ПРОГУЛКИ ПО ВСЕЛЕННОЙ

ПРОГРАММА-МЕДИТАЦИЯ

Полеты на другие планеты



Соединись с космосом

Инструкция к полетам

1. Возможности программы
2. Системные требования
3. Установка программы и ключ
4. Подготовка к полету
5. Управление и навигация
6. Как фотографировать пейзажи
7. Изменение времени суток и времен года
8. Разрешение и сохранение фотографий
9. Гипотеза о происхождении планет (как создаются планеты)
10. Лицензионное соглашение

Возможности программы

- Для самостоятельного полета и исследования планет используется официально приобретенная программа “Фокус” стороннего разработчика , доработанная с помощью внешних плагинов и способная поддерживать планетарные системы любой сложности.

  Программа имеет следующие ограничения:
  С помощью программы “Фокус” можно только летать по планете, фотографировать пейзажи и сохранять фотографии.
  Никаких планетарных явлений (дождей, извержений вулканов, набегающих волн и т.п.) и тем более фауны вы не увидите.

  Программа поддерживает только одну планету (или спутник)
  Так что перелететь на другую планету в звездной системе не получится.

  Программа предназначена только для частного просмотра и имеет ограничения по максимальному разрешению фотографий.
  Максимально возможный размер фотографий 1650 x 990 pixels

Системные требования

- Операционная система: Windows XP, 7-10 (32-bit and 64-bit)
  Процессор : 2,5 ГГц и выше
  Видеокарта : 512 mb и выше (специальных требований нет)
  Монитор : оптимальное разрешение программы 1024x768
  (более высокие разрешения могут дать уменьшенную картинку)

Программа многоядерные вычисления не поддерживает, но вы можете, имея многоядерный процессор, открыть несколько программ “Фокус’ параллельно, и пока часть программ считает ваши пейзажи, лететь дальше, не теряя времени на окончание рендеринга.

Установка программы

- Все уже сделано за вас

  Открываете папку “Фокус”

  Находите иконку с фотоаппаратом, вытаскиваете на рабочий стол, кликаете два раза и начинается установка программы.

  Серийный номер копируете здесь

  WDGZEE537NLXMDULSLZ3U57Y4

  Вставляете, куда положено (ctrl+v) и дожидаетесь установки программы.

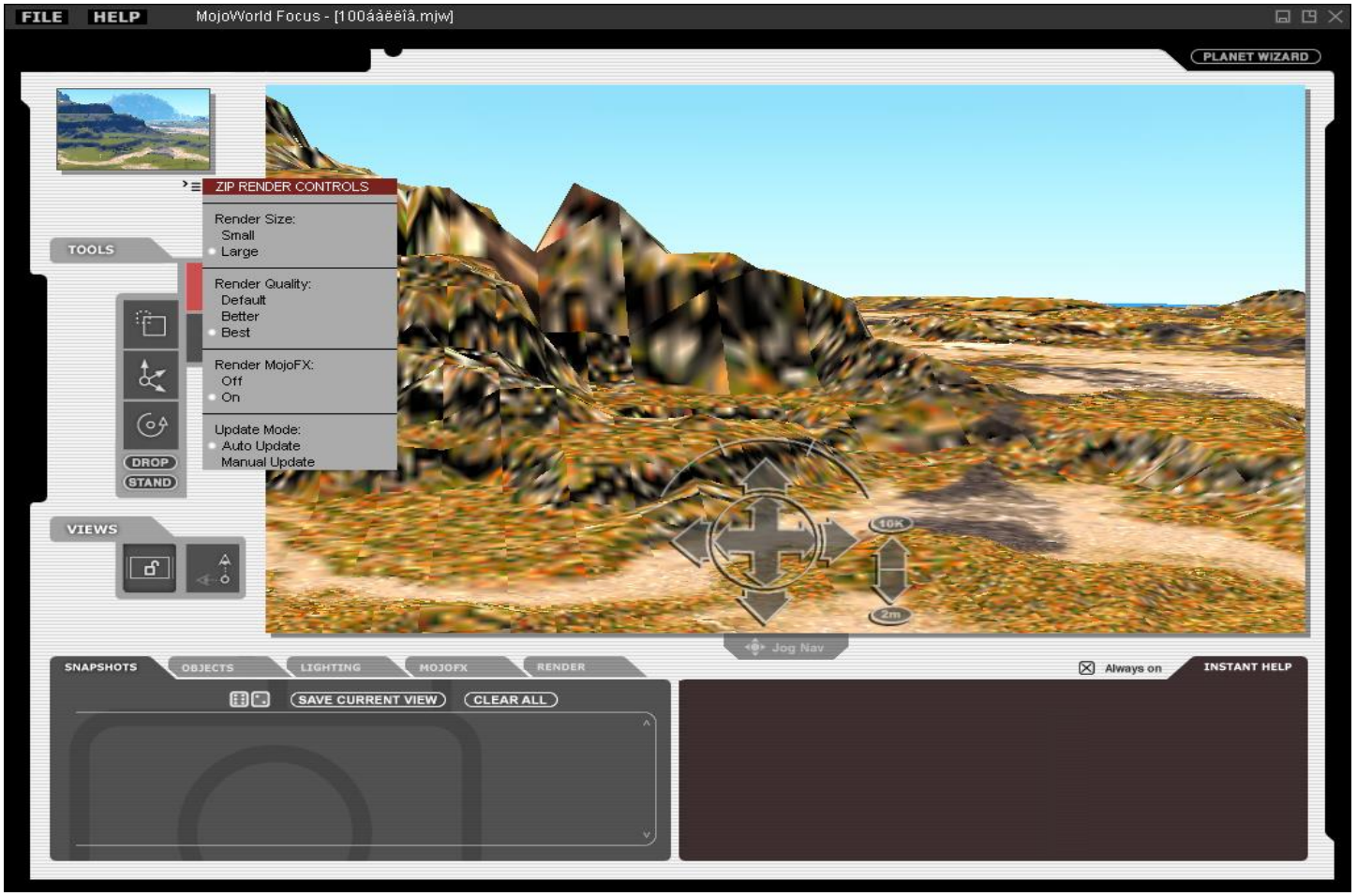
  Больше ничего делать не нужно, ваша планета загрузится в программу автоматически.

  Теперь приступаем к простым настройкам перед полетом.



Подготовка к полету

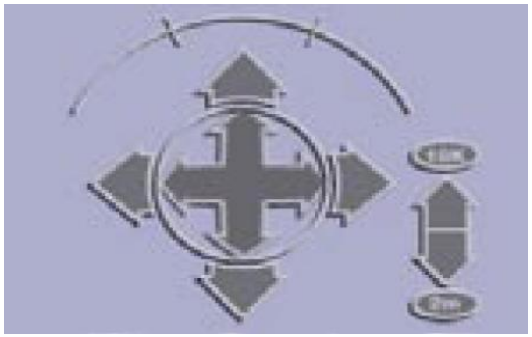
- Подготовка к полету очень проста. Вы видите перед собой интерфейс с уже загруженной планетой.

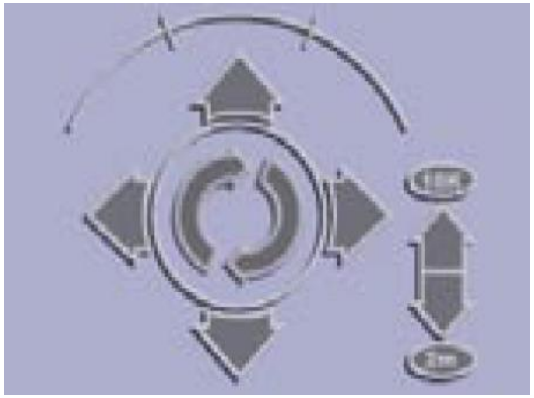


Вам нужно в верхнем левом углу у маленькой картинки поставить три галочки: Large, Best, Auto update. Теперь все готово к полету.

Управление и навигация

- Управление устроено очень просто.
  Мышью вы можете управлять навигатором , стрелки “Вперед”, “Назад”, “Влево”, “Вправо”, в центре круга “Поворот”, справа стрелки “Высота”, дуга над навигатором “Угол обзора камеры”.
  Скорость полета зависит от высоты.
  Больше высота-больше скорость.
  При удержании “Alt” в центре появляется маркер горизонта.
  Двойной щелчок по центру – выравнивание горизонта
  Клавиши управления:
  w – вперед
  s – назад
  a – влево
  d – вправо
  m – вверх
  n – вниз
  Важно! Размеры планет реальны и расстояния огромны, поэтому существует альтернативный способ путешествий – случайное перемещение в неизвестную точку планеты. Для этого нужно нажать на кубик.
  Важно! Если вам встретился красивый вид, попасть в ту же точку планеты можно, только сохранив файл (file> save as)
  Иным способом вы это место никогда не найдете.

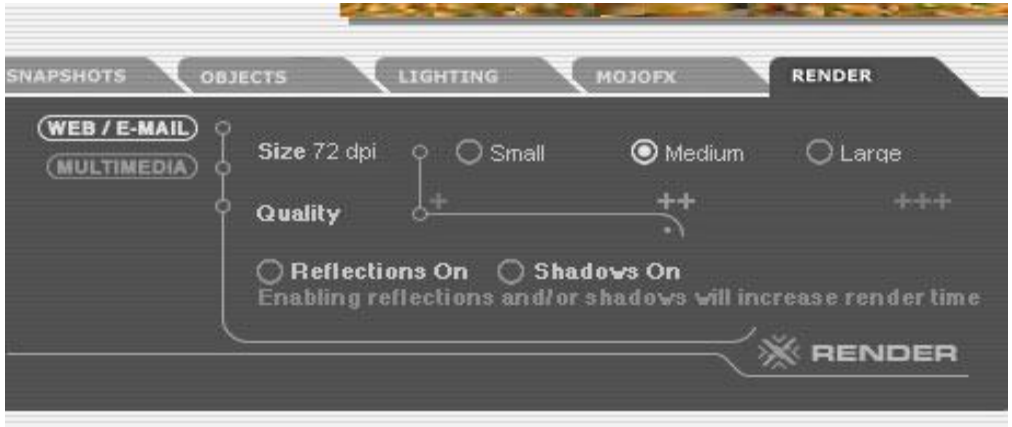






Разрешение и сохранение фотографий

- Проявить и сохранить понравившийся пейзаж вы можете, включив рендер.
  Длительность рендеринга зависит от нескольких параметров:
  размер и разрешение фотографии, включение просчета теней, включение просчета отражений, высота над поверхностью и в большой степени зависит от особенностей самой планеты.
  Для разных планет время просчета будет сильно отличаться при прочих равных условиях.
  Для проявки фотографии перейдите в раздел “RENDER”
  Вы можете выбрать:
  Web/E-mail
  Маленький 395 x 237 pixels
  Средний 790 x 474 pixels
  Большой 1185 x 711 pixels
  Multimedia
  Small Inkjet 900 x 540 pixels
  Wallpaper 1280 x 768 pixels
  Large inkjet 1650 x 990 pixels



Качество фото устанавливается слайдером плавно. Чем выше качество, тем медленнее просчет. Вы можете включить или отключить просчет теней и отражений , используя галочки. **Важно!** Просчет отражений сильно тормозит рендеринг, поэтому если на планете нет водных поверхностей , рекомендуется отключить данную опцию.
Выбрав все параметры, нажимаете кнопку RENDER
Вы можете прервать просчет, нажав на паузу, или остановить его (STOP>DISCARD)
Важно! При выборе разрешения галочка вначале ставится на минимум, потом в нужную позицию, иначе программа по умолчанию будет производить рендер с минимальными настройками.

Как фотографировать пейзажи

- А вот теперь внимание!

  На интерфейсе программы вы видите две картинки, маленькая в верхнем левом углу (виден реальный ландшафт планеты) и основная, отображающая пейзаж упрощенно.

  Если вы из будущего и у вас уже есть квантовый компьютер, вы сразу увидите на мониторе планету в мельчайших подробностях вплоть до песчинки.

  Если у вас его нет, чтобы увидеть реальный пейзаж , его необходимо проявить, запустив рендер.

  Нужно осознать, перед вами огромный мир в натуральную величину и количество фотографий, которые возможно сделать, бесконечно. В этом мире меняются дни и ночи и времена года.

  Получить художественную фотографию пейзажа так же непросто, как и на земле, не у всех это может получиться сразу.

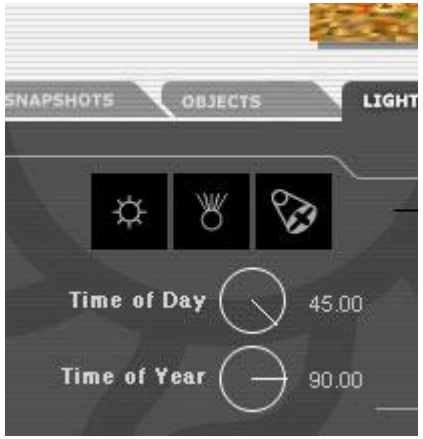
  Кроме того существуют планеты с несколькими солнцами, планеты с переменной плотностью атмосферы, миры с необычными атмосферными явлениями и миражами, поэтому фотографирование неземных объектов -это очень необычная и захватывающая творческая задача.

  После первых успехов вы будете получать огромное эстетическое удовольствие.

Изменение времени суток и времен года

- В данной программе есть возможность изменения времени суток и времен года вручную , что помогает экспериментировать со светом и делать качественные фотографии.
  Но такая возможность по сути является всего лишь фокусом, так как меняется только освещение и не происходит сезонных изменений ландшафта.
  Чтобы отобразить сезонные изменения ландшафта и явления, происходящие на планете, нужны большие компьютерные мощности. За это отвечает основная программа моделирования звездных систем и расчеты занимают продолжительное время.

Чтобы изменить данные параметры вручную, выберете на интерфейсе “ Lighting” и поворотом колесиков подберите нужное вам освещение.



Гипотеза о происхождении планет

- Официальная гипотеза происхождения планет говорит, что планеты рождаются из газопылевого облака, образующегося при рождении звезды. Частицы облака, хаотично вращаясь вокруг звезды а течение длительного времени, сталкиваются, слипаются, образуют центры притяжения, и постепенно образуются планеты.

  Однако данная гипотеза не отвечает на один очень важный вопрос, что ставит под сомнение осуществимость данного процесса.

  Выдвинутое в качестве базы данного проекта допущение имеет фантастическую природу. В рамках современных знаний его невозможно доказать, но я и не ставлю такой задачи.

  Допущение не противоречит официальной гипотезе, а лишь дополняет ее.

  Я так же не ставлю задачу развернуть научный диспут в сети. Приходите на кинопоказы, мы это обсудим и поспорим .

  Если у вас есть профильное образование, или вы просто увлечены физикой и астрономией, тем лучше.

  Но допущение позволяет применить математический аппарат для расчета вероятного облика планет и на его базе была создана программа, позволяющая моделировать удаленные космические объекты со всеми их явлениями, флорой и фауной (при ее наличии) в натуральную величину.

  Допущение не позволяет утверждать ,что планеты именно такие, как вы их увидите .

  Но можно утверждать, что с большой вероятностью они выглядят именно так.

  Примеры моделирования Земли (Большой Каньон в США) вы можете увидеть на следующих страницах. (1) (2) (3) (4)

Большой Каньон (США)



Большой Каньон (США)



Большой Каньон (США)



Большой Каньон (США)



ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ

- Используя данную программу, ее плагины, файлы планет и другие материалы, относящиеся к данному проекту, вы соглашаетесь с лицензионным соглашением.
  Все файлы небесных тел имеют авторскую цифровую подпись.
  Настоящим соглашением запрещено любое коммерческое использование как проекта в целом, так и любых его частей.
  Настоящим соглашением запрещено любое тиражирование материалов проекта и (или) организация к ним публичного доступа.
  Все вышеперечисленные действия возможны только с письменного разрешения автора.
  e-mail : mesanta@yandex.ru
  иноекино.рф
  наша студия.рф