

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Nr produktu 000918897

Kontroler śledzący ruch głowy dla graczy TrackIR 5, z TrackClipem do czapki z daszkiem





1. Wstęp

1.1 Wprowadzenie

Informacje zawarte w niniejszej instrukcji użytkownika mogą ulec zmianie bez powiadomienia i nie stanowią zobowiązania ze strony NaturalPoint. Oprogramowanie opisane w niniejszej instrukcji użytkownika jest dostarczane w ramach umowy licencyjnej i może być używane wyłącznie zgodnie z warunkami tej umowy licencyjnej.

Ten dokument jest objęty prawami autorskimi NaturalPoint Inc. 2015 Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część niniejszej publikacji nie może być reprodukowana w jakiegokolwiek formie, w jakiegokolwiek sposób, bez wyraźnej pisemnej zgody. TrackIR, TrackIR 4 i TrackIR 4-Pro, TrackIR 5, Vector i NaturalPoint są znakami towarowymi firmy NaturalPoint Inc. Windows jest znakiem towarowym firmy Microsoft. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

1.2 O NaturalPoint

NaturalPoint Inc. z przyjemnością dostarcza najwyższej jakości optyczne urządzenia śledzące. Mamy nadzieję, że korzystanie z TrackIR sprawi Ci przyjemność.

NaturalPoint
3658 SW Deschutes St.
Corvallis, OR 97333
Telefon: 541-753-6645
Faks: 541-753-6689
www.naturalpoint.com

2. Jak korzystać z instrukcji

2.1 Szybki start

Zdecydowanie zalecamy przeczytanie tej instrukcji przed użyciem kontrolera do gier i symulacji TrackIR. Oczywiście wiemy, że wielu z Was chce wskoczyć i jak najszybciej zacząć eksperymentować. Jeśli to Cię opisuje, możesz zacząć, wykonując następujące czynności:

- Przeczytaj dokładnie rozdział Instalacja i postępuj zgodnie z instrukcjami tam opisanymi. W przeciwnym razie TrackIR może nie działać.
- Po zainstalowaniu oprogramowania podłącz TrackIR bezpośrednio do jednego z wolnych portów USB komputera.
- TrackIR 5 nie powinien być używany z niezasilanymi koncentratorami USB.
- Uruchom oprogramowanie TrackIR. Na pulpicie pojawi się do niego skrót.
- Uruchom wybraną obsługiwaną grę.
- Zaczynaj cieszyć się dodatkowym wymiarem, jaki TrackIR wnosi do Twojej gry!

2.2 Inne dokumenty

TrackIR to potężne urządzenie peryferyjne do gier i symulacji, które zapewnia szereg opcji, które pomogą Ci osiągnąć najlepsze wrażenia. Zaleca się przeczytanie całej instrukcji, aby lepiej zrozumieć, jak działa produkt.

3. Pierwsze kroki

3.1 Minimalne wymagania systemowe

- Sprzęt z serii TrackIR 3 lub nowszy
- Windows Vista lub nowszy
- 60 megabajtów wolnego miejsca na dysku twardym

3.2 Co jest w zestawie



TrackIR 5



Skrócona instrukcja obsługi



Podstawka śledząca TrackClip

3.3 Zgodność sprzętu

Oprogramowanie TrackIR w wersji 5.x może być używane tylko ze sprzętem TrackIR 3 (tylko z rozszerzeniem wektorowym), TrackIR 4 i TrackIR 5. Starsze wersje TrackIR nie są kompatybilne i nie będą działać z tym oprogramowaniem. Oprogramowanie wyświetli ostrzeżenie w przypadku wykrycia niezgodnego sprzętu

3.4 Instalacja oprogramowania i sprzętu

Uwaga: Aby uzyskać najlepsze wyniki, zalecamy zainstalowanie oprogramowania TrackIR przed podłączeniem sprzętu TrackIR.

3.4.1 Punkt przywracania systemu

Zaleca się, aby przed zainstalowaniem nowego sprzętu lub oprogramowania ustawić punkt przywracania systemu. Systemy Windows Vista i Windows 7 zapewniają tę funkcję, aby umożliwić łatwe zresetowanie systemu do poprzedniego stanu. Gdy oprogramowanie zostanie zainstalowane i wszystko działa poprawnie, ustaw kolejny punkt przywracania. Użytkownicy, którzy nabierają nawyku korzystania z tej funkcji, stwierdzają, że mają mniej problemów na swoich komputerach.

Program Przywracanie systemu można znaleźć, klikając:

Vista / Windows 7: Rozpocznij / Wyszukaj „przywróć” / Przywróć system

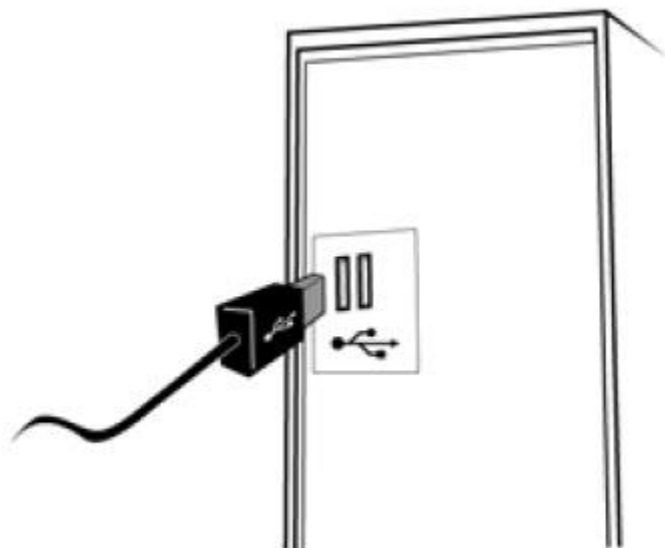
3.4.2 Instalacja oprogramowania i sterowników

Uwaga: Oprogramowanie TrackIR w wersji 5.x nie obsługuje systemu Windows XP lub starszego.

3.4.2.1 Windows Vista i nowszy

1. Odwiedź www.trackir.com, aby pobrać najnowszą wersję oprogramowania TrackIR. Zapisz instalator na pulpicie.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy instalator i wybierz „Uruchom jako administrator”, a następnie postępuj zgodnie z instrukcjami instalacji.
3. (Uwaga: Zabezpieczenia Windows mogą wyświetlać ostrzeżenie, że nie mogą zweryfikować wydawcy oprogramowania sterownika. Kliknij, aby mimo to zainstalować oprogramowanie sterownika. Sterowniki NIE ZNISZCZĄ twojego systemu).
4. Po zakończeniu instalacji na pulpicie pojawi się ikona TrackIR.

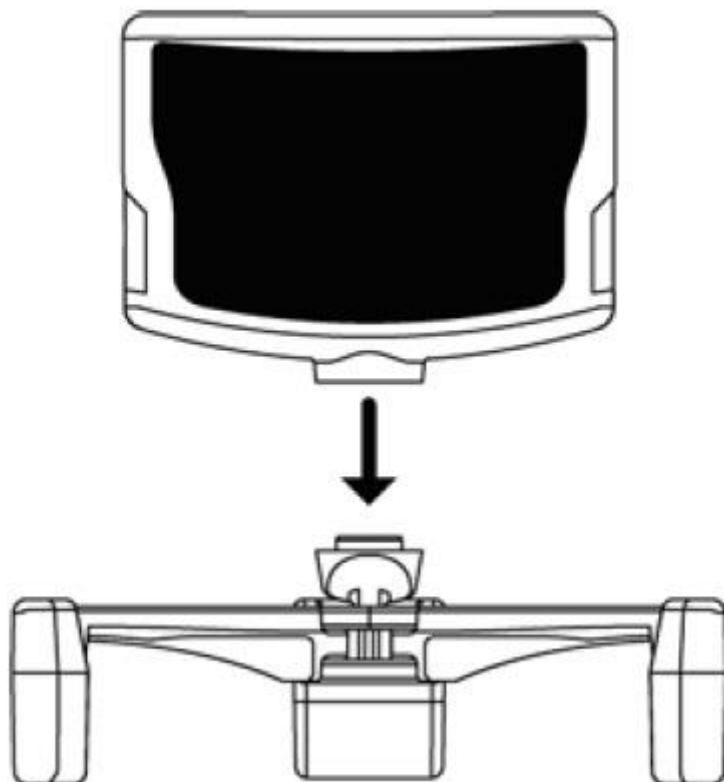
5. Podłącz TrackIR do portu USB w komputerze. Aby uzyskać najlepsze wyniki, podłącz TrackIR bezpośrednio do portu USB w komputerze. Nie zalecamy używania żadnego koncentratora USB.



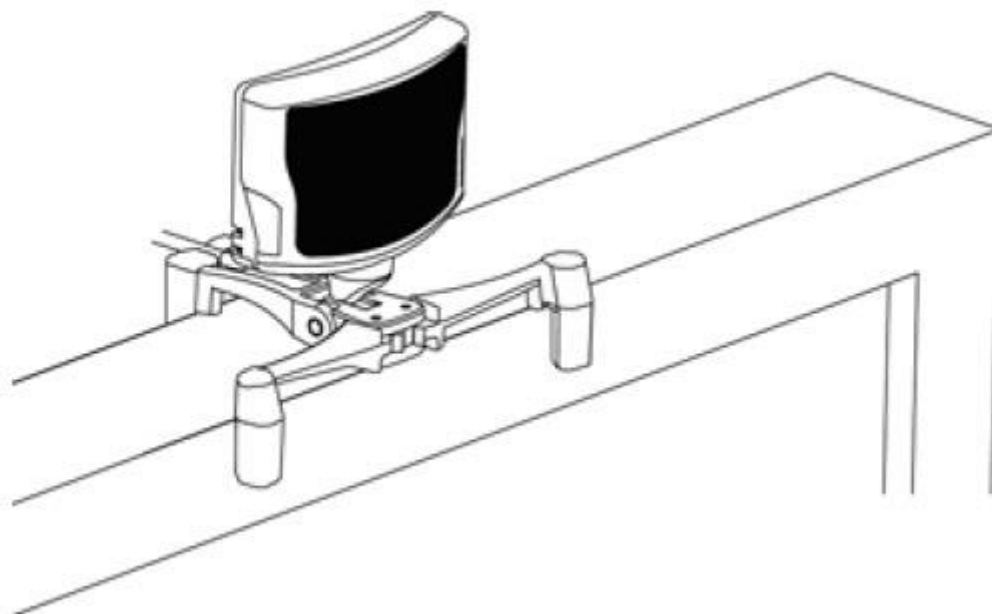
6. Umieść urządzenie na monitorze, przodem w tym samym kierunku, co ekran monitora.
7. Kliknij dwukrotnie nowo utworzoną ikonę TrackIR na pulpicie, aby otworzyć program TrackIR.
8. Przytrzymaj TrackClip przed urządzeniem TrackIR. Z materiałem odblaskowym skierowanym w stronę urządzenia TrackIR, powoli przesuwaj klip wektorowy w przód i w tył przed urządzeniem TrackIR na odległość wyciągniętej ręki. Jeśli zaświeci się lewy zielony wskaźnik, oznacza to, że urządzenie TrackIR i oprogramowanie zostały poprawnie zainstalowane. Jeśli lampka się nie zaświeci, zapoznaj się z instrukcją rozwiązywania problemów na końcu niniejszej instrukcji.
9. Jeśli napotkasz dalsze problemy z tą procedurą, zapoznaj się z instrukcją rozwiązywania problemów na końcu niniejszej instrukcji.
10. Aby zapewnić kompatybilność z niedawno wydanymi grami TrackIR Enhanced, sprawdź dostępność aktualizacji oprogramowania i gier natychmiast po instalacji. Jeśli aktualizacje są zainstalowane, uruchom ponownie oprogramowanie.

3.5 Umieszczenie sprzętu

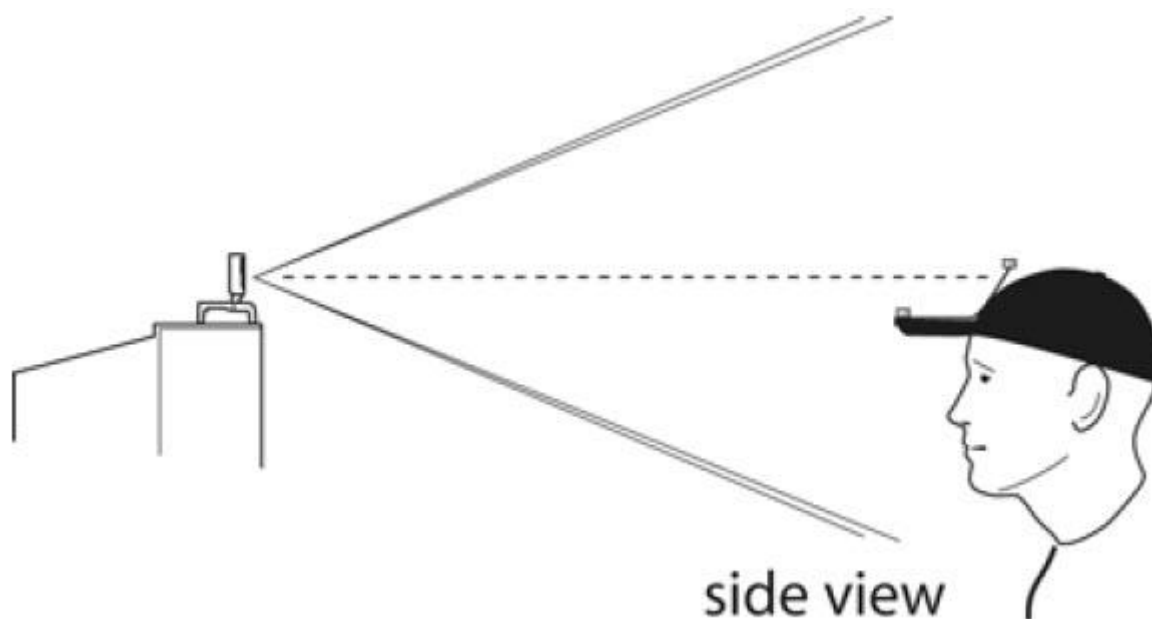
Korzystając z podstawy montażowej, możesz przymocować TrackIR do dowolnego wyświetlacza komputera, w tym płaskiego panelu, laptopa i ekranów CRT. Przymocuj kamerę do podstawy za pomocą złącza magnetycznego. W razie potrzeby podstawę można odłączyć od aparatu.



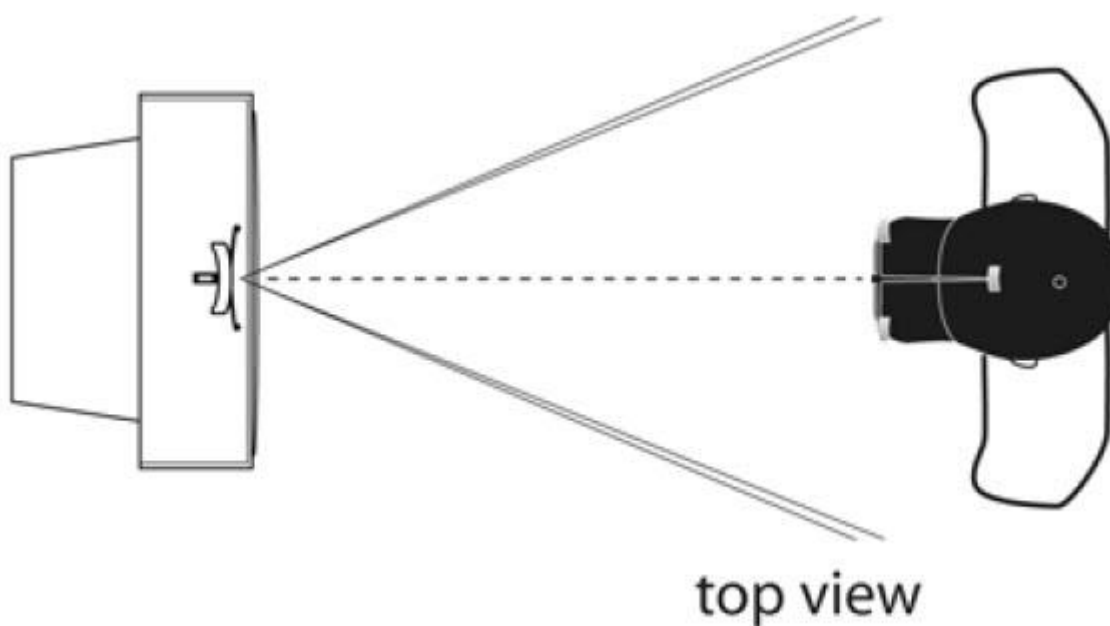
Umieść urządzenie na monitorze twarzą do siebie. Dopasuj nóżki podstawy, aby przypiąć je do monitora.



Ustaw aparat tak, aby Twoja głowa znajdowała się w centrum pola widzenia.
 Ustaw urządzenie dalej, jeśli chcesz mieć więcej miejsca do poruszania się. (Zalecamy od 2 do 5 stóp).

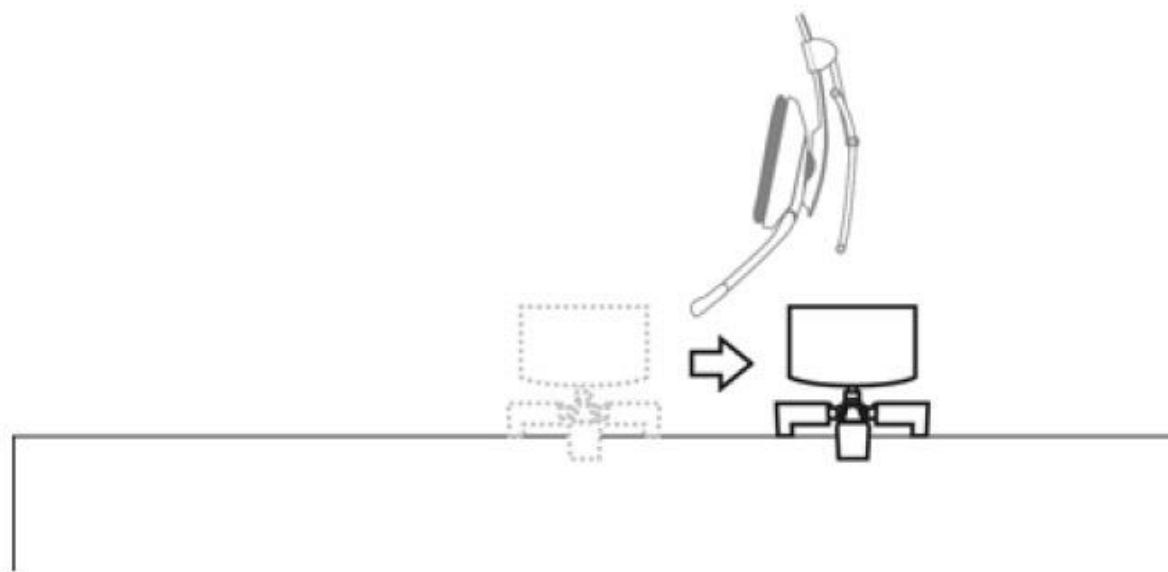


Widok z boku

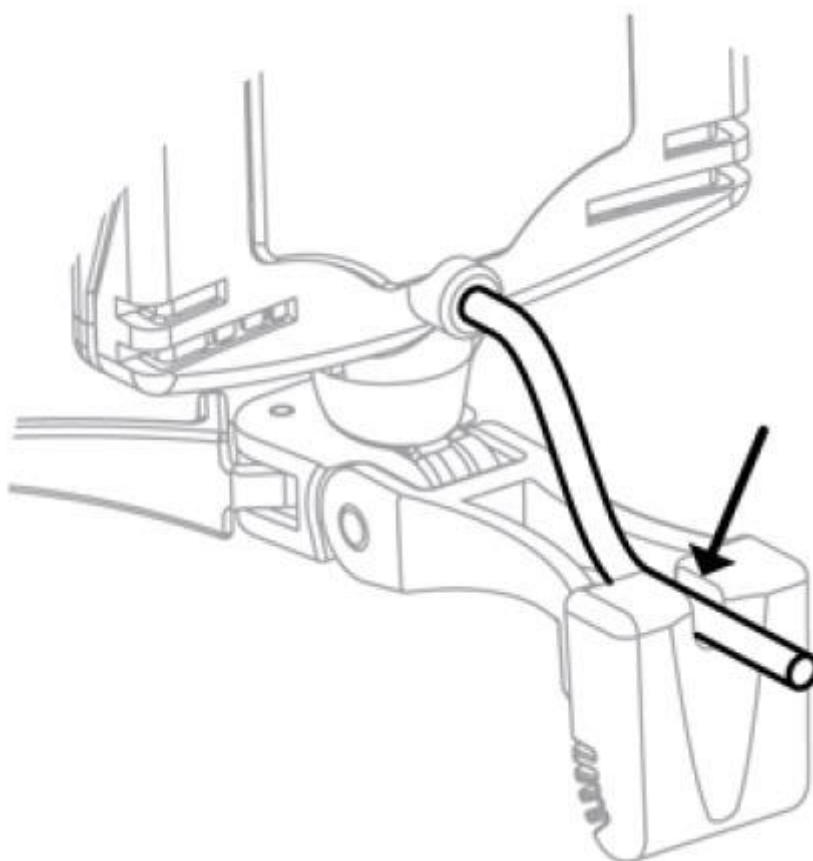


Widok z góry

Korzystając z TrackClip PRO, umieść kamerę TrackIR na monitorze, tak aby diody LED TrackClip PRO znajdowały się na środku pola widzenia kamery.



Po ustawieniu kamery zabezpiecz kabel USB za pomocą zacisku odciążającego w podstawie.



4. Korzystanie z TrackIR

TrackIR to urządzenie wejściowe do śledzenia ruchu głowy zaprojektowane do użytku z grami i symulacjami na PC. Jest to kamera na podczerwień, która śledzi pozycję głowy za pomocą jednego z dwóch klipów ścieżek. Standardowy TrackClip, który mocuje się na brzegu kapelusza lub daszka, ma trzy odbłaskowe znaczniki, które kierują światło podczerwone z powrotem do kamery. TrackClip PRO, który można podłączyć do większości zestawów słuchawkowych do komputerów PC, jest wyposażony w aktywne znaczniki LED, które wysyłają światło podczerwone bezpośrednio do kamery.

TrackIR może użyć dowolnego z tych klipów, aby znaleźć pozycję i orientację Twojej głowy, a następnie wysłać te dane do dowolnej ze 100+ gier i symulacji TrackIR Enhanced. W rezultacie możesz kontrolować widok w grze za pomocą rzeczywistego ruchu głowy w trójwymiarowej przestrzeni. Jest łatwy w użyciu, a wielu użytkowników może rozpocząć pracę bez otwierania instrukcji. Jednak informacje podane poniżej mogą zapewnić maksymalne wykorzystanie inwestycji w TrackIR.

4.1 Pierwsze kroki

Przed użyciem kontrolera do gier TrackIR należy upewnić się, że całe oprogramowanie i sprzęt zostały prawidłowo zainstalowane, zgodnie z opisem w rozdziale 3. Po zainstalowaniu oprogramowania można rozpocząć korzystanie z urządzenia TrackIR, wykonując następujące czynności:

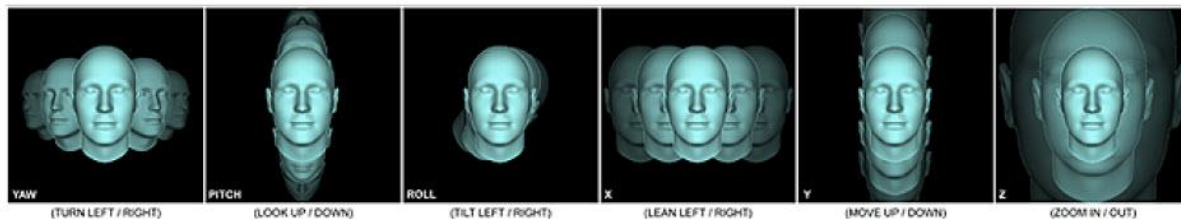
- Umieść TrackIR na powierzchni bezpośrednio przed twarzą i jak najbliżej czubka głowy. Zwykle najlepiej jest to osiągnąć, umieszczając urządzenie na monitorze komputera. Jeśli używasz laptopa, TrackIR można przypiąć do górnej części ekranu.
- Podłącz kabel USB TrackIR do dowolnego dostępnego portu USB w komputerze.
- Przymocuj TrackClip do kapelusza lub TrackClip PRO do zestawu słuchawkowego.
- Uruchom oprogramowanie TrackIR.

4.1.1 Wprowadzenie do TrackIR Enhanced

TrackIR jest przeznaczony do użytku z grami wyposażonymi w funkcję TrackIR Enhanced. Gry TrackIR Enhanced pozwalają TrackIR współpracować z tradycyjnymi urządzeniami peryferyjnymi, kontrolując widok w grze za pomocą rzeczywistego ruchu głowy. TrackIR jest przeznaczony do użytku wraz z myszami, klawiaturami i joystickami i nie zastępuje ich, chociaż zastępuje tradycyjną funkcję przełącznika kapeluszkowego POV joysticka. Listę gier i symulacji, które są ulepszone przez TrackIR, można znaleźć w zakładce „Tytuły” oprogramowania TrackIR w wersji 5.x. Nowe tytuły są często dodawane, więc sprawdzaj aktualizacje www.trackir.com.

4.1.2 Wprowadzenie do 6 DOF

Istnieje sześć osi ruchu w przestrzeni trójwymiarowej, trzy dla obrotu (odchylenie, pochylenie i przechylenie) i trzy dla ruchu postępowego (x, y i z). Osie te są zbiorczo określane jako „Sześć stopni swobody” (6 stopni swobody). Trzypunktowe śledzenie TrackIR pozwala na śledzenie wszystkich 6 DOF, co daje precyzyjną korelację ruchu rzeczywistego i w grze.



4.1.3 Narzędzia innych firm

Istnieje wiele narzędzi innych firm, które współpracują z TrackIR, aby zapewnić obsługę TrackIR w grach i symulacjach innych niż TrackIR Enhanced. Te narzędzia są produkowane i utrzymywane przez strony, które nie są powiązane z NaturalPoint i nie można zagwarantować żadnego poziomu gwarancji ani poziomu wydajności. Zgodność z oprogramowaniem TrackIR w wersji 5.x nie jest gwarantowana. Dowiedz się więcej na naszej stronie z darmowymi narzędziami.

4.2 Typy śledzenia

W oprogramowaniu TrackIR istnieją dwa typy śledzenia: jeden do użytku ze standardowym TrackClipem i jeden do zestawu słuchawkowego TrackClip PRO. Informacje na temat zmiany „celu śledzenia” można znaleźć w sekcji 5.7.

4.3 Wskaźniki LED stanu kamery

Kamera TrackIR ma diody LED stanu, które dają wizualne wskazówki dotyczące stanu oprogramowania TrackIR. Użyj następującego klucza, aby zinterpretować, co oznaczają stan i kolor diod LED stanu:

TrackIR 5

- Lewy zielony: śledzony jest klip.
- Prawy zielony: Ulepszony tytuł TrackIR jest uruchomiony i zarejestrował się w oprogramowaniu TrackIR w celu odbierania danych śledzenia.
- Obie zielone: klip JEST śledzony, a ulepszony tytuł TrackIR jest uruchomiony i został zarejestrowany w oprogramowaniu TrackIR w celu odbierania danych śledzenia.
- Obie pomarańczowe: TrackIR jest wstrzymany
- Obie wyłączone: Klip NIE jest śledzony, a tytuł ulepszony TrackIR NIE jest uruchomiony ani zarejestrowany.

TrackIR 3 i 4

Przednia dioda LED stanu:

- Wyłączony: Żaden klip nie jest śledzony, a wyjście TrackIR Enhanced nie jest wstrzymywane.
- Zielony: klip jest śledzony, a wyjście TrackIR Enhanced nie jest wstrzymywane.
- Pomarańczowy: klip JEST śledzony, a wyjście TrackIR Enhanced jest wstrzymane.
- Czerwony: nie jest śledzony żaden klip, a wyjście TrackIR Enhanced jest wstrzymane.
- Miga na niebiesko lub zielono: niski pobór mocy lub tryb czuwania.

Niebieska dioda LED obudowy:

- Wyłączona .: Brak uruchomionego tytułu ulepszonego TrackIR (gry lub symulacji).
- Świeci na niebiesko: Ulepszony tytuł TrackIR jest uruchomiony i zarejestrował się w oprogramowaniu TrackIR w celu odbierania danych śledzenia.
- Uwaga: Jeśli dioda LED obudowy została wyłączona w oknie Śledzenie: Ustawienia, nie włączy się.

5. Oprogramowanie TrackIR

5.1 Przegląd

Oprogramowanie TrackIR jest interfejsem między grami i symulacjami TrackIR, TrackIR Enhanced a tobą. Musi być uruchomiony, aby używać TrackIR. Listę gier, które są ulepszone przez TrackIR, można znaleźć w zakładce Tytuły oprogramowania lub na stronie Rozszerzone gry w witrynie TrackIR. Po ustaleniu, że gra jest ulepszona przez TrackIR, możesz przejść do następnego kroku. Sprawdź, czy oprogramowanie TrackIR jest uruchomione przed rozpoczęciem symulacji, której chcesz użyć z TrackIR. Po uruchomieniu gry powinno być możliwe kontrolowanie widoku, poruszając głową. Niektóre gry mogą wymagać włączenia obsługi TrackIR w menu gry lub aktywacji wirtualnego kokpitu. Jeśli TrackIR nie działa od razu, zapoznaj się z instrukcją gry lub pomocą techniczną producenta, aby uzyskać więcej informacji. Strona Enhanced Games w witrynie TrackIR zawiera wskazówki i porady dotyczące kompatybilności obsługiwanych tytułów.

5.1.1 Ustawienia podstawowe

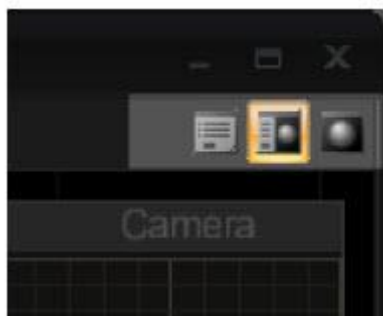
Możesz uzyskać dostęp do kilku globalnych ustawień śledzenia w sekcji Ustawienia podstawowe. Te ustawienia umożliwiają szybkie i proste dostosowanie szybkości, wygładzania i typu śledzenia we wszystkich grach. Dostępne są również podstawowe opcje podglądu wizualnego. Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat dostosowywania Ustawień podstawowych, patrz sekcja 5.6.

5.1.2 Ustawienia zaawansowane

Dostępnych jest wiele innych ustawień, aby jeszcze bardziej dostosować swoje doświadczenie TrackIR. Sekcja Ustawienia zaawansowane umożliwia zarządzanie profilami, edycję krzywych ruchu, podgląd śledzenia i sterowanie widokiem, przypisywanie profili do tytułów i dostosowywanie ustawień sprzętowych kamery. Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat dostosowywania ustawień zaawansowanych, patrz sekcja 5.6.

5.2 Rozmiar i układ

Możesz wybrać jeden z trzech układów: Widok panelu, Widok okna podglądu i domyślny podzielony widok panelu / podglądu.

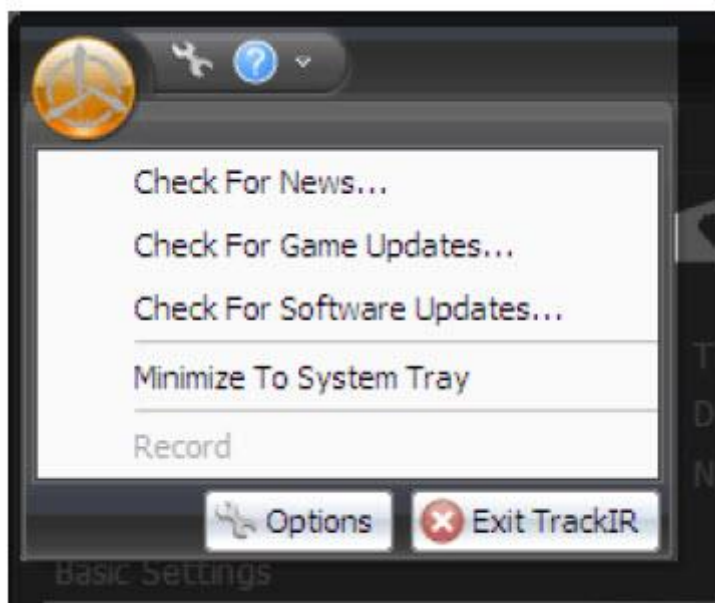


Możesz zmienić rozmiar okna oprogramowania, klikając i przeciągając prawy dolny róg.



5.3 Menu główne

Wejdź do menu opcji oprogramowania, klikając logo TrackIR w lewym górnym rogu oprogramowania.



Sprawdź wiadomości

Po wybraniu oprogramowanie wyświetli najnowsze wiadomości.

Sprawdź aktualizacje gry

Po wybraniu oprogramowanie natychmiast sprawdzi dostępność aktualizacji listy gier.

Sprawdź aktualizacje oprogramowania

Po wybraniu oprogramowanie natychmiast sprawdzi dostępność aktualizacji oprogramowania.

Minimalizuj do zasobnika systemowego

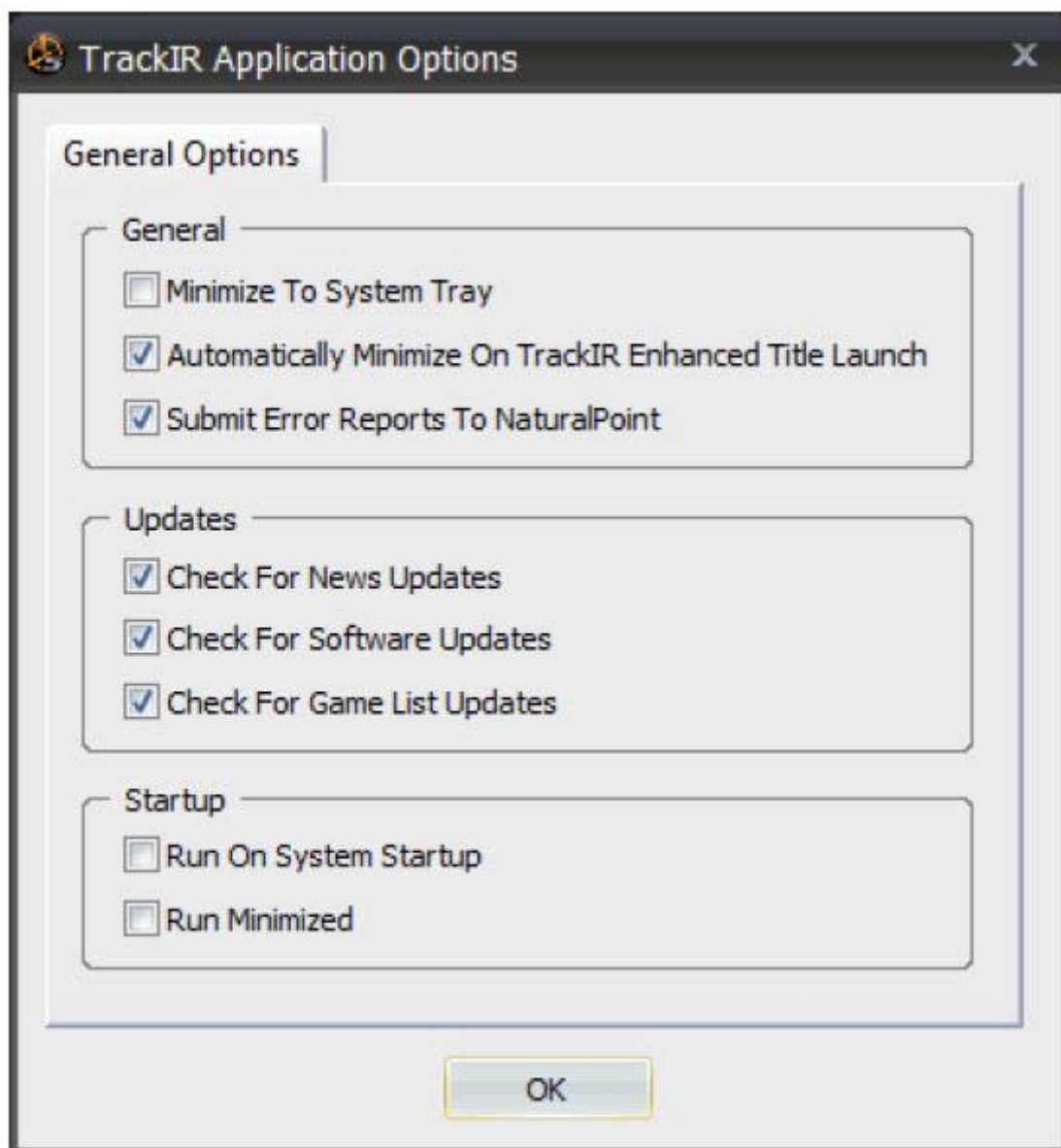
Po wybraniu oprogramowanie TrackIR zminimalizuje się do paska zadań systemu Windows zamiast paska zadań systemu Windows.

Wyjście

Kliknięcie tej pozycji menu spowoduje zamknięcie oprogramowania TrackIR.

5.4 Opcje aplikacji

Przejdź do opcji aplikacji, klikając logo klucza w lewym górnym rogu oprogramowania



Minimalizuj do zasobnika systemowego

Po wybraniu zminimalizowanie oprogramowania spowoduje wysłanie go do paska zadań zamiast na pasek zadań podczas uruchamiania.

Automatycznie minimalizuj przy uruchomieniu ulepszonego tytułu TrackIR

Po wybraniu oprogramowanie automatycznie zminimalizuje, gdy tylko tytuł TrackIR Enhanced zarejestruje się (zwykle ma to miejsce, gdy tytuł jest początkowo uruchamiany).

Prześlij raporty o błędach do NaturalPoint

Po wybraniu oprogramowanie automatycznie wyśle do NaturalPoint informacje o występujących błędach.

Sprawdź aktualizacje wiadomości

Po wybraniu oprogramowanie będzie sprawdzać aktualizacje podczas uruchamiania.

Sprawdź aktualizacje oprogramowania

Po wybraniu oprogramowanie będzie sprawdzać dostępność aktualizacji podczas uruchamiania.

Sprawdź aktualizacje gry

Po wybraniu oprogramowanie sprawdzi dostępność aktualizacji listy gier przy uruchomieniu.

Uruchom przy starcie systemu

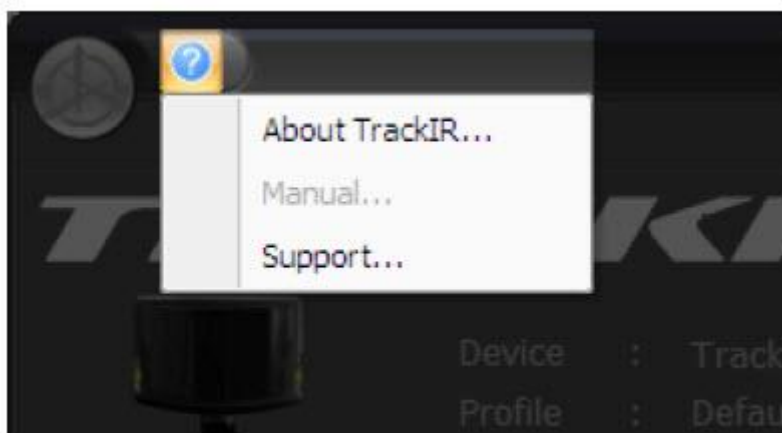
Po wybraniu oprogramowanie TrackIR uruchomi się automatycznie po załadowaniu systemu Windows, za każdym razem, gdy włączysz lub ponownie uruchomisz komputer.

Uruchom zminimalizowane

Po wybraniu, oprogramowanie TrackIR będzie działać w stanie zminimalizowanym po uruchomieniu. Zaleca się zminimalizowanie oprogramowania podczas grania w gry i symulacje, ponieważ zużyje to najmniej zasobów systemowych.

5.5 Menu pomocy

Wejść do menu Pomoc, klikając ikonę znaku zapytania w lewym górnym rogu oprogramowania.



O TrackIR

Ta pozycja menu otwiera okno z informacją o wersji używanego oprogramowania i zawiera łącze do strony internetowej NaturalPoint.

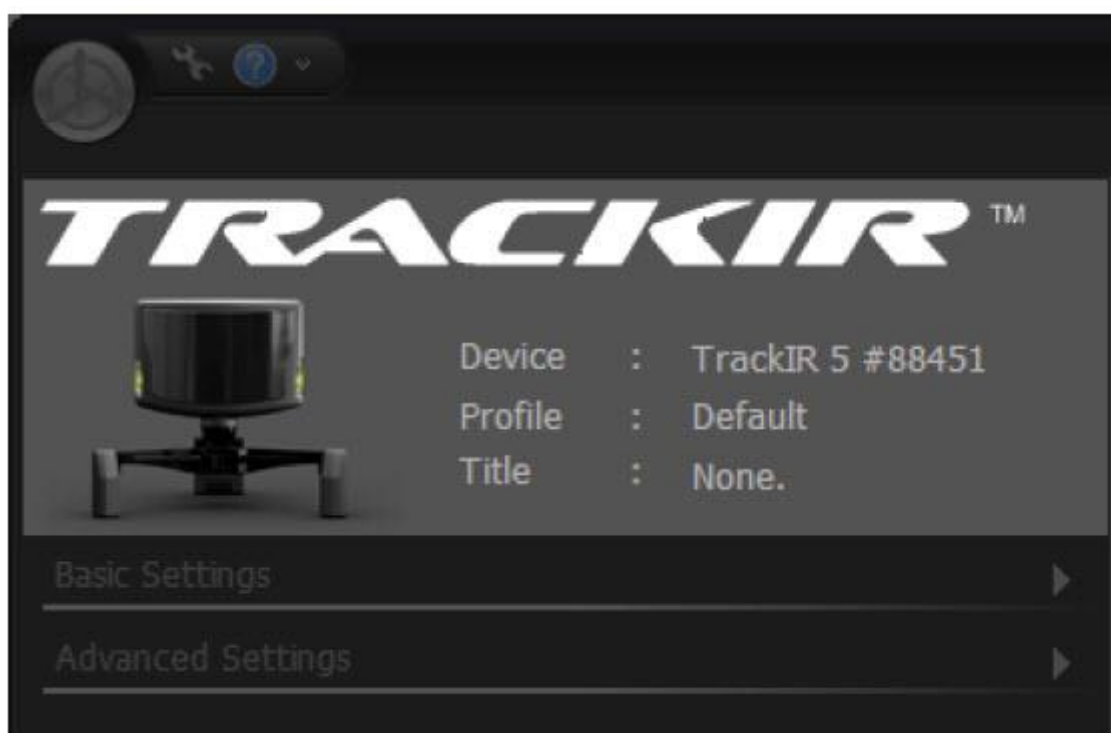
Podręcznik pomocy

Ta pozycja menu uruchamia podręcznik oprogramowania TrackIR 5.x.

Wsparcie

Ta pozycja menu kieruje do strony internetowej obsługi klienta NaturalPoint.

5.6 Panel informacyjny



Urządzenie

Określa, która generacja TrackIR (3, 4 lub 5) jest aktywna, a także jego numer seryjny.

Profil

Określa, który profil jest aktualnie załadowany.

Tytuł

Określa, która gra lub symulacja TrackIR Enhanced współpracuje z oprogramowaniem TrackIR.

5.7 Ustawienia podstawowe



Cel śledzenia

Wybierz przycisk TrackClip dla standardowego klipsa na kapelusz lub przycisk TrackClip PRO, aby zaktualizować klips do zestawu słuchawkowego.

Prędkość

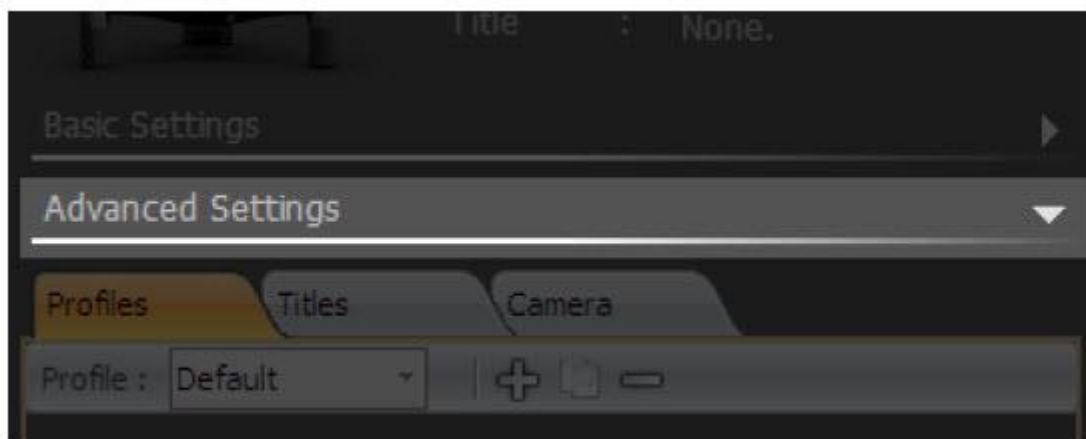
Ustaw suwak Prędkość powyżej 1, aby zwielfokrotnić czas reakcji na wszystkich osiach. Przesuń suwak poniżej 1, aby zmniejszyć czułość dla wszystkich osi. Dostosowania szybkości mają charakter globalny i zostaną zastosowane do wszystkich profili. Możesz zobaczyć wizualną reprezentację mnożnika na wykresie krzywej w Ustawieniach zaawansowanych. Oryginalna krzywa pojawi się jako zielona linia, a zwielfokrotniona krzywa pozostanie pomarańczowa.

Uwaga: ponieważ ten mnożnik wpływa na wszystkie profile i wszystkie osie, nie jest idealny do małych, specyficznych korekt. Niewielkie korekty prędkości dla poszczególnych punktów lub określonych osi powinny być nadal zarządzane za pomocą punktów kontrolnych edytora krzywych na podstawie każdego profilu.

Wygładzanie

Wygładzanie służy do stabilizacji ruchu głowy, ponieważ jest przekształcane w kontrolę widoku w grze. Zwielfokszczenie stopnia wygładzenia zapewni bardziej stabilny widok, a zmniejszenie wygładzenia sprawi, że panoramowanie widoku będzie bardziej responsywne. Regulacja wygładzania ma charakter globalny i zostanie zastosowana do wszystkich profili.

5.8 Ustawienia zaawansowane



5.8.1 Zarządzanie profilami

Profile to zbiór ustawień (krzywe ruchu, klawisze skrótów, włączanie / wyłączenie osi itp.), które umożliwiają optymalizację TrackIR zgodnie z warunkami gry i osobistymi preferencjami. Przed wszystkim profile kontrolują, jak rzeczywisty ruch głowy jest konwertowany na kontrolę widoku w grze. TrackIR jest dostarczany z kilkoma domyślnymi profilami, które zostały dostrójone, aby dobrze działać w szerokiej gamie gier i symulacji. Profil domyślny stanowi dobry punkt wyjścia do dostosowania ruchu do własnych potrzeb, gdy zaznajomisz się z korzystaniem z TrackIR.

Domyślny

Zoptymalizowany pod kątem najszerszej gamy gatunków i stylów gry. Ma dość silną martwą strefę, aby zapobiec śledzeniu niezamierzonych ruchów głowy. Jest bardziej skalowalny niż profil Smooth, dzięki czemu można go dobrze dopasować za pomocą suwaka Szybkość.

Gładki

Podobny do profilu domyślnego, ale z bardzo minimalną martwą strefą i bardziej równomiernym skalowaniem ruchu we wszystkich osiach. Bardziej idealny do lotu i wyścigów niż w pierwszej osobie.

Jeden na jeden

Wszystkie osie są nieskalowane, co daje dokładny stosunek 1: 1 między rzeczywistym ruchem głowy a ruchem głowy w grze. Ten profil jest używany bardziej do celów testowych i porównawczych niż do użytku w grze, chociaż może być odpowiedni w niektórych sytuacjach symulacyjnych lub w grach.

Uwaga: profile 4.x można importować do wersji 5.x. Zostaną one nadpisane w formacie profilu 5.x po zamknięciu programu.



5.8.1.1 Tworzenie, kopiowanie i usuwanie profilu

Tworzenie nowych profili

Naciśnij przycisk „Dodaj” (znak plus), aby utworzyć nowy profil i dodać go do listy.

Kopiowanie profilu

Naciśnij przycisk „Kopiuj”, aby skopiować profil, który jest aktualnie podświetlony na liście profili. Nowy skopiowany profil zostanie dodany do listy profili z napisem „Kopia” na początku nazwy profilu. Możesz zmienić nazwę tego profilu, edytując pole „Nazwa”.

Usuwanie profilu

Naciśnij przycisk „Usuń” (znak minus), aby usunąć profil, który jest aktualnie podświetlony na liście profili. Zanim profil zostanie usunięty, zostaniesz poproszony o potwierdzenie usunięcia.

Zapisywanie profilu

Możesz zapisać zmiany w profilu, naciskając przycisk „Zapisz”. Niezapisane zmiany profilu można zachować lub odrzucić, odpowiadając na monit wyświetlany po zmianie stanu lub zamknięciu.

Uwaga: Profile są przechowywane w katalogu „% AppData% \ NaturalPoin \ TrackIR 5 \ Profiles”.

5.8.1.2 Ustawienia profilu

Nazwa

Aby zmienić nazwę profilu, wpisz nową nazwę, a następnie naciśnij „enter”.

Exclusive Load

Po wybraniu profil jest zablokowany jako jedyny profil globalny. Wszystkie gry TrackIR Enhanced załadują wyłącznie załadowany profil. Zwróć uwagę, że dopóki funkcja Exclusive Load jest aktywna, automatyczne ładowanie innych profili będzie wyłączone.

Skróty klawiszowe

Skróty klawiszowe umożliwiają mapowanie klawiszy lub przycisków na innych urządzeniach wejściowych w celu wykonywania funkcji w oprogramowaniu TrackIR. Możesz wybrać klawisze, które mają być używane, włączyć lub wyłączyć klawisz skrótu, włączyć tryb przełączania i zablokować klawisz skrótu. Wybierz skrót, który chcesz edytować (Pauza, Środek lub Precyzja) z menu rozwijanego.

Pauza

Skrót klawiszowy Pause pozwala kontrolować, czy dane śledzenia głowy są wysyłane do tytułu TrackIR Enhanced. Możesz wstrzymać śledzenie głowy, aby utrzymać stały widok w grze, nawet gdy twoja głowa się porusza.

Centrowanie

Skrót klawiszowy Centrowanie umożliwia ponowne wyśrodkowanie widoku w grze. Za każdym naciśnięciem klawisza skrótu Centrum na nowo definiuje on aktualną pozycję głowy jako nowe centrum.

Precyzja

Klawisz skrótu Precyzja włącza tryb precyzji, który tymczasowo stabilizuje widok poprzez zwiększenie wygładzenia. Gdy tryb precyzji jest wyłączony, ustawienia wygładzania powracają do normalnych ustawień wstępnych profilu. Tryb precyzyjny jest powszechnie używany w symulatorach lotu bojowego podczas śledzenia wroga w celowniku, aby zapewnić jak najbardziej stabilny widok.

Przycisk skrótów

Służy do mapowania klawisza skrótu. Kliknięcie tych przycisków powoduje wyświetlenie okna dialogowego, w którym można zmienić klawisz przypisany do funkcji wymienionej obok przycisku. Możesz przypisać klawisze klawiatury, przyciski joysticka lub przyciski myszy jako klawisze skrótu.

Włącz pole wyboru

Włącza i wyłącza powiązane skróty klawiszowe.

Przełącz pole wyboru

Przełączane skróty klawiszowe są włączane jednym naciśnięciem klawisza i wyłączane drugim naciśnięciem klawisza. Skróty klawiszowe bez przełączania wymagają przytrzymania klawisza, aby klawisz skrótu został włączony i zwolniony w celu wyłączenia klawisza skrótu.

Pole wyboru zablokowania

Zablokowane skróty klawiszowe nie będą dostępne dla innych programów. Przyciski skrótu nadal będą pełnić funkcję klawisza skrótu w oprogramowaniu TrackIR, ale mogą być również używane jednocześnie w innym oprogramowaniu, które działa razem z TrackIR.

Uwaga: ustawienia klawiszy skrótu są przechowywane dla każdego profilu.

Pola wyboru osi

Zaznacz, aby włączyć śledzenie głowy dla każdej określonej osi. Odznacz, aby wyłączyć.

TrueView

TrueView uwzględnia wirtualną rotację (odchylenie, pochylenie, przechylenie) podczas stosowania ruchów przesunięcia fizycznego (x, y, z). Umożliwia to obrócenie głowy w jedną stronę, pochylenie się w stronę monitora i przybliżenie widoku w grze w kierunku, w którym wirtualnie patrzysz. Wyłączenie TrueView skutkuje fizycznym tłumaczeniem zastępującym wirtualną rotację, więc poruszanie się w kierunku monitora fizycznie zawsze przesuwa widok w grze na wprost, uniemożliwiając powiększanie w żadnym innym kierunku niż na wprost.

5.8.1.3 Krzywe ruchu

Każda oś może być regulowana, aby uzyskać szybszą lub wolniejszą reakcję na rzeczywisty ruch głowy. Oprogramowanie TrackIR wykorzystuje krzywe ruchu, aby wzmocnić prawdziwy ruch głowy, umożliwiając pełną kontrolę nad widokiem w grze przy różnych stopniach ruchu głowy. Zmiana krzywej ruchu dla osi umożliwia precyzyjne dostrojenie ruchu głowy używanego do kontrolowania widoku. Może być również używany do tworzenia martwej strefy, która pomaga wyeliminować małe, niezamierzone ruchy głowy, gdy widok jest wyśrodkowany.

Wybierz oś do edycji

Wybierz żadaną oś do edycji z listy rozwijanej Oś. Po wybraniu bieżąca krzywa ruchu pojawi się w oknie podglądu poniżej.

Używanie punktów kontrolnych do edycji krzywych

Punkty kontrolne na wykresie umożliwiają zmianę kształtu krzywej poprzez klikanie i przeciąganie punktów. Możesz ręcznie wprowadzić wartości lub dostroić je za pomocą klawiszy strzałek w polach regulacji nad krzywą.

Wartość X punktu kontrolnego określa, gdzie znajduje się Twoja głowa w rzeczywistej przestrzeni 3D. Tak więc punkt kontrolny o wartości X równej 15 reprezentowałby rzeczywisty ruch głowy o 15 stopni (obrót) lub 15 cm (ruch translacyjny). Wartość Y punktu kontrolnego reprezentuje jego mnożenie. Tak więc punkt kontrolny z wartością Y równą 4 pomnożyłby twój rzeczywisty ruch głowy przez 4 w tej pozycji. Punkt kontrolny z wartością Y równą 1 skutkowałby ruchem głową / meczem 1: 1 na tej pozycji. Punkt kontrolny z wartością Y równą 0,5 zmniejszyłby twój ruch w grze do 50% twojego faktycznego ruchu głowy. Punkt kontrolny z wartością Y równą 0 spowodowałby brak ruchu w grze w tej pozycji („martwa strefa”).

Połączenie wartości X i Y w jedną współrzędną określa, jak duże skalowanie ruchu wystąpi w różnych punktach rzeczywistego ruchu głowy. Na przykład współrzędna punktu kontrolnego wynosząca (15,3) oznaczałaby, że twoja kontrola widoku w grze byłaby 3 razy większa od rzeczywistego ruchu głowy, gdy twoja głowa jest ustawiona na 15 stopni. Tak więc 15 stopni ruchu w prawdziwym życiu dałoby 45 stopni ruchu w grze.

Uwaga: Możesz powiększyć dowolny obszar na wykresie, najeżdżając na niego wskaźnikiem myszy i używając kółka przewijania do poruszania się do środka i odsuwania lub klikając lewym przyciskiem myszy i przeciągając po regionie. Kliknij kółko przewijania, aby zresetować powiększenie. Możesz zmienić rozmiar wykresu, zwiększając rozmiar całego okna lub panelu ustawień

Lustro

Usuń zaznaczenie pola wyboru lustro, aby manipulować punktami kontrolnymi na wykresie niezależnie od ich lustrzanych wartości. Może to być szczególnie przydatne przy optymalizacji osi skoku i zoomu.

Odwrócenie

Zaznacz, aby odwrócić śledzenie dla każdej osi. Odwrócenie osi Pitch, Roll, X i Z pozwala na umieszczenie kamery TrackIR za głową.

Limit

Zaznacz, aby włączyć ograniczenia widzenia 180 stopni na osiach obrotowych.

Punkt

Ręcznie wprowadź wartości, aby precyzyjnie dostosować wybrany punkt kontrolny na wykresie.

Krzywa

Jeśli chcesz zapisać utworzoną krzywą jako szablon do użycia z innymi krzywymi lub profilami, kliknij „+” obok listy rozwijanej Szablony. Spowoduje to dodanie szablonu krzywej do listy. Aby zmienić nazwę szablonu, wpisz nową nazwę w polu, a następnie naciśnij „enter”.

Uwaga: przesunięcie krzywej w dół do 0 spowoduje jej spłaszczenie, powodując utratę kształtu po przesunięciu z powrotem do góry.

Szablony

Jeśli chcesz zapisać utworzoną krzywą jako szablon do użycia z innymi krzywymi lub profilami, kliknij „+” obok listy rozwijanej Szablony. Spowoduje to dodanie szablonu krzywej do listy. Aby zmienić nazwę szablonu, wpisz nową nazwę w polu, a następnie naciśnij „enter”. Usuń szablon, naciskając przycisk „Usuń” (znak minus). Szablony giełdowe obejmują jeden: jeden, martwa strefa, płynny, szybki i wolny.

Jeden na jeden

Zaadaptowany z domyślnego profilu jeden na jeden, ten szablon jest całkowicie nieskalowany, dając dokładny stosunek 1: 1 między rzeczywistym ruchem głowy a ruchem głowy w grze.

Martwa strefa

Zainspirowany profilem domyślnym, ten szablon ma umiarkowaną prędkość ruchu z dużą martwą strefą. Kiedy ruch głowy jest względnie nieruchomy, widok w grze się nie porusza. Ruch będzie spowolniony podczas przekraczania środkowego punktu osi.

Gładki

Zainspirowany profilem Smooth, ten szablon ma umiarkowaną prędkość ruchu z bardzo niewielką martwą strefą. Rzeczywisty ruch głowy musi być bardziej nieruchomy, aby widok w grze był nieruchomy niż w przypadku martwej strefy, ale ruch będzie płynniejszy podczas poruszania się po wszystkich osiach.

Szybki

Zaadaptowany z szablonu Smooth, ten szablon ma agresywny ruch z bardzo niewielką martwą strefą. Kontrola widoku w grze będzie wymagać mniej rzeczywistego ruchu głowy, ale rzeczywisty ruch głowy musi być bardzo nieruchomy, aby widok w grze był nieruchomy. Ruch będzie płynny podczas poruszania się po wszystkich osiach.

Powolny

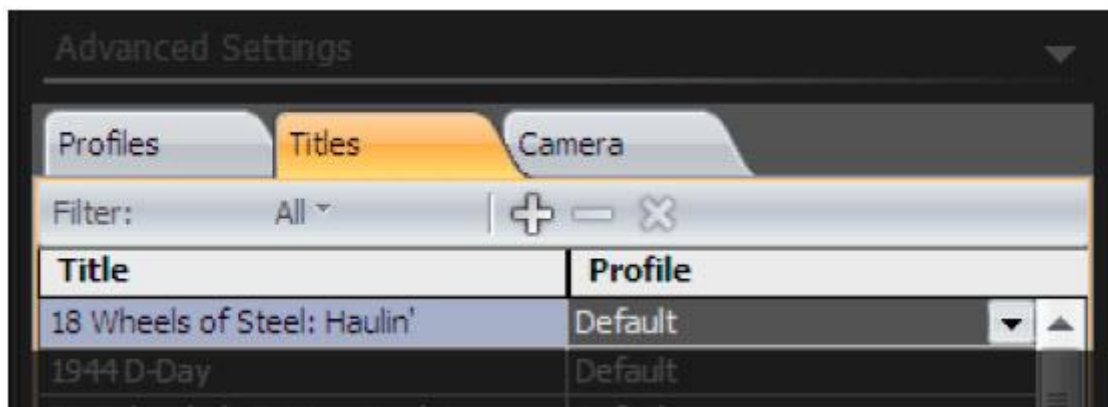
Zaadaptowany z szablonu Smooth, ten szablon ma delikatny ruch z bardzo niewielką martwą strefą. Sterowanie widokiem w grze będzie wymagało bardziej rzeczywistego ruchu głowy, ale rzeczywisty ruch głowy nie musi być tak nieruchomy, aby widok w grze był nieruchomy. Ruch będzie płynny podczas poruszania się po wszystkich osiach.

Zastosuj szablon krzywej
 Zastosuj szablon krzywej do żądanej osi, wybierając go z szablonów.

5.8.2 Zarządzanie tytułami

Sekcja Tytuły wyświetla listę wszystkich tytułów ulepszonych przez TrackIR, umożliwia sortowanie według gatunku i umożliwia przypisanie profilu do tytułu TrackIR Enhanced, tak aby profil był ładowany automatycznie po uruchomieniu tytułu.

Aby powiązać profile z tytułami, kliknij na rozwijaną listę po prawej stronie i wybierz nowy z listy dostępnych profili. Pamiętaj, że profil nie zostanie załadowany, dopóki tytuł nie zostanie uruchomiony.



Aby wyodrębnić określoną grupę tytułów (według gatunku lub listy ulubionych), wybierz kategorię z menu rozwijanego Filtr.

Uwaga: Możesz dodawać / usuwać tytuły z listy ulubionych, podświetlając tytuł i klikając przycisk „+” lub „-”. Kliknij przycisk „X”, aby wyczyścić listę ulubionych.

5.8.3 Główne ustawienia kamery



Diody stanu włączone

Włącza lub wyłącza diody LED stanu kamery.

Jasność diod LED stanu

Regulacja jasności diod LED stanu kamery. Korekty nie mają wpływu na śledzenie. Ta funkcja działa tylko z kamerą TrackIR 5.

Próg filtra światła

Służy do kontrolowania, ile światła może widzieć TrackIR. Wyższe ustawienie spowoduje odfiltrowanie większej ilości światła. Jeśli TrackIR jest używany w obszarach o jasnym lub ostrym oświetleniu, może być konieczne ustawienie suwaka na wyższą wartość, aby odfiltrować niepożądane odbicia spowodowane przez te światła. Zwiększenie zbyt wysokiego filtrowania światła może zmniejszyć precyzję śledzenia.

Uwaga: upewnij się, że na ekranie podglądu jest włączony widok z kamery, aby monitorować, ile światła jest filtrowane.

Jasność IR

Dostosowuje jasność światła podczerwonego TrackIR. Gdy opcja progu filtrowania światła zostanie zwiększona, aby odfiltrować niepożądane odbicia światła otoczenia, możesz również zwiększyć jasność światła podczerwonego TrackIR. Dzięki temu odblaskowe znaczniki na TrackClip będą łatwiejsze do śledzenia przez kamerę.

Obrót kamery

Wybierz prawidłowy obrót jednostki TrackIR, jeśli przymocowałeś ją do dowolnej części monitora. Jeśli TrackIR jest ustawiony pionowo, to obrót powinien być ustawiony na 0. Jeśli urządzenie jest ustawione po lewej lub prawej stronie lub jest do góry nogami, wówczas obrót powinien być ustawiony odpowiednio na 90, 270 lub 180 stopni.

Tryb przetwarzania wideo

Standardowy

Tryb standardowy jest przeznaczony do użytku z TrackIR 3 lub 4. Powinien być używany tylko z TrackIR 5 w bardzo jasnych warunkach oświetleniowych, gdy ekran śledzenia migocze, a śledzenie jest bardzo niestabilne. Przed użyciem tego trybu z TrackIR 5 należy skonsultować się z pomocą techniczną.

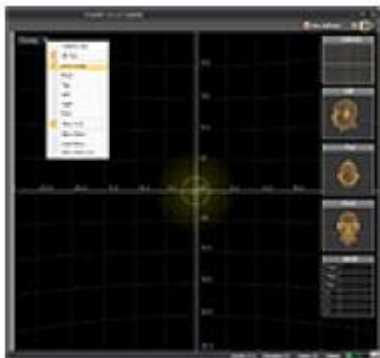
Precyzji

Tryb precyzji jest przeznaczony do użytku z TrackIR 5 i nie może być używany przez poprzednie generacje. Oferuje doskonałą rozdzielczość i stabilność śledzenia.

5.9 Podgląd wizualny

5.9.1 Widok 3D

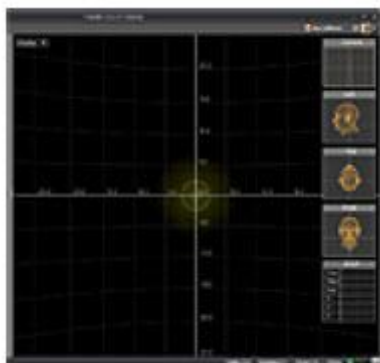
Okno podglądu 3D zapewnia natychmiastową informację zwrotną na temat tego, jaki wpływ na kontrolę widoku w grze wpłyną prędkość i wygładzanie oraz korekty krzywych. Możesz dostosować położenie kamery, załadować panoramiczne tła i siatki szkieletowe, przeglądać podglądy głowy z perspektywy trzeciej osoby oraz włączać i wyłączać HUD.



Perspektywa

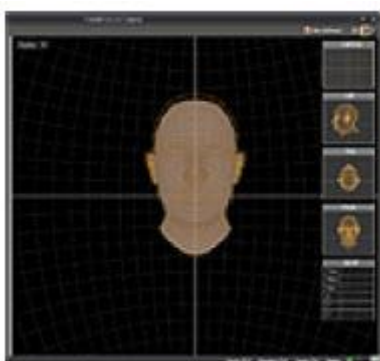
Pierwsza osoba

Widok pierwszoosobowy oferuje wizualną reprezentację tego, jak będzie wyglądać kontrolka widoku z punktu widzenia pierwszej osoby tytułu TrackIR Enhanced.



Trzecia osoba

Dostępnych jest wiele punktów widzenia trzeciej osoby i można nimi manipulować, klikając lewym przyciskiem myszy i przeciągając, aby zmienić kąt lub używając kółka myszy, aby powiększyć lub pomniejszyć. Zaprogramowane punkty widzenia to: przód, góra, lewo, prawo i tył. Gładko wyrenderowany model głowy reprezentuje ruch twojej głowy w prawdziwym życiu, a nakładka z drucianą ramą reprezentuje kontrolę widoku w grze.



Pokaż HUD

Włącza i wyłącza HUD (wszystkie okna w oknie podglądu widoku 3D).

Pokaż panoramę

Służy do wyświetlania panoramicznego obrazu 2D na sferze szkieletowej. Są one pomocne przy przeglądaniu aktualnych ustawień w środowisku podobnym do gry.

Wczytaj panoramę

Załaduj niestandardowe obrazy panoramiczne, wybierając mapę bitową w TrackIR 5 \ Data.

Pokaż siatkę panoram

Wybierz, aby usunąć sferę drucianej ramy, aby zobaczyć tylko obraz panoramiczny, lub ponownie zastosować sferę po jej usunięciu.

Lustrzany widok kamery

Wybierz opcję odbicia lustrzanego obrazów wyświetlanych w widoku kamery (i oknie kamery). Jest to zgodne z zachowaniem większości kamer internetowych i może być bardziej intuicyjne.

Okno aparatu

Okno kamery pokazuje obraz 2D tego, co śledzi kamera TrackIR i co znajduje się w jej polu widzenia. Pomaga to dostosować pozycję siebie i kamery TrackIR, aby uzyskać najlepszy zakres wyników ruchu i śledzenia. Za pomocą tego okna można również zidentyfikować niepożądane źródła światła w widoku kamery.

Modele z lewą, górną i przednią głowicą

Okna podglądu Left, Top i Front pokazują model głowy z widoku trzeciej osoby. Reprezentują kontrolę widoku w grze, dając natychmiastową informację zwrotną na temat tego, jak Twoje aktualne ustawienia będą się przekładać w grze.

Dane DOF

To pokazuje surowe dane śledzenia głowy, które wykrywa TrackIR.

5.9.2 Widok z kamery (dane śledzenia 2D)

Widok z kamery to większa wersja okna kamery. Pokazuje, co śledzi kamera TrackIR i co znajduje się w jej polu widzenia. Pomaga to dostosować pozycję siebie i kamery TrackIR, aby uzyskać najlepszy zakres wyników ruchu i śledzenia.

Niepożądane źródła światła w widoku kamery również zostaną wyeksponowane w tym oknie. Zielone obiekty są śledzone przez kamerę, a czerwone nie. Inne ważne dane śledzenia (liczba klatek na sekundę, tryb śledzenia i liczba śledzonych obiektów) znajdują się w prawym górnym rogu okna.



5.10 Pasek stanu



5.10.1 Klawisze skrótu

Przyciski skrótów klawiszowych wyświetlają klawisz, który jest aktualnie przypisany do każdej funkcji. Przyciski można również klikać indywidualnie, aby uzyskać tę funkcję.

5.10.2 Wskaźniki stanu oprogramowania

Zielona włączony: kamera podłączona i wykryta.

Zielony wyłączony :. Aparat nie jest podłączony.

Żółty włączony: kamera śledzi znacznik.

Żółta wyłączony :. kamera nie śledzi żadnych znaczników.

Niebieski włączony: Tytuł TrackIR Enhanced działa i jest rozpoznawany przez oprogramowanie TrackIR.

Niebieski wyłączony : żaden tytuł TrackIR Enhanced nie jest rozpoznawany przez oprogramowanie TrackIR.

6. Środowisko gier

Odległość między TrackIR a użytkownikiem

Optymalna odległość między użytkownikiem a TrackIR wynosi 24-36 cali. Korzystanie z TrackIR w tym zakresie zapewni najlepszą równowagę między zakresem ruchu a precyzją śledzenia. Zalecamy nie więcej niż 4 stopy między odbłaskowym celem a przednią częścią TrackIR.

Oświetlenie

Zalecamy wyłączenie lub przyciemnienie światła w pokoju i usunięcie wszelkich silnie odbłaskowych materiałów, które są bezpośrednio widoczne dla kamery TrackIR. Możesz łatwo sprawdzić, co widzi kamera TrackIR, otwierając widok z kamery.

7. Ograniczona gwarancja

NaturalPoint gwarantuje pierwotnemu konsumentowi lub innemu użytkownikowi końcowemu, że ten produkt, NaturalPoint TrackIR, jest wolny od wad materiałowych i wykonawczych przez okres jednego roku od daty zakupu. W okresie ograniczonej gwarancji i na podstawie dowodu zakupu (w postaci rejestracji produktu) produkt zostanie naprawiony lub wymieniony według naszego uznania bez żadnych opłat.

Niniejsza gwarancja traci ważność, jeśli produkt zostanie zmodyfikowany, przerobiony, niewłaściwie użytkowany lub poddany nieprawidłowym warunkom pracy. Niniejsza gwarancja nie obejmuje fizycznego uszkodzenia powierzchni tego produktu. Niniejsza gwarancja nie ma zastosowania, jeśli usterka jest wynikiem używania tego produktu w połączeniu z akcesoriami, innymi produktami lub urządzeniami peryferyjnymi.

Naprawa lub wymiana zgodnie z niniejszą gwarancją jest wyłącznym środkiem prawnym przysługującym kupującemu.

NINIEJSZA GWARANCJA ZASTĘPUJE WSZELKIE INNE GWARANCJE, WYRAŻNE LUB DOROZUMIANE, W TYM DOROZUMIANE GWARANCJE PRZYDATNOŚCI LUB PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO ZASTOSOWANIA LUB CELU, A NATURALPOINT INC W ŻADNYM WYPADKU NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI KUPUJĄCEGO ZA ŚRODKI ZNISZCZONE LUB ŚMIERCI .

Niektóre stany nie zezwalają na wyłączenie lub ograniczenie lub przypadkowe lub wynikowe szkody lub zezwalają na ograniczenia okresu obowiązywania dorozumianej gwarancji, więc powyższe ograniczenia i wyłączenia mogą nie mieć zastosowania.

Aby NaturalPoint honorował Twój zwrot, MUSISZ otrzymać numer RMA dzwoniąc lub wysyłając wiadomość e-mail do NaturalPoint, a także zwrócić cały pakiet TrackIR, w tym wszystkie akcesoria i oprogramowanie, na adres:

NaturalPoint
Do wiadomości: RMA ##### - #####
3658 SW Deschutes St.
Corvallis, OR 97333

8 Rozwiązywanie problemów

Jeśli po wypróbowaniu sugestii zawartych w tym przewodniku nadal masz problemy, zadzwoń pod numer 1-541-753-6645 lub odwiedź naszą główną witrynę internetową www.naturalpoint.com lub nasze fora internetowe pod adresem forums.naturalpoint.com, aby uzyskać zaawansowaną obsługę klienta.

8.1 Problem: Oprogramowanie ładuje się i działa, ale wskaźnik LED na urządzeniu nie zapala się; LUB otrzymujesz komunikat informujący: „System nie może znaleźć określonego pliku lub oprogramowanie nie może połączyć się z urządzeniem TrackIR

Możliwe przyczyny

1. Niewłaściwa instalacja oprogramowania / sprzętu.
2. Niewłaściwe ustawienie jednostki. (rozwiązanie, patrz instrukcje dotyczące umieszczania w sekcji 3.5)

Rozwiązania

Jeśli podłączyłeś urządzenie TrackIR przed zainstalowaniem oprogramowania, wykonaj następujące czynności:

1a. Zamknij oprogramowanie i odczekaj 30 sekund. Odłącz urządzenie TrackIR od portu USB. Następnie podłącz TrackIR z powrotem do portu USB, odczekaj kolejne 30 sekund i uruchom ponownie oprogramowanie.

1b. Kliknij prawym przyciskiem myszy Mój komputer. Przejdź do Właściwości. Przejdź do Menedżera urządzeń. Kliknij dwukrotnie Urządzenia NaturalPoint. Jeśli widzisz urządzenie wymienione jako TrackIR 3, 4 lub 5, to nie jest problem.

1c. Jeśli widzisz urządzenie na liście jako nieznanne lub ma żółto-czarny znak „?” obok niego usuń / odinstaluj to urządzenie. Odłącz jednostkę TrackIR i uruchom ponownie. Po ponownym uruchomieniu systemu odłącz wszystkie zewnętrzne urządzenia USB z wyjątkiem klawiatury i myszy. Odinstaluj oprogramowanie NaturalPoint. Uruchom ponownie dwa razy. Gdy system uruchomi się ponownie po raz drugi, ponownie zainstaluj oprogramowanie. Restart. Po pojawieniu się systemu podłącz ponownie urządzenie TrackIR. Kamera powinna teraz zostać rozpoznana i powinien zostać uruchomiony Kreator znajdowania nowego sprzętu. Zainstaluj odpowiednio sterowniki oprogramowania

Dodatkowe rozwiązania - Przywracanie systemu

Jeśli krok (1c.) Nie zadziałał, możesz spróbować przywrócić system do wcześniejszego okresu.

Jeśli w menedżerze urządzeń nie ma żadnych nieznananych urządzeń USB, odłącz aparat, a następnie odinstaluj oprogramowanie; w przeciwnym razie najpierw odłącz nieznanne urządzenie USB, a następnie odłącz aparat i odinstaluj oprogramowanie. Wykonaj przywracanie systemu do stanu sprzed wystąpienia problemów. Spowoduje to wyczyszczenie rejestru i zresetowanie systemu do tego dnia. Wszelkie instalacje oprogramowania lub sprzętu od tej daty będą wymagały ponownej instalacji. Po zakończeniu przywracania i ponownym uruchomieniu systemu odłącz wszystkie obce urządzenia USB. Pozostaw mysz i klawiaturę podłączone.

Uruchom ponownie po raz drugi.

Teraz rozpocznij instalację TrackIR od zera. Najpierw zainstaluj oprogramowanie. Skorzystaj z najnowszej wersji z sekcji pobierania naszej witryny. Podłącz urządzenie TrackIR. Powinien uruchomić się kreator znalezienia nowego sprzętu. Postępuj zgodnie z instrukcjami instalacji na początku instrukcji.

8.2 Problem: Błędne śledzenie, widok w grze „przeskakuje” zamiast płynnie przesuwać.**Możliwe przyczyny**

Zakłócenia z innego źródła światła.

Rozwiązania

1. Kliknij „Ekran”, a następnie „Widok z kamery”.

2. W oknie powinny pojawić się trzy zielone kropki. Jeśli widzisz więcej niż trzy obiekty w tym oknie, poszukaj silnie odbleskowych elementów lub bezpośrednich źródeł światła w tle. Przesuń te obiekty, przesuń kamerę, zwiększ filtrowanie światła na karcie Kamera lub zmień położenie monitora.

8.3 Problem: Nie działają wszystkie lub niektóre z moich klawiszy skrótów.**Możliwe przyczyny**

Konflikt między wybraną funkcją klawisza a innymi właściwościami systemu lub klawisz już wybrany jako inny klawisz skrótów.

Rozwiązanie

Wybierz inny klawisz dla tej funkcji.

8.4 Problem: Żadne z ustawień prędkości kontroli widoku nie jest odpowiednie.**Możliwa przyczyna**

Nieprawidłowe ustawienia prędkości.

Rozwiązanie

Informacje na temat dostosowywania prędkości w profilu znajdują się w sekcjach 5.7.2 i 5.8.1.3.

8.5 Problem: Sterowanie widokiem w grze jest niestabilne.**Możliwa przyczyna**

Za mało wygładzania.

Rozwiązanie

Zwiększ nieznacznie wygładzanie. Zobacz rozdział 5.7, aby dowiedzieć się, jak dostosować wygładzanie dla profilu.

8.6 Problem: Sterowanie widokiem w grze jest kiepskie.**Możliwa przyczyna**

Za dużo wygładzania.

Rozwiązanie

Zobacz rozdział 5.7, aby dowiedzieć się, jak dostosować wygładzanie dla profilu.

Informacje dotyczące utylizacji**a) Produkt**

Urządzenie elektroniczne są odpadami do recyklingu i nie wolno wyrzucać ich z odpadami gospodarstwa domowego. Pod koniec okresu eksploatacji, dokonaj utylizacji produktu zgodnie z odpowiednimi przepisami ustawowymi. Wyjmij włożony akumulator i dokonaj jego utylizacji oddzielnie

b) Akumulatory

Ty jako użytkownik końcowy jesteś zobowiązany przez prawo (rozporządzenie dotyczące baterii i akumulatorów) aby zwrócić wszystkie zużyte akumulatory i baterie.

Pozbywanie się tych elementów w odpadach domowych jest prawnie zabronione.

Zanieczyszczone akumulatory są oznaczone tym symbolem, aby wskazać, że unieszkodliwianie odpadów w domowych jest zabronione. Oznaczenia dla metali ciężkich są następujące: Cd = kadm, Hg = rtęć, Pb = ołów (nazwa znajduje się na akumulatorach, na przykład pod symbolem kosza na śmieci po lewej stronie).

<http://www.conrad.pl>