

A FORGÓ 3D MEGJELENÍTŐ HASZNÁLATA (1.0 –verzió)

0 FALL ↓	1 ROT ↻	2 ROT C ↻↻	3 WAVE ↔↔↔	4 WAIT ↑	5 TOGGLE ↓	6 DOWN ←	7 UP →
8 COPY FREW ⌘	9 L └─┘	A .	B ·	C :	D ,	E ;	F ;
G ! !	H ? ?	I .	J - -	K + +	L * *	M / /	N \ \ /
O DELETE ESC ⌫	Ö .	P /. /.	Q # #	R = =	S ≈ ≈	T .	U .
Ü PLAY ▶	V TIME ⌚	W TEXT 📄	Z DRAW 🖌️	X LOAD 📂	Y CODE 📄	UNDO ↶	OK GAME ▶

Bekapcsolás után a készülék 3 csipogással üdvözlő, majd bekéri a 7 karakteres jelszót, ha az aktiválva van.

Hibás jelszó begépelése esetén a készülék egyik üzemmódban sem használható és 2 másodperc után újra várakozik a jelszó begépelésére. Elfogadott jelszó esetén a készülék 3 újabb csipogással üdvözlő, majd kiválasztható a kívánt üzemmód az alsó 7 menügomb valamelyikével: (A kiválasztott üzemmód 4 másodperc után csipogással jelentkezik, miután a motor eléggé felgyorsult.)

-PLAY: Lejátszó üzemmód. A készülék a begépelte szöveget és a megszerkesztett animációkat mutatja be a következő sorrendben:

- a mindenkori pontos idő kiírása térben elcsavarva kétszer (ha aktiválva van az idő kiírása)
- 1. animáció (ha aktiválva van az animáció lejátszása és kész van az animáció)
- a begépelte reklámszöveg enyhén csavart pályán (ha aktiválva van a szöveg)
- 2. animáció (ha aktiválva van az animáció lejátszása és kész van az animáció)
- a begépelte reklámszöveg látványeffektusokkal (ha aktiválva van a szöveg)
- 3. animáció (ha aktiválva van az animáció lejátszása és kész van az animáció)
- a begépelte reklámszöveg térben kanyarodó és változó pályán (ha aktiválva van a szöveg)
- 4. animáció (ha aktiválva van az animáció lejátszása és kész van az animáció)
- a begépelte reklámszöveg enyhén csavart pályán (ha aktiválva van a szöveg)
- 5. animáció (ha aktiválva van az animáció lejátszása és kész van az animáció)
- a begépelte reklámszöveg látványeffektusokkal (ha aktiválva van a szöveg)
- 6. animáció (ha aktiválva van az animáció lejátszása és kész van az animáció)
- a begépelte reklámszöveg térben kanyarodó és változó pályán (ha aktiválva van a szöveg)
- 7. animáció (ha aktiválva van az animáció lejátszása és kész van az animáció)

A lejátszás programját a készülék addig ismételteti, amíg ki nem kapcsoljuk. A felváltott szöveg / animáció térbeli lejátszása következtében látványosabb, csalogatóbb és így hatékonyabb a reklámtevékenység, mint a hagyományos reklámkijelzők esetében. A lejátszás előtt, amíg a készülék betölti a szöveget, piros körök villogása figyelmeztet a várakozásra.

-TIME: Időbeállító üzemmód. Belépés után a következő almenü lép életbe:

- PLAY: Megnyomásával felváltva engedélyezzük / tiltjuk a pontos idő kiírását lejátszáskor, majd a készülék visszatér a főmenübe. A pontos idő kiírása új szöveg szerkesztése után alapesetben engedélyezve van.
- 9: A billentyűzet sebességének beállítása. Azt állíthatjuk be, hogy egy folyamatosan nyomva tartott gomb milyen időközönként ismétljen. 1-től 9-ig választhatunk, majd a készülék visszatér a főmenübe.
- egyéb gomb: A pontos időt állíthatjuk be, 4 jegyet kell begépelni: órát és percet. (A PLAY ill. a 9 helyett lenyomott egyéb gomb már az első jegy lesz a 4 jegy közül.)
Ezt követően a készülék azonnal be is mutatja a pontos idő térbeli megjelenítését, majd visszatér a menübe.

-TEXT: Szövegszerkesztő üzemmód.

A karaktereket a piros jelek alapján gépelhetjük be, a kisbetű / nagybetű váltást ill. az ékezetek felhelyezését a betű gombjának hosszabb lenyomásával érhetjük el. A szóköz valamint az írásjelek használatát szintén a gombok hosszabb lenyomásával érhetjük el. (A gombok lenyomásának hossza 1...4 csipogás lehet.)

Ha eltévesztettük a gépelést, akkor az UNDO gomb segítségével törölhetünk.

A „,\'” karakter segítségével válthatunk a piros ill. a zöld betűszín között. Ez a gomb felváltva működik, és ha a gépeléskor megnyomjuk, akkor a következő szó már az ellentétes színnel fog megjelenni. A gépelés elkezdésekor alapbeállításként a zöld szín érvényes. (A gépelés folyamán a kiválasztott színtől függetlenül minden szót zöld színben látunk és a választott effektusok jeleit is látjuk.)

A látványeffektusokat az UNDO-val (2nd) együtt lehet aktiválni a sárga gombok segítségével a következő módon:

Az UNDO-t kicsit korábban kell lenyomni, majd a kívánt effektussal együtt nyomva kell tartani két csipogásig. Az effektusok a kiválasztott karakter begépelése után kérhetőek.

Ha azonban a szöveg gépelését azzal kezdjük, hogy egy FALL-effektust -lásd később- választunk, akkor a továbbiakban nem kell effektusokat választanunk, mert a készülék véletlenszerűen, meglepetésszerűen a szövegben 8 effektust elhelyez. A következő effektusok lehetségesek:

- FALL: A kiválasztott karakter fentről lehullva érkezik meg, majd halad tovább a szöveg.
- ROT: A kiválasztott karakter függőlegesen forog, majd halad tovább a szöveg.
- ROTC: A kiválasztott karakter vízszintesen forog, majd halad tovább a szöveg.

- WAVE: A kiválasztott karakter meghullámzik, majd halad tovább a szöveg.
- WAIT: A kiválasztott karakter várakozik, majd halad tovább a szöveg. Ez arra használható, hogy a fontosabb szavakat meg lehet állítani egy rövid időre.
- FIREW: A kiválasztott karakter tűzijátékhoz hasonlóan jelenik meg, majd halad tovább a szöveg.

A szöveg begépelését további gombok segítik:

- TOGGLE: A kisbetűk ill. a nagybetűk közötti maradandó váltásra szolgál.
- nyíl balra: A szövegben betűnként visszafelé mozoghatunk vele.
- nyíl jobbra: A szövegben betűnként előre felé mozoghatunk vele.
(Mindkét nyíl esetében 5 betűnként is mozoghatunk a szövegben előre ill. hátra, ha előzőleg egyszer megnyomjuk a másik irányhoz tartozó nyilat. Ezt az opciót kikapcsolhatjuk, ha ismét megnyomjuk a másik irányhoz tartozó nyilat.)
- ESC: A szöveg lejátszásának tiltása és kilépés a szöveg mentése nélkül.
- OK: A szöveg lejátszásának jóváhagyása és kilépés a szöveg mentésével.

-DRAW: Animációszerkesztő üzemmód.

Először meg kell adni a szerkeszteni kívánt animáció számát (1...7).

Ezt követően választani kell az alábbi 4 lehetőség közül:

- az animáció törlése és újraserkesztése: -A
- az animáció átszerkesztése: -B (majd várni kell 16 villogást)
- az animáció aktiválása a lejátszás folyamán: -Y majd OK
- az animáció tiltása a lejátszás folyamán: -N majd OK

(Utóbbi két esetben az OK gomb lenyomásával azonnal visszatérünk a főmenübe.)

Végül megkezdhetjük a tényleges rajzolást:

A szürke gombok használhatóak az animáció szerkesztésére. A mozgó animáció térbeli állóképekből készülhet el. A gyors szerkesztés érdekében érdemes az álló képeket az előző állókép másolatából átszerkeszteni, mert így mindig csak a változásokat kell megrajzolni.

A rajzoláshoz a következő lehetőségek adottak: (A „ceruza hegye” a beállított térbeli pontot jelenti, amit egy villogó piros LED jelöl.)

- Balra forgatás: A ceruza hegyét az adott magasságban a körív mentén balra elmozdíthatjuk.
- Jobbra forgatás: A ceruza hegyét az adott magasságban a körív mentén jobbra elmozdíthatjuk.
- Befelé léptetés: A ceruza hegyét az adott magasságban a sugár mentén befelé elmozdíthatjuk.
- Kifelé léptetés: A ceruza hegyét az adott magasságban a sugár mentén kifelé elmozdíthatjuk.
- Felfelé léptetés: A ceruza hegyét az adott magasságban felfelé elmozdíthatjuk.

- Lefelé léptetés: A ceruza hegyét az adott magasságban lefelé elmozdíthatjuk.
- DOWN: Visszalapozhatunk az előzőleg megszerkesztett állóképhez.
- UP: Előre lapozhatunk a következő megszerkesztett állóképhez, ha már létezik.
- COPY: Másolás. Megnyomásának hatására másolat készül az állóképről és azonnal átszerkeszthetjük a másolt állóképet. Így mindig csak a változásokat kell megszerkeszteni a mozgó animációban. Ez a funkció csak UP vagy DOWN gomb használata után aktív.
- DELETE: Törlés. Egy korongszeletre ill. egy állóképre vonatkozik aszerint, hogy előzőleg léptetést vagy lapozást használtunk.
- S: a képpont elhelyezése a beállított térbeli helyen.
- R: a képpont törlése a beállított térbeli helyen.
- \: a képpont elhelyezés színének váltása. (Felváltva működik, hasonlóan, mint a szöveg szerkesztésekor.)
- Q: Képméltések száma. Megnyomása után 2 jegyben kell megadni az aktuális állókép időtartamát, amely alap esetben 1. (1...99)
- UNDO: Kilépés mentés nélkül. Visszatérünk a főmenübe.
- OK: Kilépés mentéssel, jóváhagyással. Visszatérünk a főmenübe. A mentést meg kell várni, amit 16 villogás jelez.

-LOAD: Letöltő üzemmód. Csatlakoztathatjuk a letöltéshez használt számítógépet, majd a további beállításokat a letöltő számítógép billentyűzetén végezzük el, a monitorán megjelenő menüpontok alapján.

-CODE: A jelszóval kapcsolatos beállítások.

Miután beléptünk ebbe a menüpontba, meg kell adni az eddigi jelszót, függetlenül attól, hogy az aktiválva van e, vagy sem. Hibás jelszó esetén 2 másodperc után visszatérünk a főmenübe. A jelszó elfogadása esetén a következő almenü lép életbe:

- UNDO: Az érvényes jelszó kikapcsolása. A jelszó érvényben marad, azonban a készülék bekapcsolásakor nem kell begépelni.
- OK: Az új jelszót adhatjuk meg, amelyet a készülék azonnal aktívvá is tesz, azaz a legközelebbi bekapcsoláskor már kérni fogja a jelszót a használatbavétel előtt.

-GAME: Játék üzemmód. Az előzőleg letöltött játékprogramot indíthatjuk el.

A játékhoz használt gombok szerepét a letöltött játékprogram határozza meg. A játékprogramból kiléphetünk az UNDO gomb segítségével, ekkor visszatérünk a főmenübe.