой линии.



Кнопка или сигнал мыши, который отвечает за стрельбу. Включение дополнительной функции для подсчета выстрелов и кнопка перезарядки.

Главное меню

Главное меню и статистика стрелка

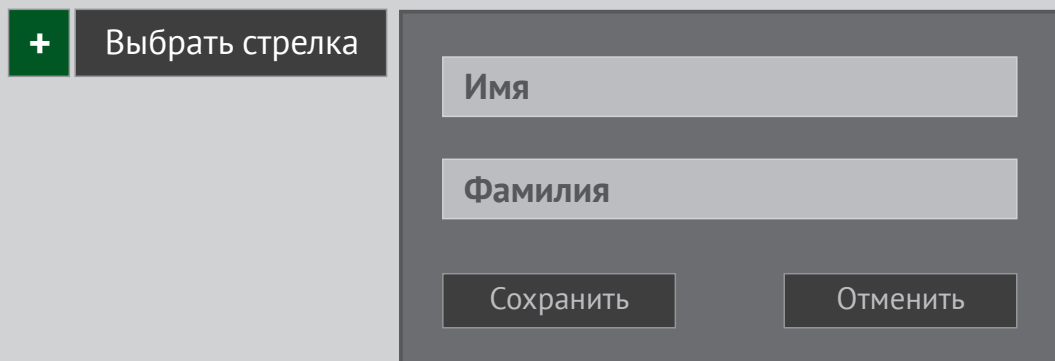


+ Выбрать стрелка	- Создание и выбор стрелков
Упражнения	- Выбор упражнений
Результаты	- Сравнительные результаты по открытому упражнению
Настройки	- Настройки (Графика, баллистика и тд.)
Рубеж / Небо	- Выбор рубежа и время суток (Стартовый уровень)
Редактор	- Редактор для изменения и постройке упражнения
Авторы	- Краткая информация о разработчиках проекта
Выход	- Выход из программы

Выбор стрелка

Добавление нового стрелка

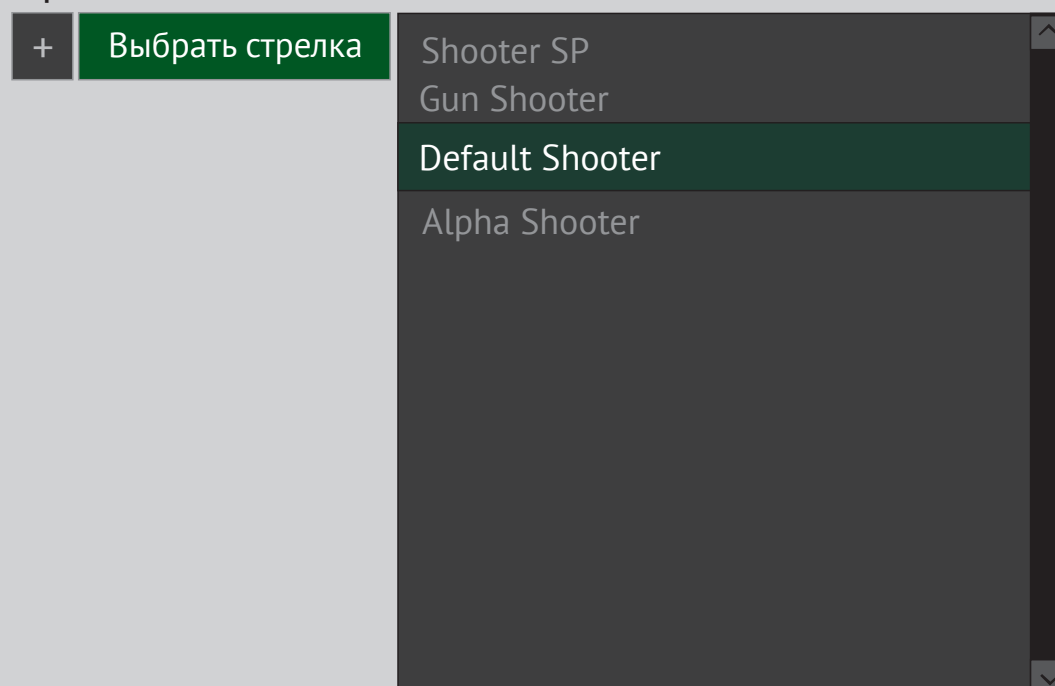
Кнопка “+” открывает окно для добавления нового стрелка.



Для каждого стрелка создается папка с названием - *“Имя_Фамилия”*, в которой будут находиться: часть личной статистики, настройки баллистики и планы упражнений, созданные выбранным стрелком.

Выбор стрелка

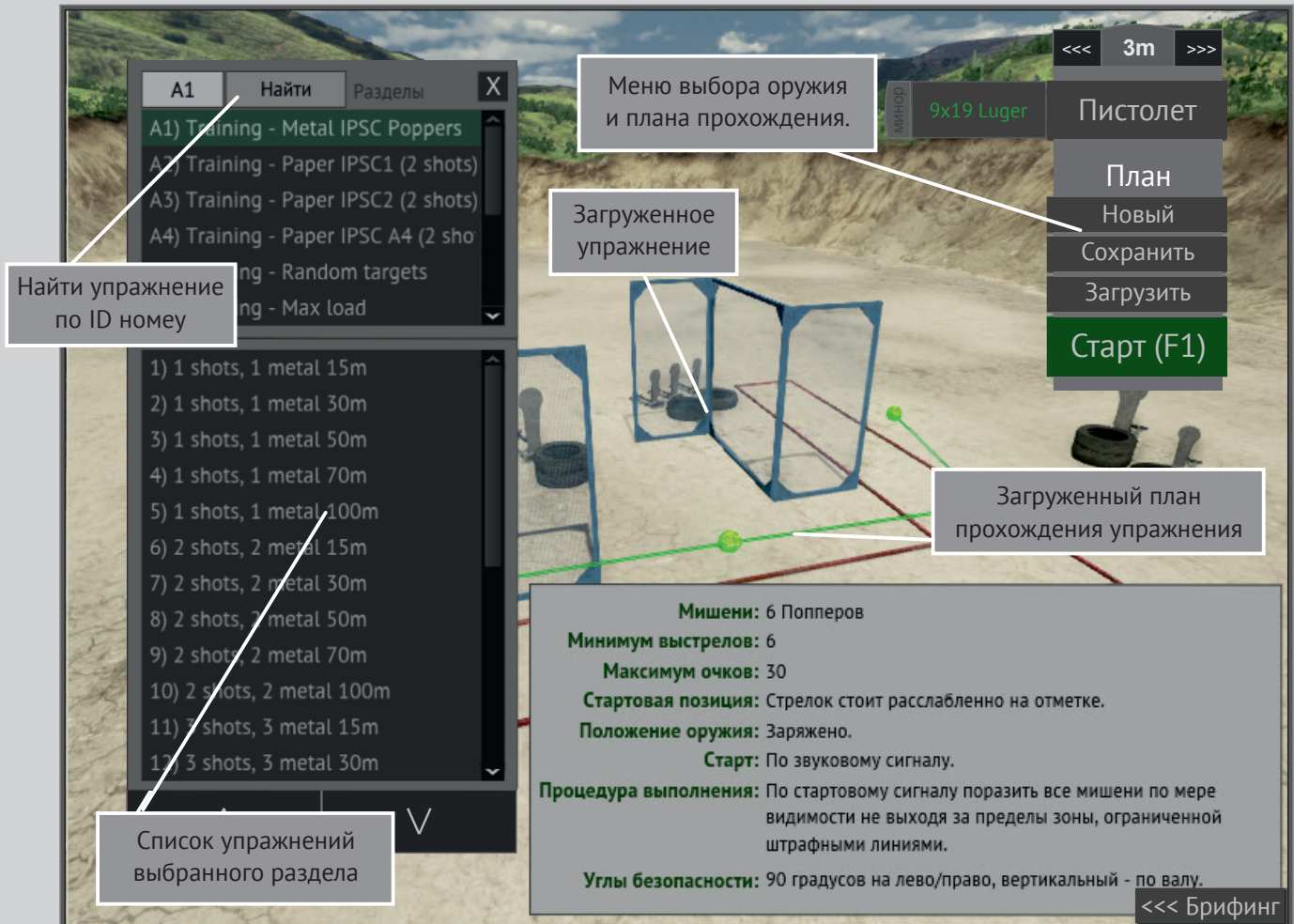
Кнопка **“Выбрать стрелка”** - открывает окно для выбора стрелка из списка.



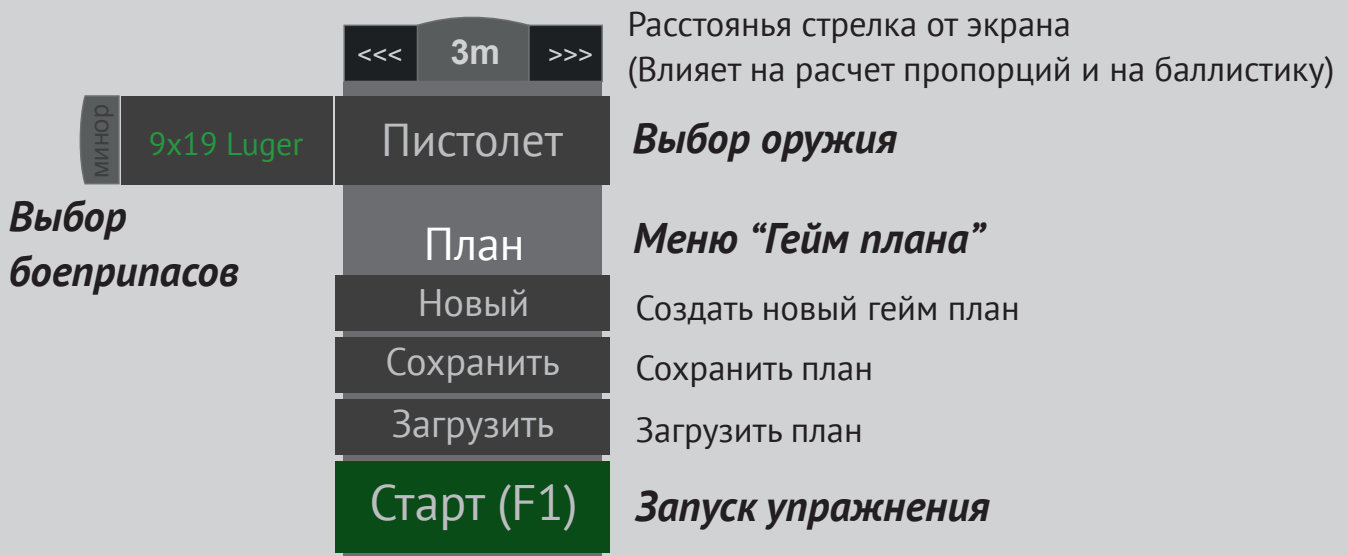
Выбор упражнений

Выбор упражнения

При выборе упражнения, оно сразу загружается и отображается на сцене.

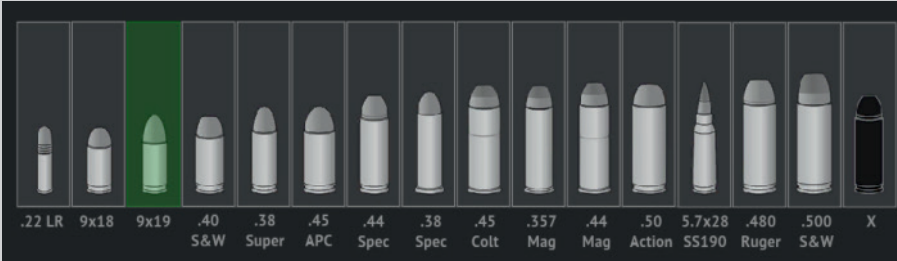


Меню выбора оружия и плана прохождения.

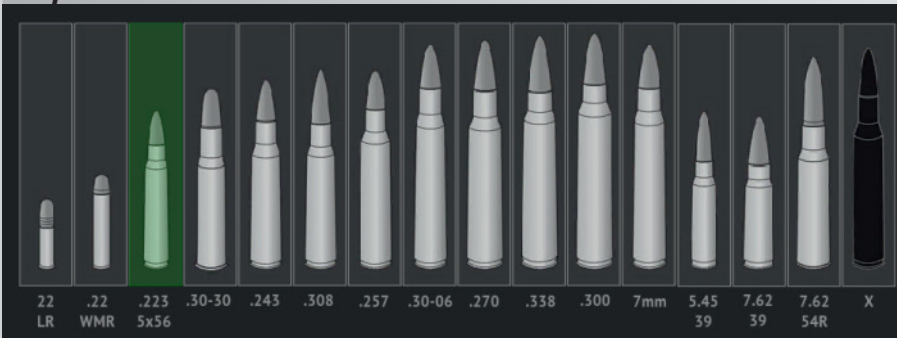


Выбор оружия и боеприпасов

Пистолет



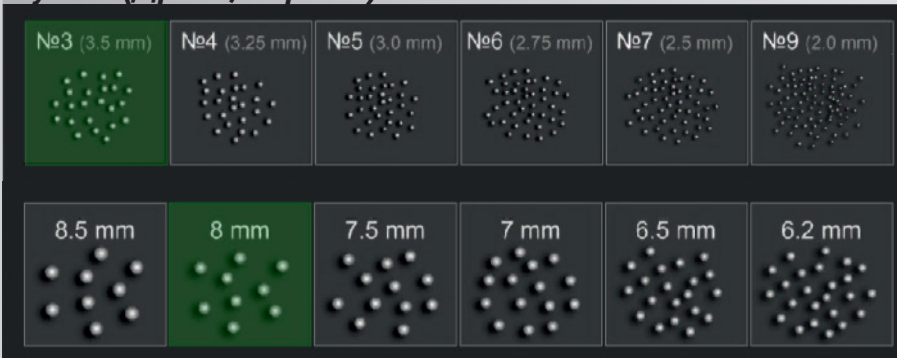
Карбин



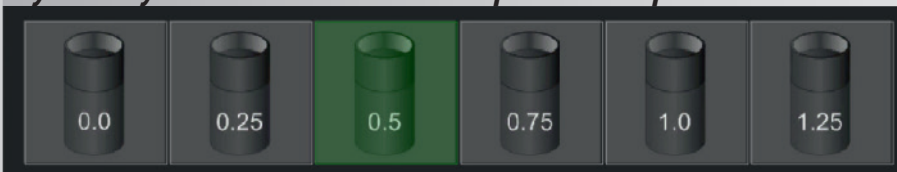
Ружье (Пуля)



Ружье (Дробь/Картеч)



Ружье Сужение ствола для картечи и дроби



<<< 3m >>>

Пистолет

План

Новый

Сохранить

Загрузить

Старт (F1)

Гейм план

Гейм план - Создание/Загрузка

Созданный план привязывается к уже выбранному стрелку. При сохранении или загрузке связь также остается.

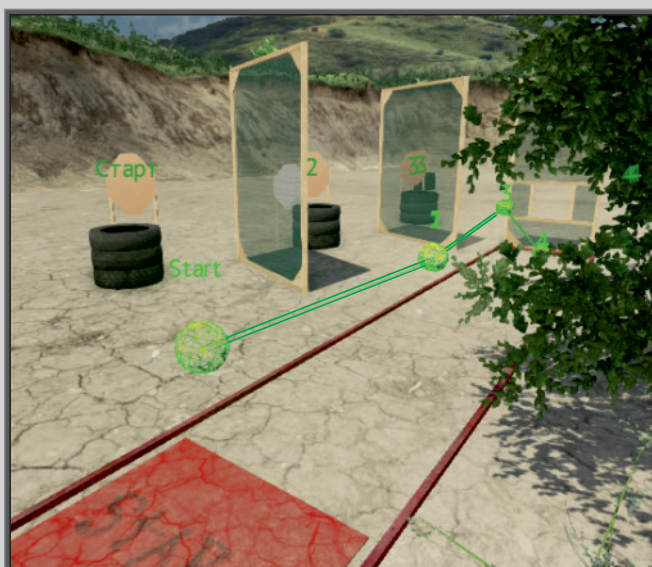
План	Меню гейм плана
Новый	Создать новый план прохождения упражнения
Сохранить	Сохранить план
Загрузить	Загрузить план
Старт (F1)	Запуск упражнения

Перемещение по сцене выполняется кнопками

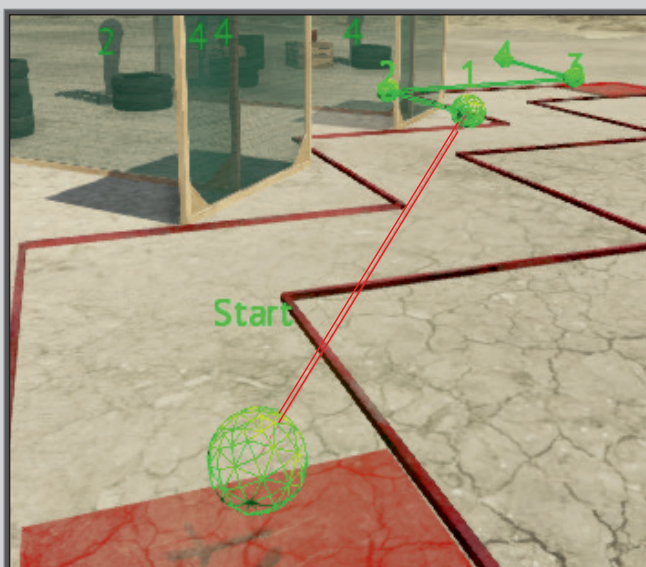


Для того, чтобы создать точку для стрельбы или просто точку перемещения, нужно: зажать правую кнопку мышки и отпустить, экран заблокируется, далее, появится курсор для выбора мишеней левой кнопкой мышки . На выбранных мишенях, появится номер с какой точки будет обстрел.

Для того, чтобы выбрать закрепленные мишени на движущейся конструкции, можно: выделить саму конструкцию или мишени на ней, используя кнопку предварительного просмотра **E**.



Если план корректный, линии зеленого цвета.





Если линия между точками красная, значит на пути к следующей точки стоит преграда или ограничительная линия.

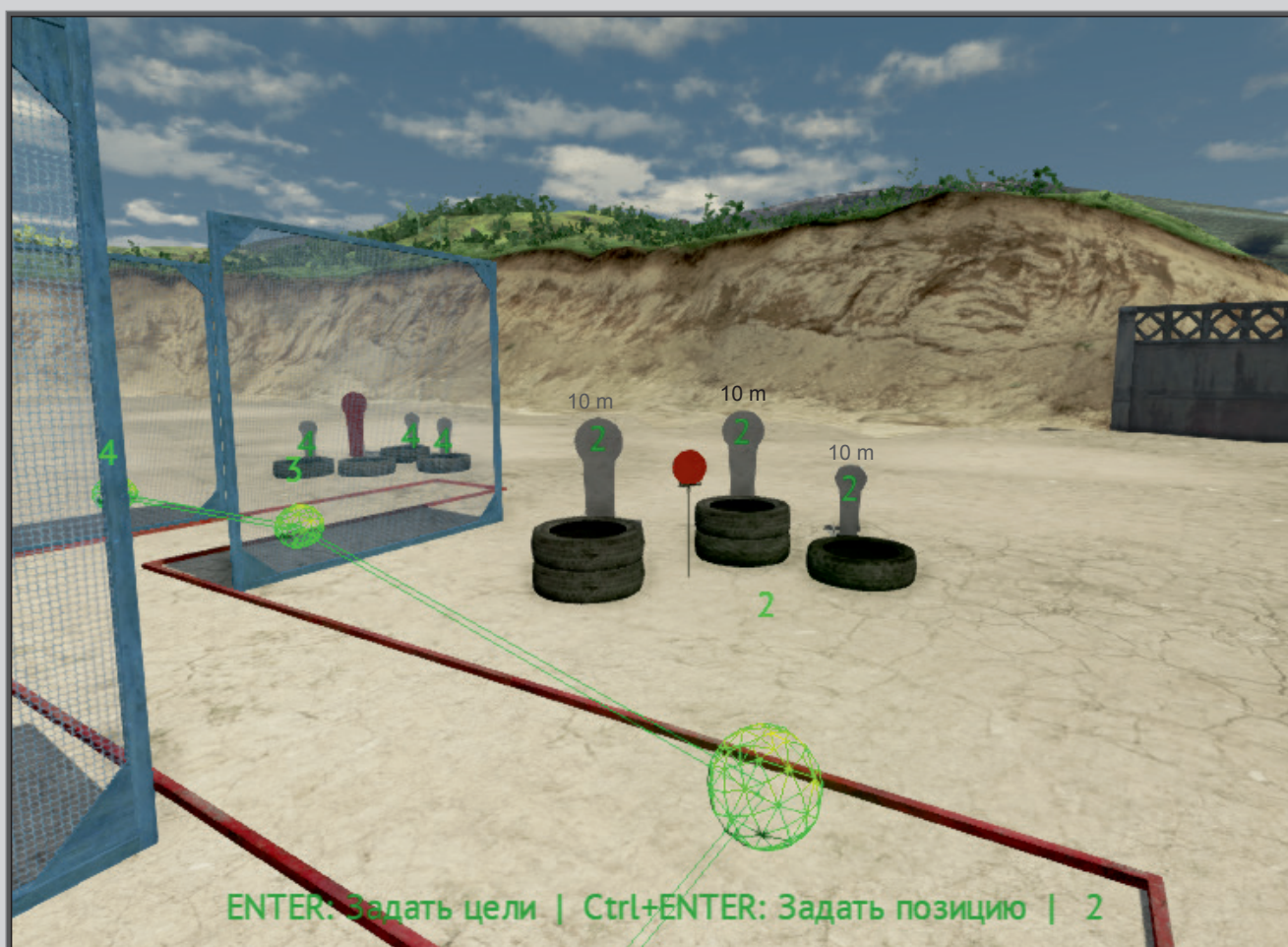
Гейм план



Гейм план - Редактирование



Внизу экрана информация о ближайшей точке, и не большая подсказка сочетания клавиш.

Для того, чтобы изменить у точки заданные мишени, достаточно подойти к точке и нажать кнопку  и внести изменения.

Если нажать кнопку , точка и заданные цели к ней будут удалены.



При нажатии  +  редактируется само расположение точки.

Нажимая кнопку , возможно присесть ниже, а кнопкой  обратно приподняться.

Редактор


Запуск редактора упражнений

Вход и выход из редактируемого режима можно выполнить через кнопку **F2** или через меню.

Если вы вошли в режим редактора, в левом верхнем углу появится надпись - **“Режим редактирования”** и в центре появится **перекрестие**.



Перемещение по сцене выполняется кнопками **W** - Вперед, **A** - Назад, **S** - Влево, **D** - Вправо.

Для выделения объектов, используйте левую кнопку мыши .



Редактор

Создание нового упражнения

При нажатии кнопки **Esc**, откроется основное меню редактора с объектами, которые можно добавлять в сцену.



Открыть - Откроется окно для выбора готовых упражнений.

Новый - Очистится сцена для новых идей.

Сохранить как - Откроется окно, где можно будет ввести название для нового упражнения и сохранить его в выбранную папку.

Сохранить - Сохранить открытое упражнение.

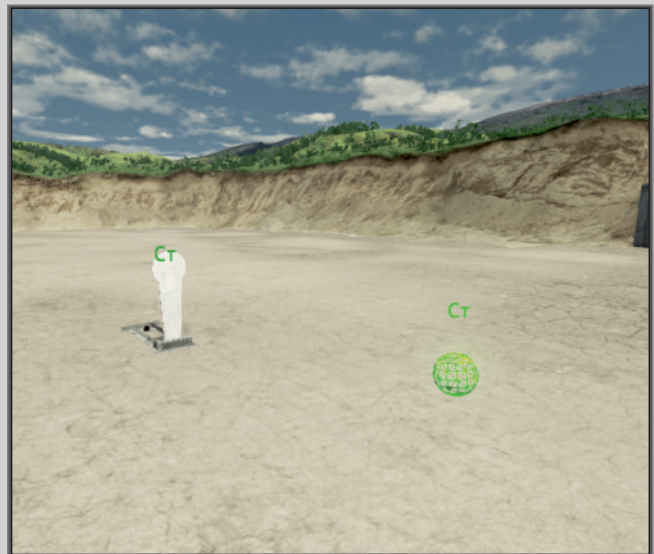
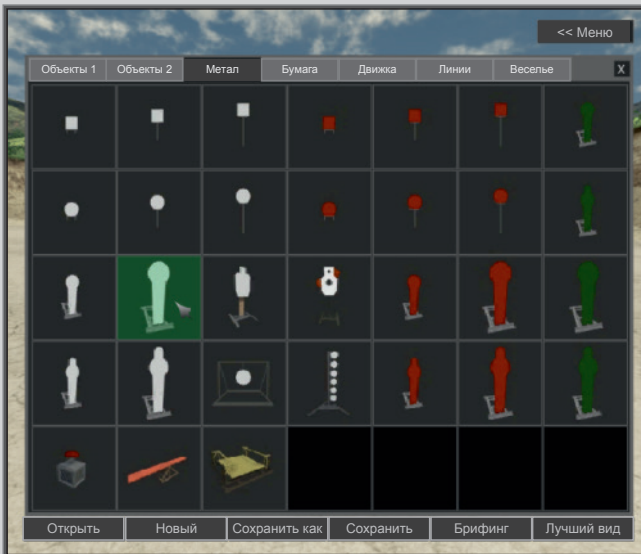
Брифинг - Отрывает окно для авто генерации или редактирования брифинга.

Лучший вид - Запоминает лучший вид упражнения (используется для положения камеры при выборе упражнения)

Редактор

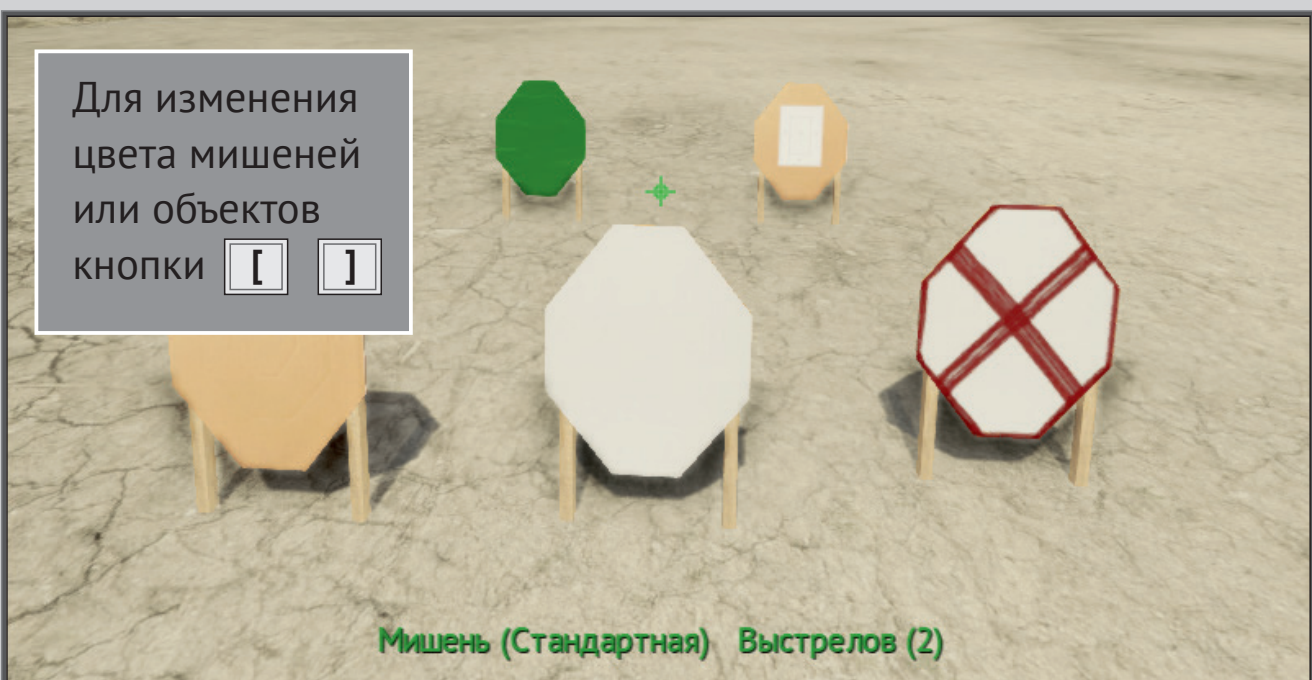
Объекты для упражнений

Для запуска упражнения, на рубеже должна быть хотя-бы одна любая мишень и создан гейм план. Чтобы добавить объект, нужно: левой кнопкой мышки выбрать из окна редактора объект и этой же кнопкой нажать там, где перекрестие.



Изменение заливки у объектов

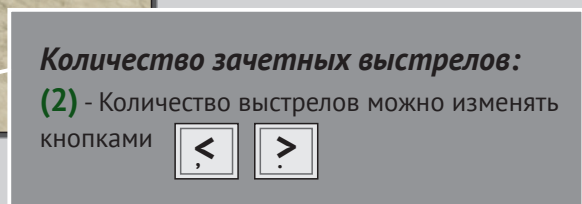
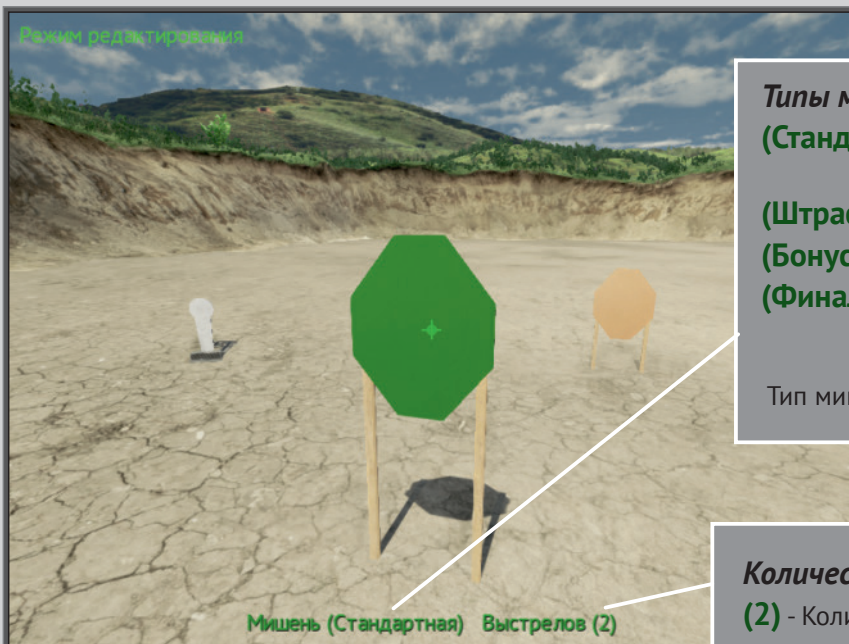
Мишень, выбранная с зачетной областью А4, будет считать результат только по зачетному белому листу А4.



Редактор

Настройки у мишеней

Выделенный объект будет зеленого цвета. В низу экрана появится информация об объекте, у некоторых объектов будут настройки, как у мишени на рисунке.




Если у металлической мишени - типа **"попер"**, - заданно зачетных выстрелов больше, чем 1, мишень будет сама подыматься, пока не будет поражена столько раз, сколько заданно.




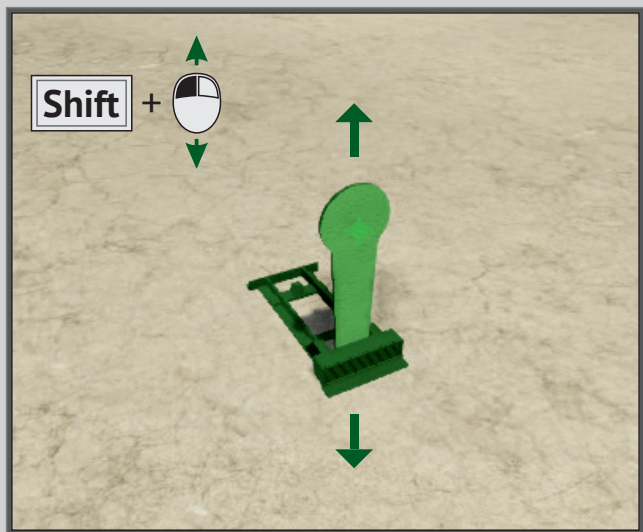
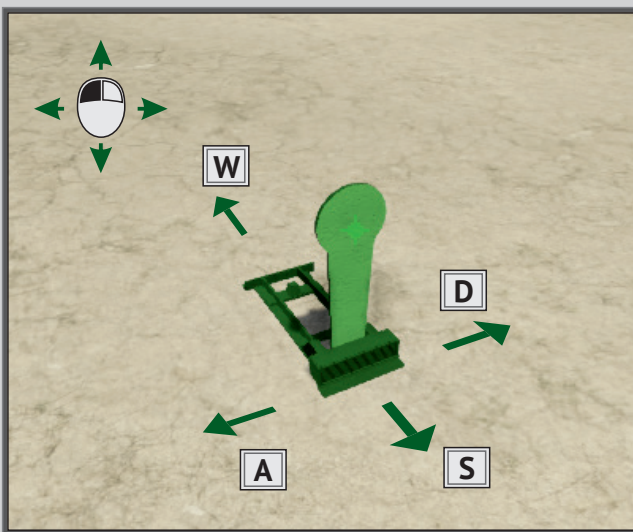
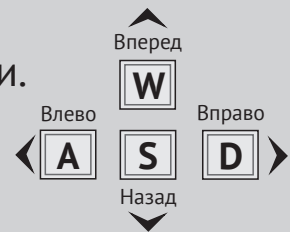
Редактор

Способ перемещения мышкой

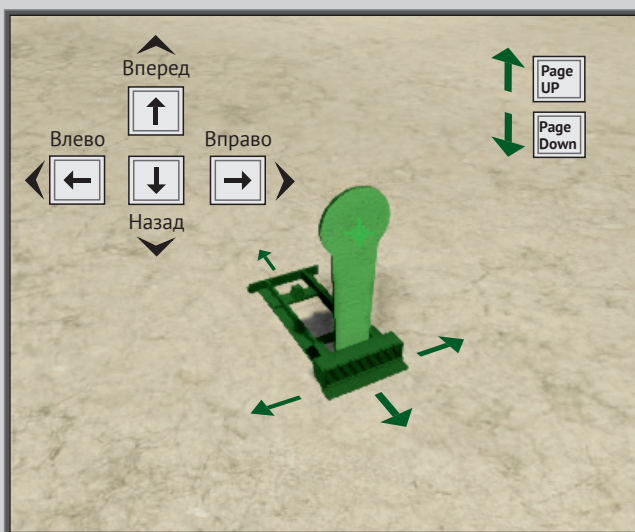
Выделив нужный объект, или группу объектов, зажав левую кнопку мышки  и двигаясь кнопками по сцене объект будет двигаться по плоскости в месте с вами.

Плюс, двигая мышкой объект будет двигаться по направлению центра. Используя комбинацию

Shift +  можно поднять или опустить.



Способ перемещения клавиатурой



Выделив нужный объект, или группу объектов, нажимая кнопки стрелок - объект будет двигаться относительно сцены.


Чтобы увеличить, или уменьшить шаг перемещения от каждого нажатия, используйте кнопки **-** **+**. Для перемещения объектов по вертикальной оси используются кнопки: **Page UP** **Page Down** .



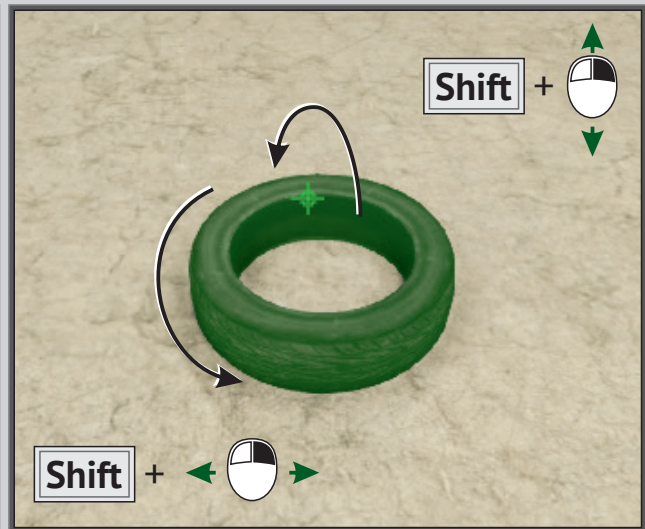
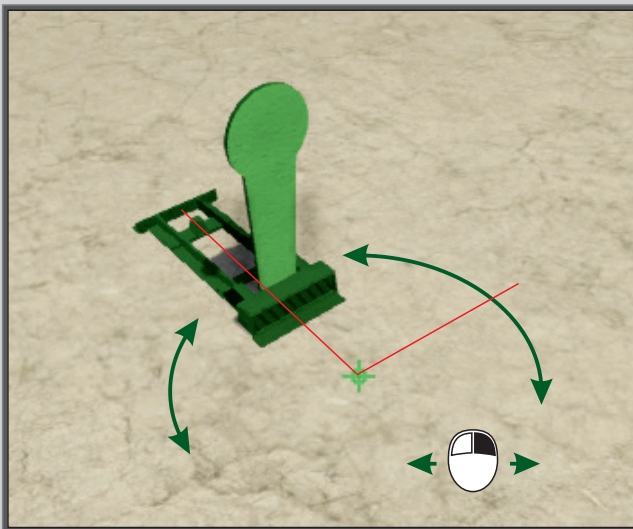
Основные действия запоминаются. Для отмены - вперед или назад, можно использовать кнопки **Ctrl** + **Z** и **Ctrl** + **Shift** + **Z**

Редактор

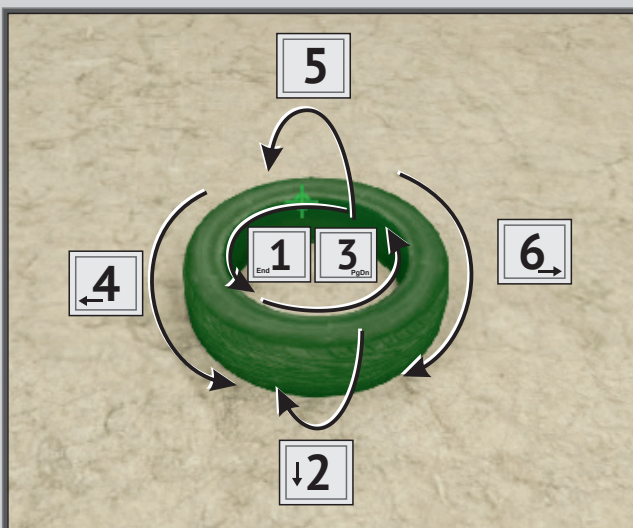
Способ поворота мышкой

Выделив нужный объект, или группу объектов, а после зажав правую кнопку мышки  и двигая мышкой объект будет поворачиваться по плоскости относительно точки, направленной центром перекрестия.

Используя комбинацию **Shift** +  можно повернуть по другим двум осям.



Способ поворота клавиатурой



Выделив нужный объект, или группу объектов, нажимая кнопки нумерации, объект будет поворачиваться по оси в зависимости от цифр “1,2,3,4,5,6”, а кнопки “+” и “-” уменьшают или увеличивают градус поворота.




Основные действия запоминаются. Для отмены - вперед или назад, можно использовать кнопки **Ctrl** + **Z** и **Ctrl** + **Shift** + **Z**


Редактор

Группы объектов

Группы - это очень удобный способ для поворота и перемещения нескольких объектов.



Для того, чтобы сгруппировать объекты, нужно: их выделить мышкой  зажав **Ctrl** далее нажать: **Ctrl** + **G**

Чтобы выделить всю группу, нужно: выделить хотя бы один объект из группы, и двинуть колесо мышки. 

Разгруппировать объекты - делается сочетанием клавиш: **Ctrl** + **U**
Большинство объектов из окна редактора для удобства уже сгруппировано.

Объекты можно копировать, сочетанием клавиш **Ctrl** + **C**
и вставлять в сцену **Ctrl** + **V**.

Таким способом, можно копировать готовые конфигурации, из уже составленных упражнений, в свое новое.



Основные действия запоминаются. Для отмены - вперед или назад, можно использовать кнопки **Ctrl** + **Z** и **Ctrl** + **Shift** + **Z**

Редактор

Штрафная линия

Штрафные линии легко можно нарисовать при помощи специального инструмента в разделе “Объекты 1”.



Для удобства можно включить или выключить сетку кнопкой **G**. Шаг сетки 0,5 метра.

Зажав кнопку **Ctrl** активируется привязка к сетке.

Чтобы выйти из режима рисования линии нужно нажать кнопку **Enter** или **Esc**.

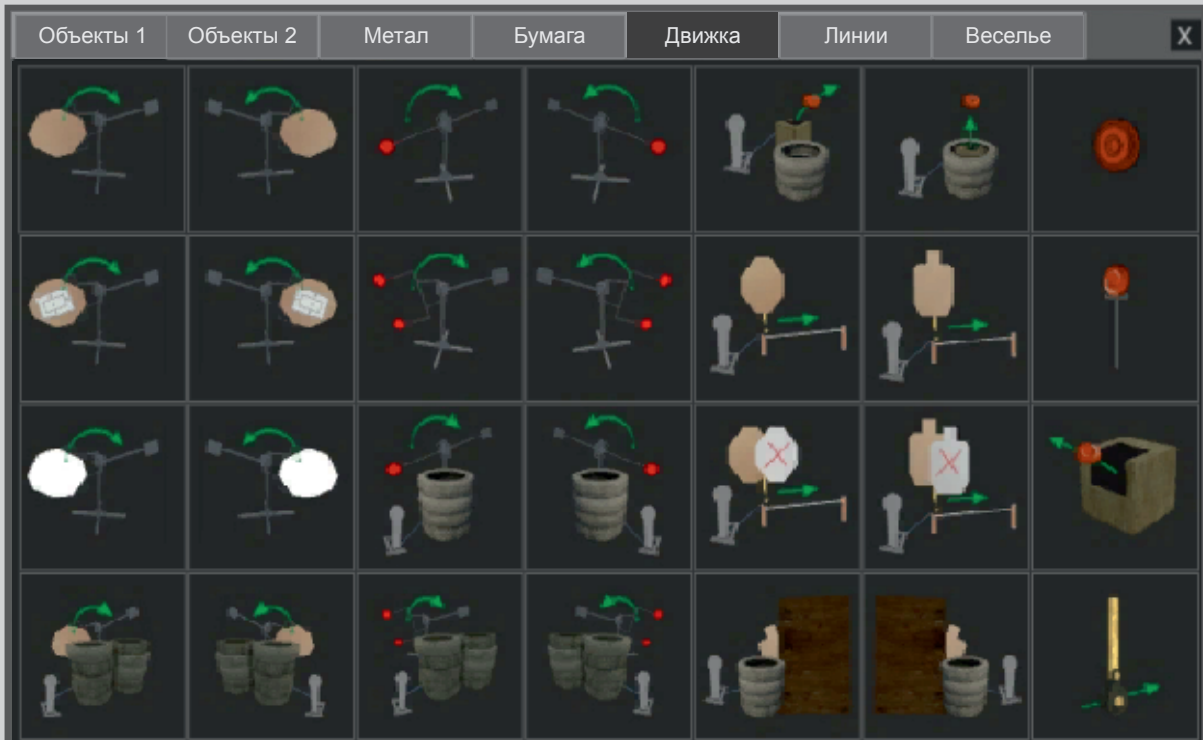
Также штрафные линии - можно добавить из раздела “Объекты 1” или из раздела “Линии” уже готовой формой.



Редактор

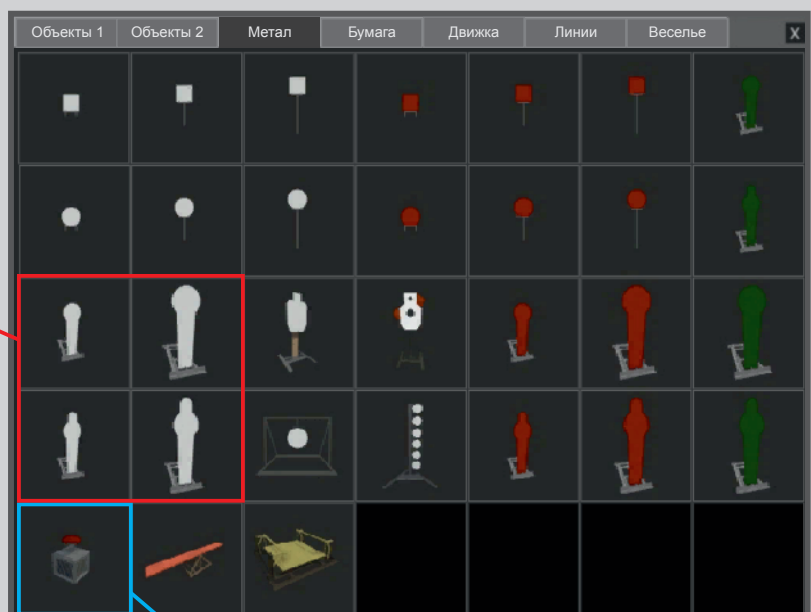
Качающиеся конструкции - “добавление”

Качающиеся или двигающаяся конструкция и пусковая установка тарелочек могут быть добавлены из раздела “Движка”.



Которые, активируются металлическими падающими мишенями или кнопкой.


Вариант с поппером активирует только после того как упадет.



Вариант с кнопкой активирует когда стрелок подходит к ней, якобы, нажимая её.

Редактор

Качающиеся конструкции - “активация”

Для того, чтобы связать или развязать конструкцию с объектом, который будет активировать её, нужно: выделить конструкцию и объект мышкой , зажав **Ctrl**, далее нажать: **F**.

Если есть связь активации, между ними будет видна синяя линия. Во время выполнения упражнений, линии становятся не видимыми.




Активацию конструкции можно привязывать к нескольким объектам. Для предварительного просмотра, как будет вести себя конструкция можно: нажать кнопку **E**. При нажатии данной кнопки действие будет чередоваться: *запуск*
остановка
возврат к старту




Если конструкция выделена, то проверка будет стартовать только у неё.

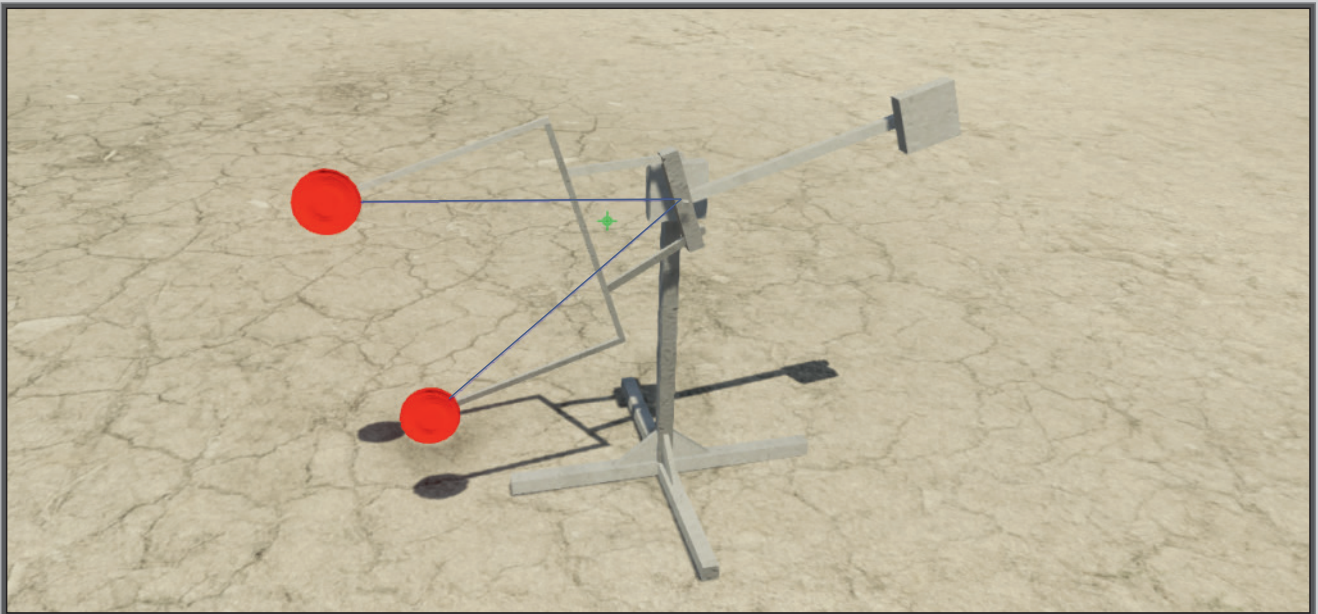
Редактор


Качающиеся конструкции - “создание”

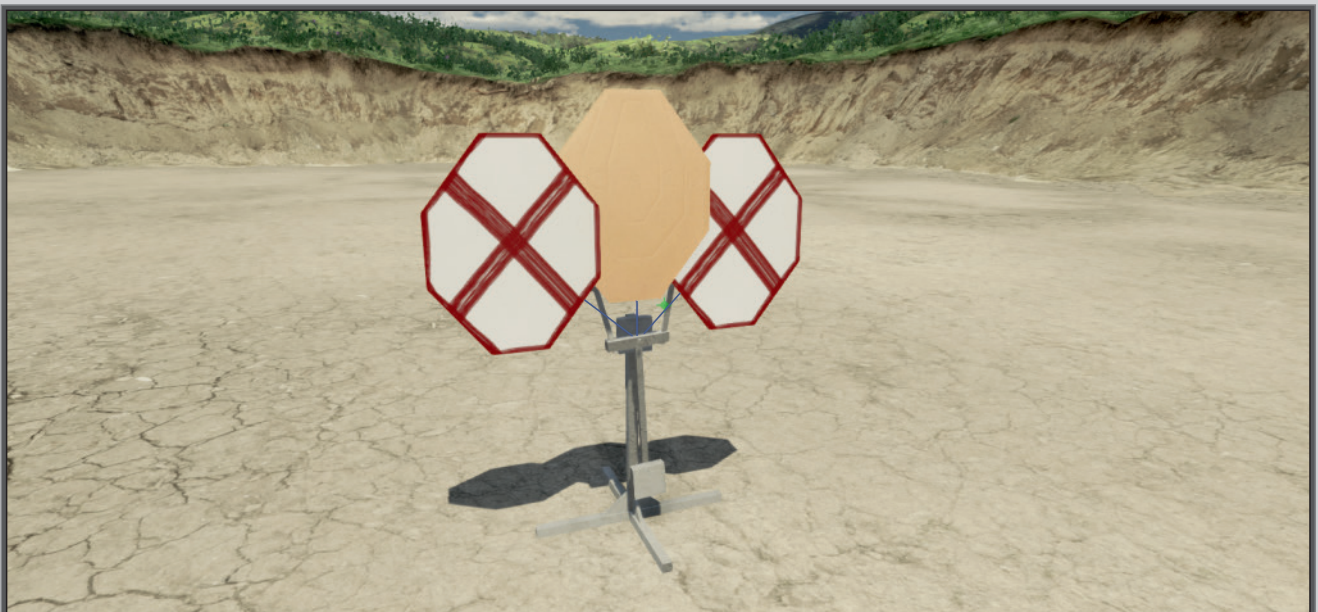
Для того, чтобы открепить мишени от конструкции, нужно: выделить **“конструкцию”** и нажать кнопку  .

Для того, чтобы закрепить мишени на конструкции, нужно: выделить **“мишени + конструкцию”** и нажать кнопку  .

Если есть связь между объектами, появится синяя линия.



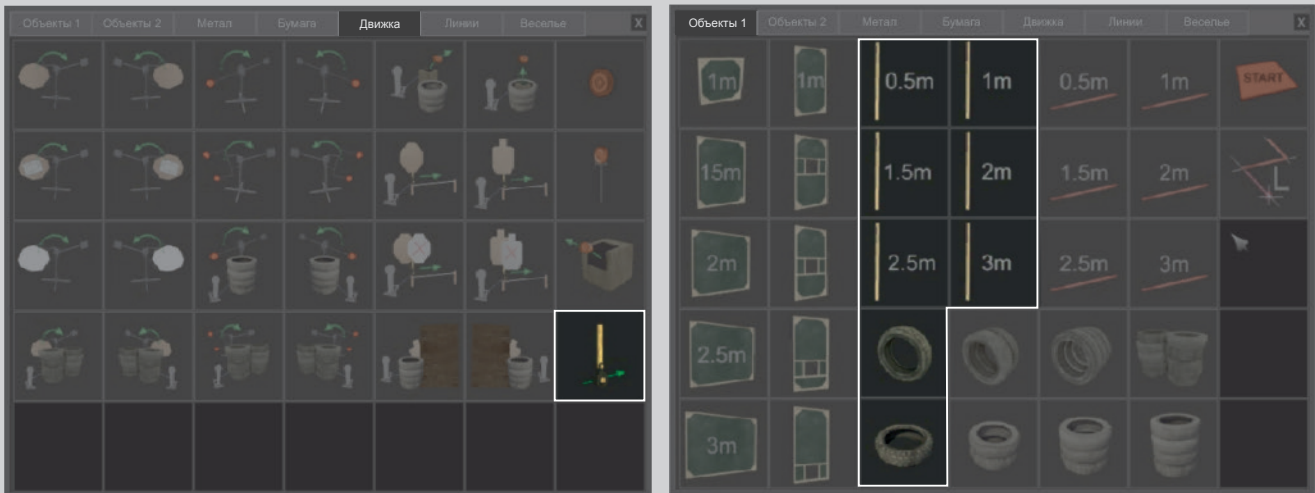
Для удобного крепления мишеней можно повернуть качалку в вертикальное положение кнопкой  .





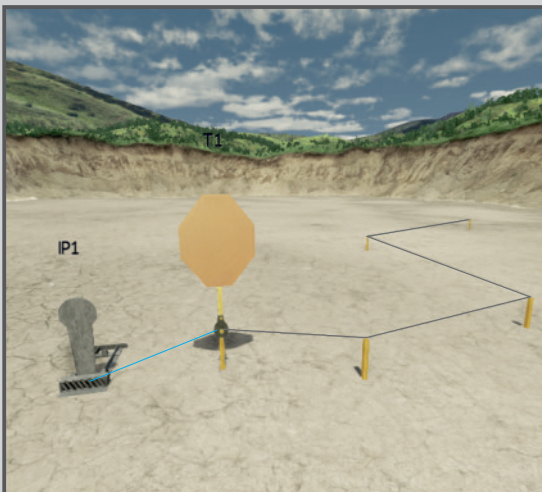
Редактор

Движущиеся конструкции - “создание”


Для того чтобы построить движущуюся конструкцию нужно добавить на сцену специальный объект в меню “Движка” и простые объекты например: бруски или покрышки из раздела “Объекты 1”.



Далее выделить конструкцию и объекты мышкой  , зажав **Ctrl** так как запланировали направление движения и после нажать: **Ctrl** +  . При завершении движущийся объект займет верхнее положение первого объекта цепочки движения.



Настройки:

 Способ движения.

(Линия) - Прямо.


(Зигзаг 1) - Зигзагом вариант 1.

(Зигзаг 2) - Зигзагом вариант 2.

(Зигзаг 3) - Зигзагом вариант 3.

(Хаотично) - Двигаться хаотично.

  Скорость

 **(А->В)** - Движения от первой точки до последней.

(Цикл) - Бесконечное движение по точкам.

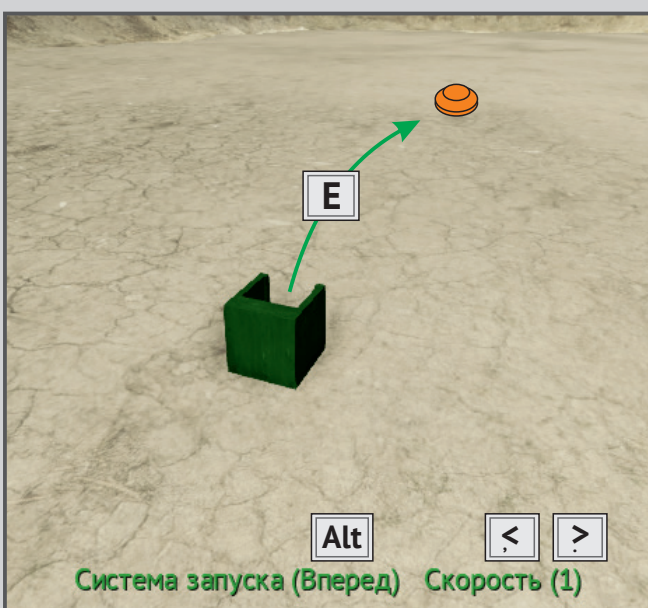
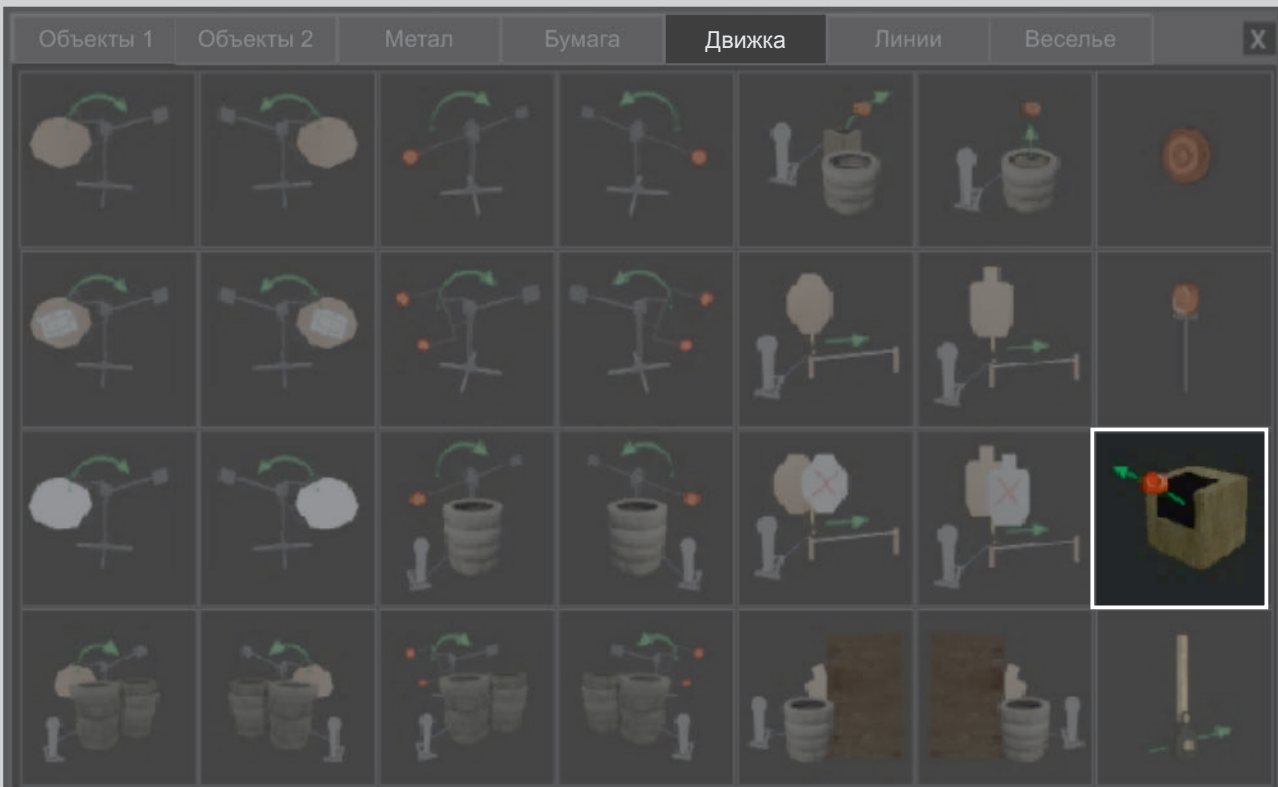
Для активации, используются те же самые объекты, что и у качающихся конструкций. (Смотри раздел **стр. 21**.)

Редактор

Вылетающие керамические тарелочки

Для запуска тарелочек, нужно:

- 1) Добавить объект - **“Система запуска”** из раздела - **“Движка”**
- 2) Привязать к объекту который ее запустит из раздела **“Метал”**.



Настройки:

[Alt] Направление движения.

(Вперед) - Вылет вперед.

(Вверх) - Вылет вверх.

[<] [>] Скорость

Для предварительного просмотра траектории полета тарелочек, можно использовать кнопку **[E]**.

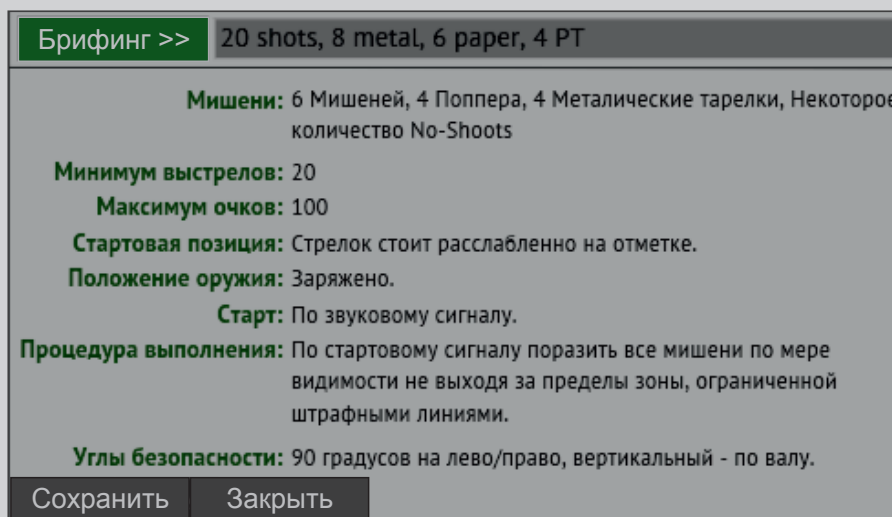
Для активации, используются те же самые объекты, что и у качающихся конструкций. (Смотри раздел **стр. 21.**)

Редактор


Брифинг - “создание / редактирование”



Для быстрого создания брифинга достаточно нажать на кнопку - “**Брифинг >>**” и все разделы заполнятся сами.



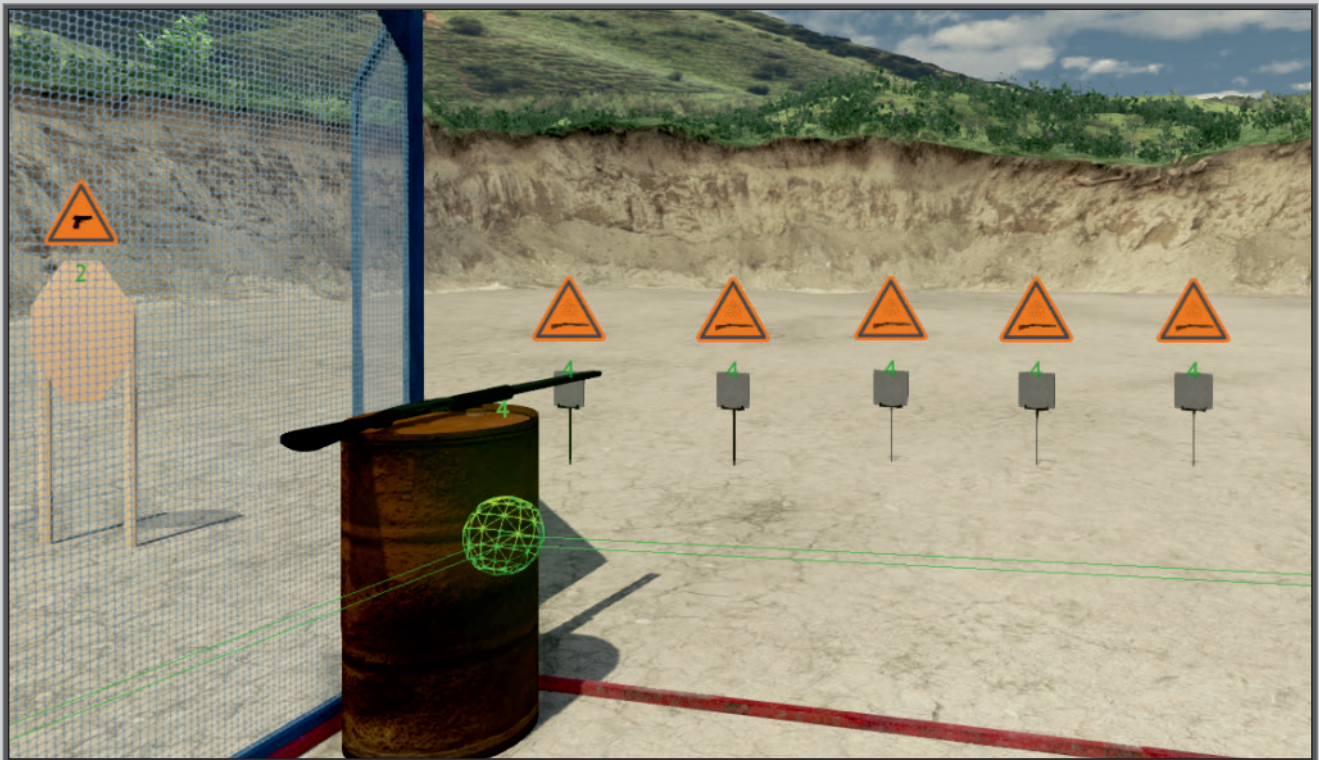
Лучший вид

Нажав кнопку  или кнопку “**Лучший вид**” в окне редактора, программа запомнит заданное положение камеры для текущего упражнения и будет принимать его при выборе упражнения в меню.

Редактор

Комбинированные упражнения - Мультиган

Чтобы задать с чего должна быть поражена мишень, нужно: выделить мишень, и нажимая кнопку **М** выбрать оранжевую иконку с необходимым типом оружия.



Главное, при создании гейм плана учитывать, что с позиции нужно указывать только один тип поражения мишени.

В зависимости от указанных мишеней, будет происходить смена оружия.

Чтобы режим “Мультиган” активировался достаточно задать в упражнении несколько видов оружия у мишеней.

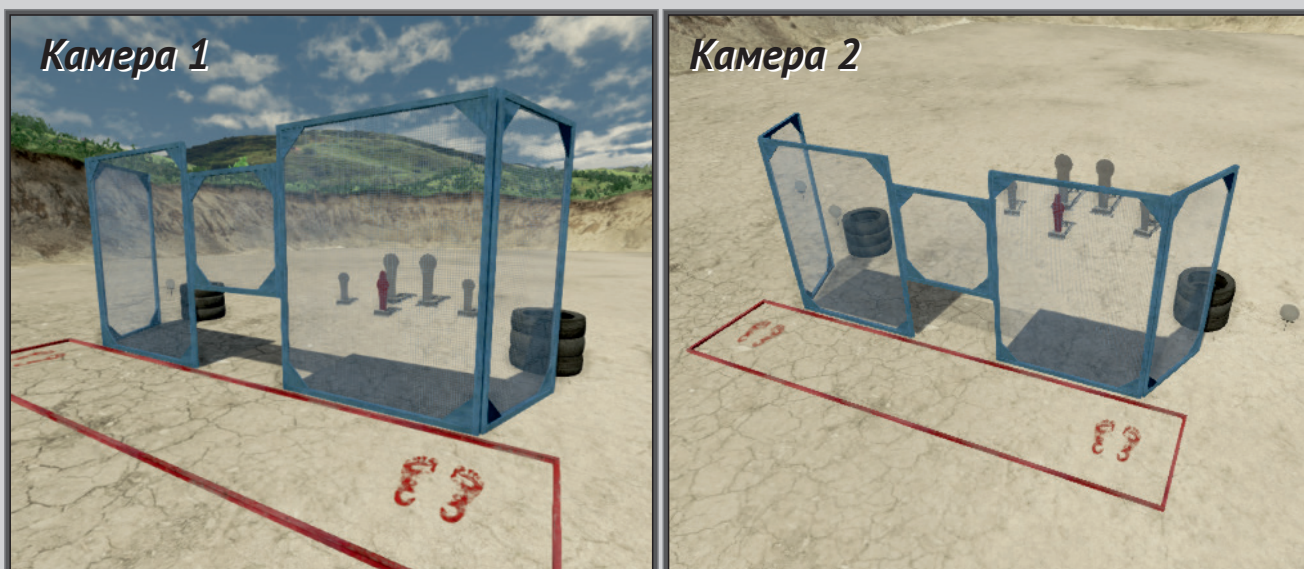


Камеры и дополнительные функции

Смена визуальной камеры и дополнительные функции

Есть 2 типа камеры: первая обычная, привязанная к персонажу от первого лица и вторая - летающая камера.

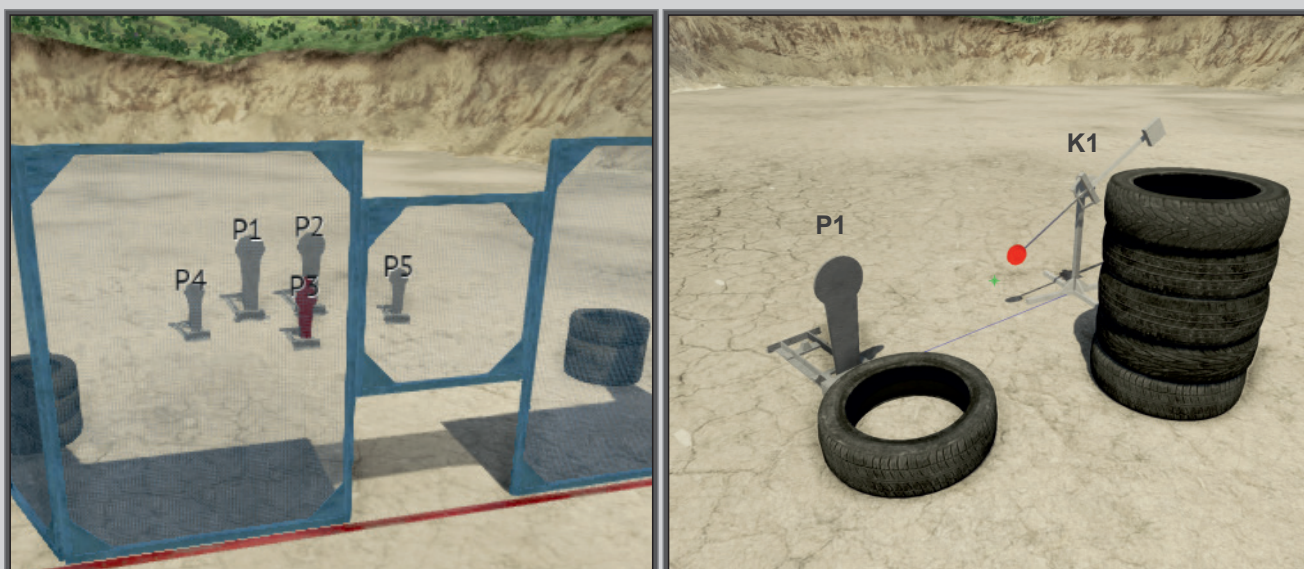
Кнопкой **F5** можно менять камеры.



Дополнительные функции

Кнопка **F6** смена отображения нумерации мишеней.

Кнопка **F7** смена цвета нумерации мишеней.

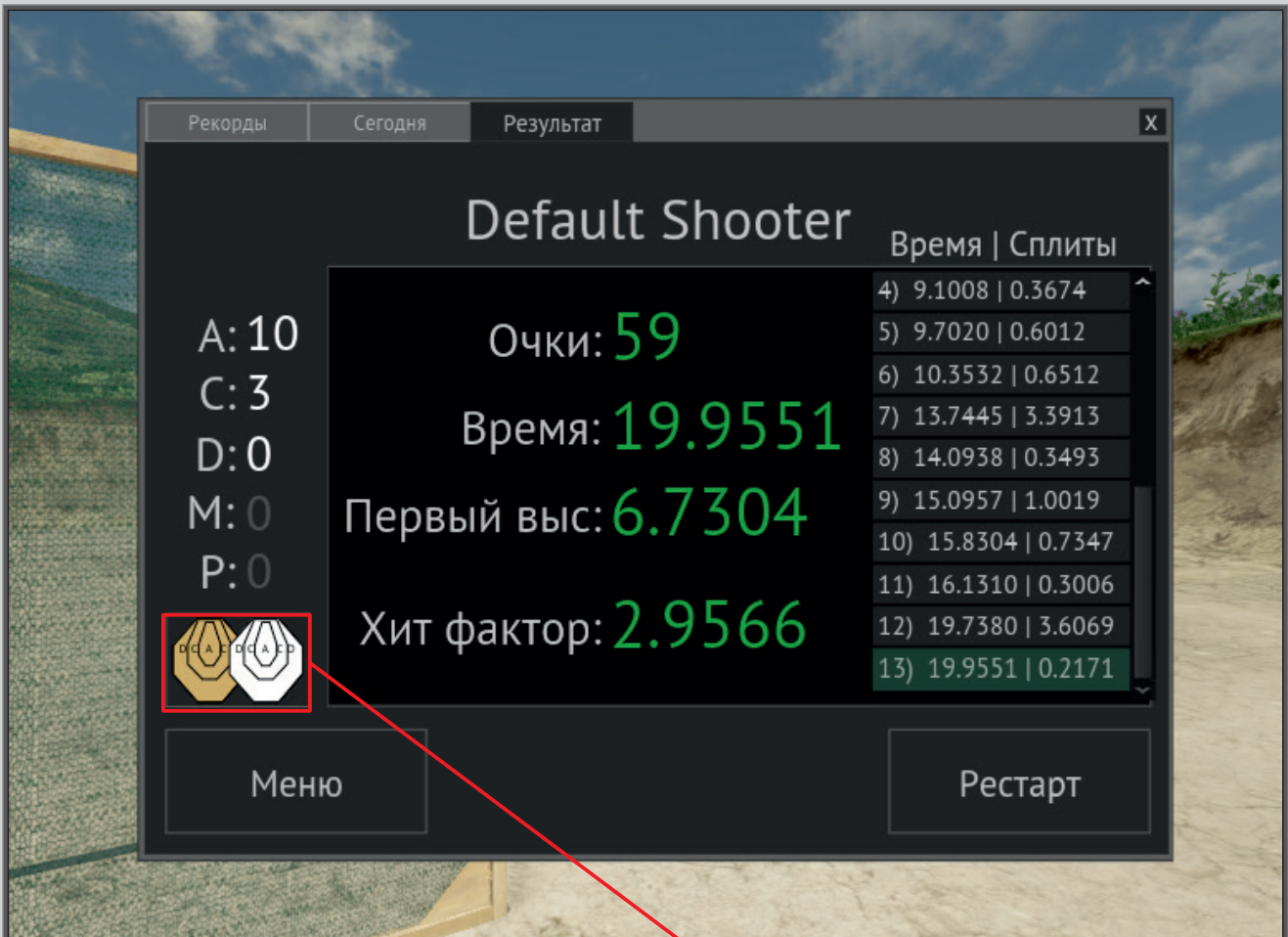


Кнопка **F8** сделать снимок экрана.

Файл снимка сохраняется в (папка программы\Screenshots\...)

Результаты

Отображение результатов



Пробоин на мишенях



Результаты

Таблица результатов

В таблице показаны очки, время, хит фактор (*очки деленные на время*). В последнем столбце дата последнего прохождения и в скобках количество попыток.

Результаты всех, кто проходил текущее упражнение

Результаты всех, кто проходил упражнение в последних сутки

Отображение результатов зависит от выбора класса оружия

Крайний результат прохождения текущего упражнения







Пистолет

Рекорды	Сегодня	Результат	Очки	Время	Хит фактор	X
1. Shooter SP			10	0.8872	11.2711	2018.1.17 (1)
2. Gun Shooter			8	1.0484	7.6306	2018.1.17 (1)
3. Default Shooter			10	2.8390	3.5223	2018.1.17 (1)
4. Alpha Shooter			10	3.1133	3.2121	2018.1.17 (9)













Горячие кнопки

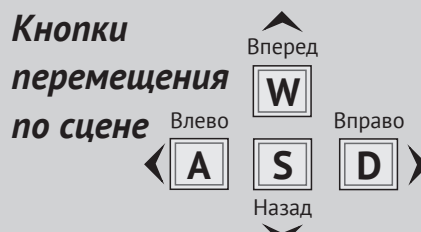
Горячие кнопки - “Общие” и “Гейм план”

Общее

-  **F2** Вкл/Выкл - Редактор
-  **F3** Вкл/Выкл - Курсор перекрестие
(допустимо в стартовом уровне и при выполнении упражнения)
-  **F5** Смена камеры
-  **F6** Смена отображения нумерации мишеней
-  **F7** Смена цвета нумерации мишеней
-  **F8** Сделать снимок экрана в папку “..\Screenshots”

Гейм план

-  **Клик**  **Выделить мишень**
-  **Зажать и отпустить**  **Создать новую позиционную точку**
-  **Ctrl** **Смена позиции - ниже**
-  **Space** **Смена позиции - выше**
-  **Esc** **Выход из точки редактирования**
-  **M** **Задание условия для мишеней (только Мультиган)**
-  **Enter** **Вход для изменения мишеней или удаления точки**
-  **Delete** **Удаление точки**
-  **Ctrl** +  **Enter** **Вход для изменения расположения точки**



Горячие кнопки

Горячие кнопки - "Редактор"

F2 Вкл/Выкл - Редактор

Клик  Выделить объект

В зажатом состоянии  Переместить объект по плоскости

В зажатом состоянии  Повернуть объект по плоскости относительно точки

В зажатом состоянии **Shift** +  Переместить объект вверх или вниз

В зажатом состоянии **Shift** +  Повернуть объект по другим осям

Ctrl + **G** Сгруппировать выделенные объекты

Ctrl + **U** Разгруппировать выделенные объекты


Ctrl + **C** Копировать выделенные объекты

Ctrl + **V** Вставить копированные объекты

G Вкл./Выкл. Сетку (В зажатом состоянии **Ctrl** Привязка только в режиме рисования штрафных линий.)

F Связать активизирующие объекты

E Проверка активных объектов

 Закрепление мишеней на движущейся конструкции и качающейся конструкции

Ctrl +  Привязать направления у движущейся конструкции

Alt + **P** Скопировать лучший вид камеры

Alt + **I** Задать скопированный лучший вид камеры

I Запомнить лучший вид

Ctrl + **Z** Отмена действий назад

Ctrl + **Shift** + **Z** Отмена действий вперед

Горячие кнопки

Горячие кнопки - “Редактор”



Изменить внешний вид объекта



Изменить настройку повтора у движки



Изменить количество зачетных выстрелов или скорость



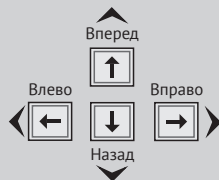
Изменить тип объекта



Кнопки изменения шага пре перемещении стрелками



Кнопки для перемещения объектов по вертикали



Кнопки для перемещения объектов по горизонтали



Кнопки для поворота объектов и изменения шага градусов

Системные требования

Рекомендуемые:

Операционная система: Windows 7/8/10 x64
Процессор: 2.4+ ГГц dual-core (или quad-core)
Оперативная память: 8+ Гб
Видеокарта: NVIDIA Geforce 640+ / ATI Radeon R7 240+ или лучше
8+Гб свободного места на диске

Минимальные:

Операционная система: Windows 7/8/10 x64
Процессор: 2.0 ГГц
Оперативная память: 4Гб
Видеокарта: NVIDIA 6200+ / ATI Radeon 9600+
8Гб свободного места на диске

