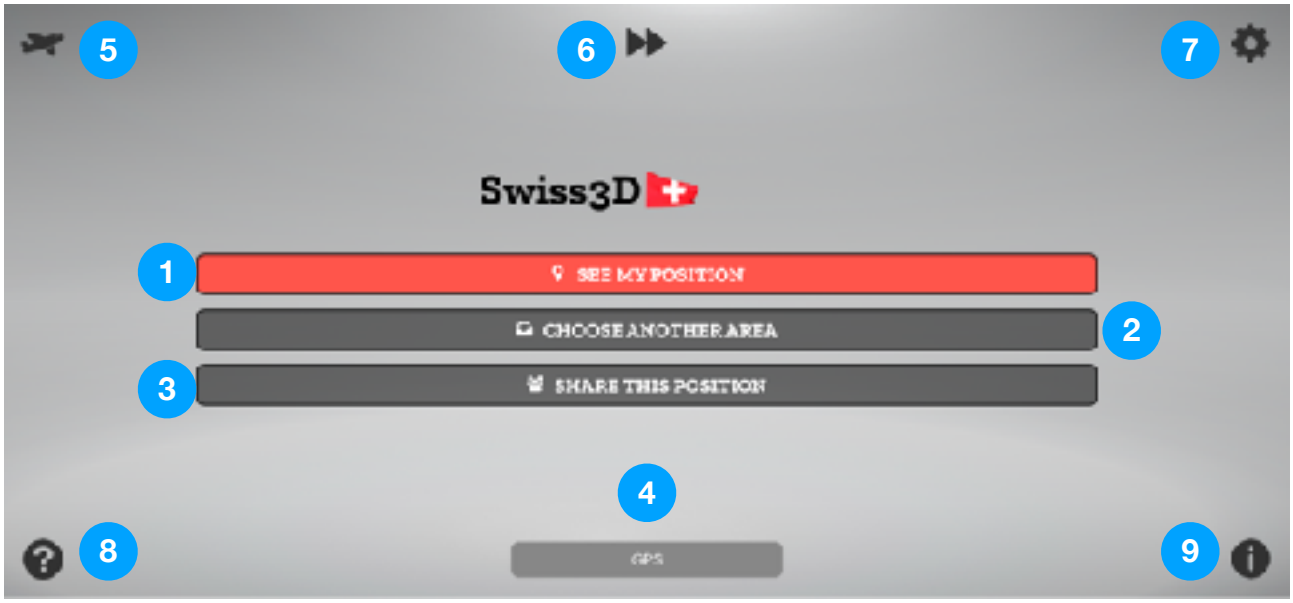
*Hinweis: Dieses Handbuch wurde teilweise maschinell übersetzt. Sie enthält daher Fehler. Danke für Ihr Verständnis.*

**Swiss 3D Texthandbuch**

Vielen Dank, dass Sie sich für Swiss3D entschieden haben!
Swiss3D ist eine exklusive iOS-App, die jeden Teil der Schweiz genau rekonstruiert und es Ihnen ermöglicht, dieses Land einfach zu entdecken. Um Ihnen zu helfen, hier ist das App-Texthandbuch...

**Hauptmenü**




1. **Meine Position sehen**: meine aktuelle Region in 3d aufbauen
2. **Einen anderen Bereich wählen**: einen anderen Bereich bauen
3. **Diese Position teilen**: meine aktuelle Position an alle Swiss3D-Benutzer weiterzugeben
4. **GPS-Status**: Genauigkeit des GPS. Klicken um die GPS-Lokalisierung zurückzusetzen
5. **Flugsimulatorspiel**: ein Kleinflugzeugspiel spielen und Geographie lernen
6. **Schnelles Laden**: Texturen & Beleuchtung deaktivieren, um das Laden der 3D-Rekonstruktion zu beschleunigen
7. **Einstellungen**: Grafische und andere Einstellungen ändern
8. **Informations**: Gutschriften & Teilen/Bewerten der App
9. **Hilfe**: Hilfe zu dieser App

**Standort teilen (Lieblings-Positionen)**
Mit Swiss3D können Sie einen aktuellen Punkt für alle Benutzer freigeben.

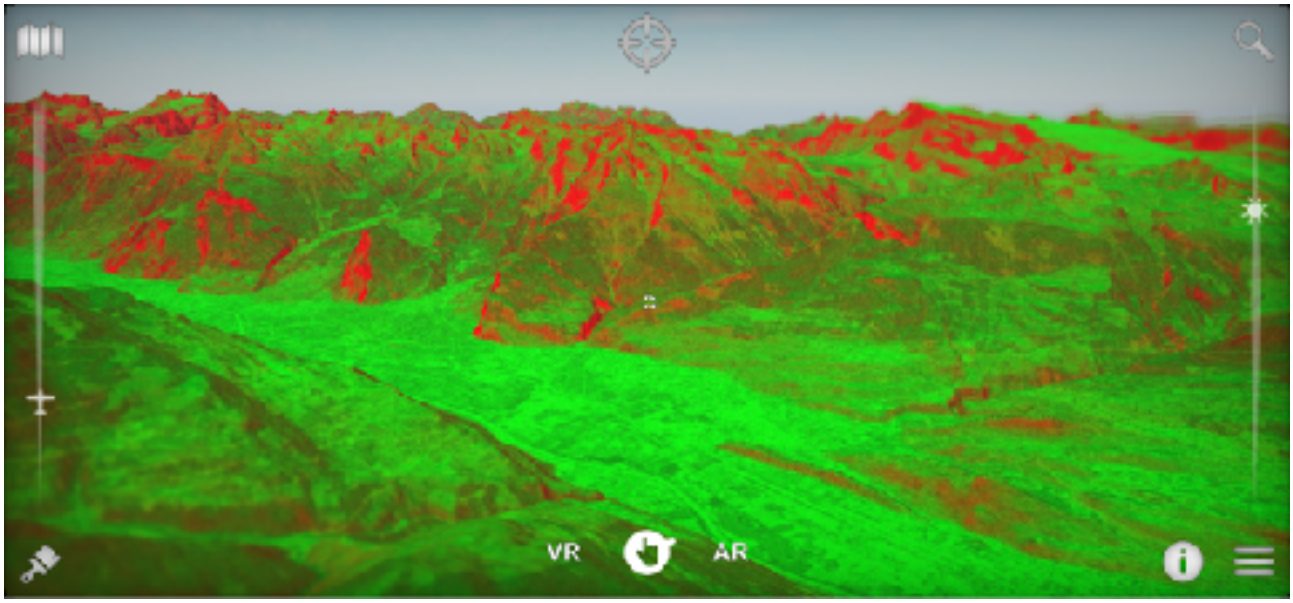
1. **Feldeingaben**: Name & Beschreibung Ihrer aktuellen Position
2. **Validierung**: Speichern Sie die Änderungen und teilen Sie diese aktuelle Position mit Swiss3D Benutzern

**Einstellungen**

1. **Distanz**: Sichtbarkeitszeichnung der Entfernung der 3D-Rekonstruktion. Es verwendet viel RAM-Speicher und benötigt Zeiten zum Laden.
2. **Flüssigkeit**: Aktualisierungsrate des Gyroskops
3. **Sichtfeld**: Blickwinkel der Sehschärfe
4. **Performance-Test**: Testen Sie Ihr Gerät mit den aktuellen Einstellungen
5. **Zurücksetzen**: die Einstellungen auf den Standard setzen

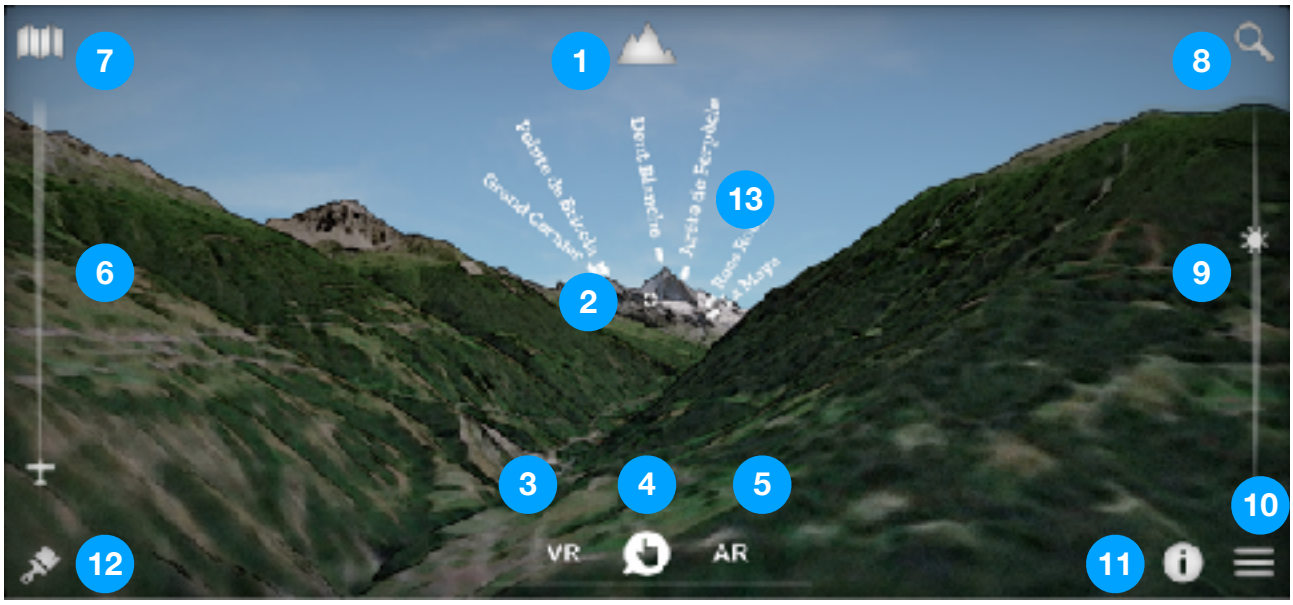
1. **Winter**: Schnee auf die Satellitentexturen legen
2. **Tagesauswahl**: manuell einen Tag auswählen
3. **Wissenschaft Anzeige**: Zeigt den Hang oder die tägliche Sonne anstelle von Texturen an

**Wissenschaft Anzeige (Hang)**
Während der Beladung wird die Neigung (oder die tägliche Beleuchtung einer Fläche von 10 km) um Sie herum berechnet und grafisch dargestellt.




**3D Ansicht**

Sobald die Verladung fertig ist, ist hier das Ergebnis der 3D-Rekonstruktion eines Bereichs.




1. **Zielauswahl**: Wählen Sie Ihr Ziel (Berg, Stadt, Stern, Sternbild, See, benutzerdefinierter Punkt, ...)
2. **Visier**: den Autofokus der Kamera. Doppelklicken um zu diesem Punkt bewegen.
3. **VR Modus**: bewegen Sie die 3D-Kamera mit Ihrem Gerät
4. **Manuell Modus**: bewegen Sie die 3D-Kamera mit dem Finger
5. **AR mode**: Überlagerung der 3D-Ansicht auf der Oberseite der Kamera Ihres Geräts
6. **Elevation**: die Höhe Ihrer Position dynamisch erhöhen
7. **Karte**: Öffnen Sie die Karte, um alle Ziele zu sehen
8. **Such**: Suche nach einem Ziel in der Datenbank
9. **Timelapse/Nebel**: die Stunde des Tages ändern oder die Nebelstufe, wenn aktiviert (in 10.)
10. **Menü**: zusätzliche Menüeinstellungen
11. **Information**: Informationen über Ihre aktuelle Position in der 3D-Szene
12. **Rendering**: ändern der 3D-Darstellung: Satellitentexturen oder Höhenfarben
13. **Zieletikett**: den Zielnamen, klicken Sie darauf, um weitere Informationen zu erhalten

**Kalibrierung**
Der Kompass Ihres Gerätes muss kalibriert sein, um die Szene korrekt darzustellen. Normalerweise funktioniert es gut und Sie müssen nur auf die Schaltfläche "OK" klicken. Wenn nicht, können Sie Ansicht manuell verschieben, um die 3D-Ansicht an die Realität anzupassen.

**AR Modus**
Swiss3D verwendet die ARKit Apple Technologie, um das 3D-Rendering auf der Kamera anzuzeigen. Aufgrund der Gyroskopdrift und anderer Ungenauigkeiten sollte sie manuell an die Realität angepasst werden. Bewegen Sie die 3D-Overlay mit dem Finger, um der Realität zu entsprechen.

**Zielauswahl**

1. **Dynamisch**: Anzeige der Entfernung und Höhe des Visiers (Kameramitte)
2. **Lieblings-Positionen**: Anzeigen der von Swiss3D-Benutzern gemeinsam genutzten Positionen
3. **AR Spiel**: Spielen Sie ein Spiel in AR auf Ihrem Tisch.

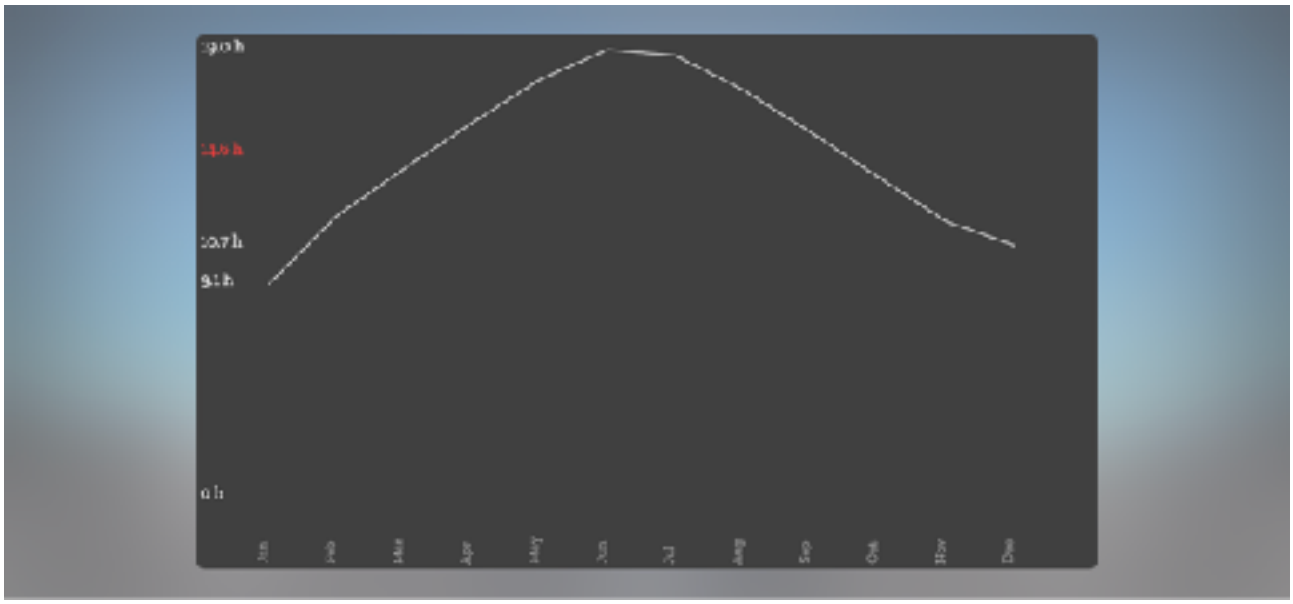
**Dynamisch Ziel**
Dieser Zieltyp zeigt die Entfernung und Höhe des Visiers an. Es kann sehr nützlich sein, diese Informationen zu haben.

1. **Visier**: der Mittelpunkt der Kamera
2. **Zielinformationen**: Klicken Sie auf dieses Informationsbanner, um die Zielinformationsansicht zu öffnen und genauere Informationen zu erhalten (siehe unten).

**Zielinformationsansicht**
Diese Ansicht zeigt den Zielpunkt genauer an. Sie können sich mit dem Finger oder dem Gyroskop bewegen, abhängig von Ihrem aktuellen Modus (VR, AR oder manuell).

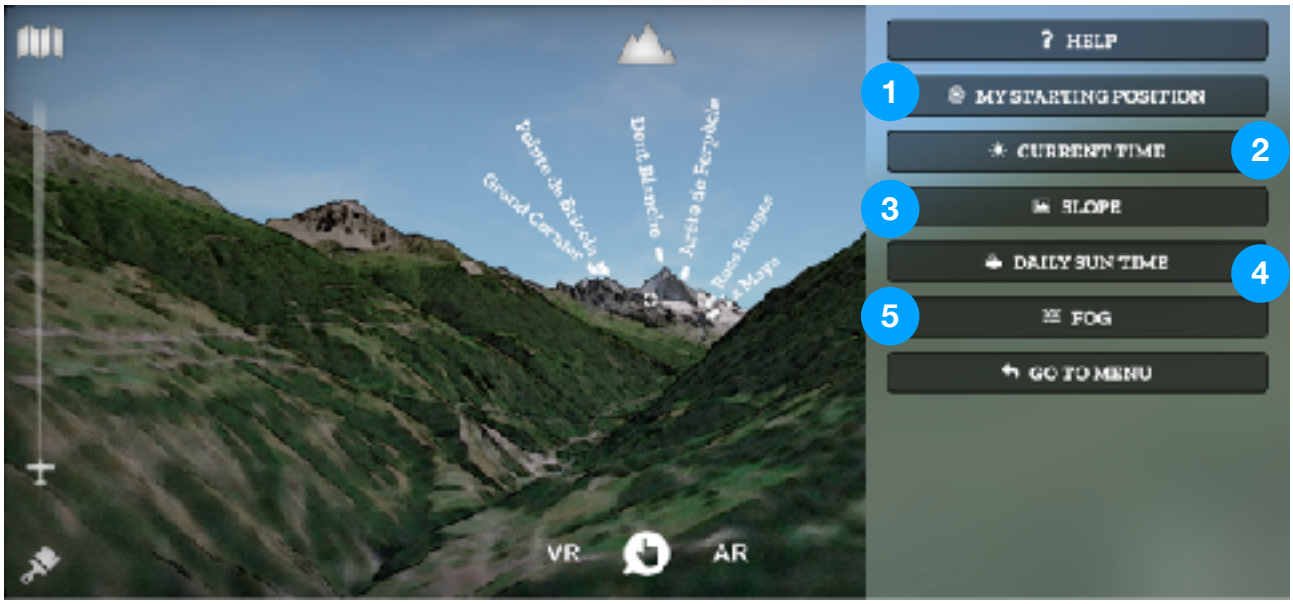
1. **Mehr Informationen**: viele nützliche Informationen anzeigen (Gehzeit, jährliche Sonnenzeit, Höhenunterschied,....)

**Weitere Zielinformationen (Sonnenzeit)**
In der Zielinformationsansicht sehen Sie die jährliche Sonnenzeit eines Ziels. Es wird basierend auf den Bergen um diesen Punkt herum berechnet. Daher ist es genauer, wenn Sie einen Punkt in der Nähe des Zentrums des rekonstruierten 3D-Bereichs auswählen.



**AR Spiel**
Sobald die Szene mit Blick auf eine ebene Fläche kalibriert ist, stellt Ihnen dieses kleine Spiel einige Fragen und gibt Ihnen Punkte für schnelle und korrekte Antworten. Je mehr Zielpunkte in der Kategorie (Berge, Städte,....) vorhanden sind, desto mehr Punkte erhalten Sie.

**3D Menü**
Zusätzliche Einstellungen für die 3D-Ansicht.

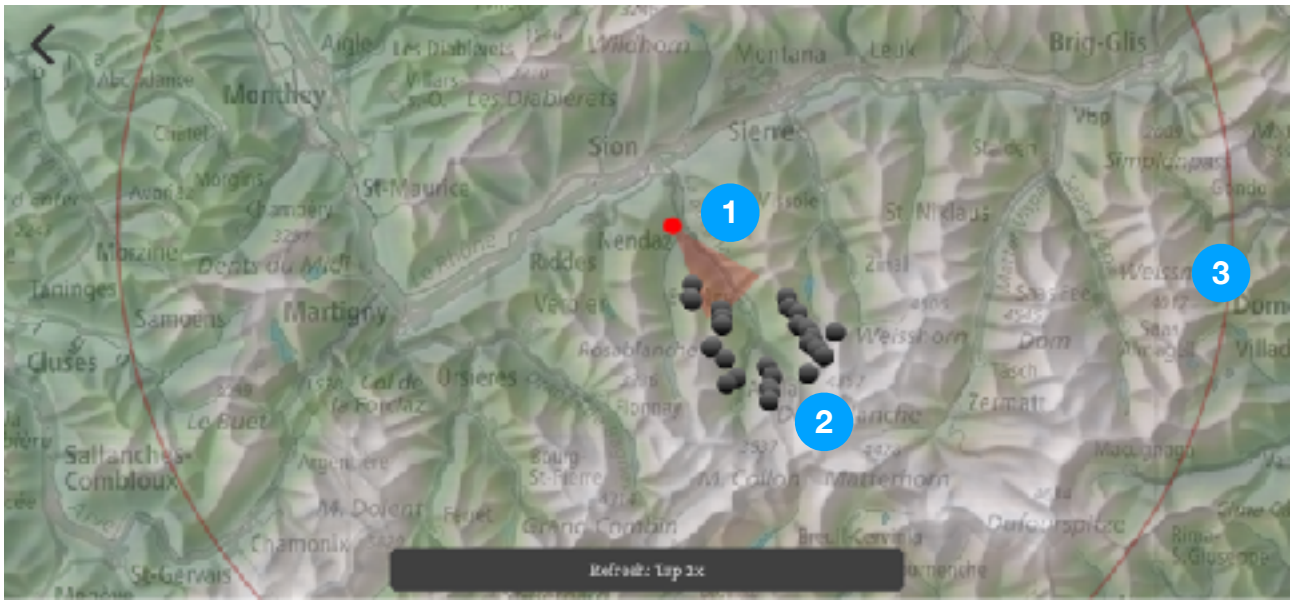



1. **Ausgangsposition**: Kehren Sie zum Beispiel in Ihre Ausgangsposition zurück, wenn Sie zu viel bewegt haben und Sie verloren sind
2. **Aktuelle Zeit**: auf die aktuelle Gerätestunde eingestellt
3. **Hang**: neustart mit der wissenschaftlichen Steigungsanzeige
4. **Sonnenscheindauer**: neustart mit 10km um Ihre Punkt-Sonnenzeitanzeige herum
5. **Nebel**: wechselt zwischen Timelapse und Nebelkontrolle. Sie können die Höhe des Nebels erhöhen oder verringern. Dies kann nützlich sein, um eine definierte Höhe zu sehen.

**Verschieden**
Auswahl des Zieltyps kann Ihnen Konstellationen anzeigen. Du kannst das mit Nebel mischen.

1. **Ausblenden/Einblenden**: Anzeigen oder nicht der Sternbilder
2. **Nebelhöhe**: Nebel Beispiel, um überall in der 3D-Szene eine definierte Höhenlage zu sehen
3. **Timelapse/Nebel**: Schieberegler zum Ändern der Tagesstunde oder des Nebelniveaus

**Karte**
Eine dynamische Karte ist ebenfalls in Swiss3D eingebettet. Sie können von einer traditionellen 3D-Kartenansicht zur 3D-Ansicht navigieren. Klicken Sie zweimal, um die Ziele um Ihre Clic-Position herum anzuzeigen.




1. **Position**: Position auf der Karte. Der Betrachtungswinkel dreht Ihr Gerät im VR-Modus
2. **Ziele**: die Ziele in deiner Nähe. Klicken Sie auf ein Ziel, um seinen Namen preiszugeben, und auf das kleine Fernglassymbol, um dieses Ziel in der 3D-Ansicht zu suchen.
3. **Sichtbarkeitsgrenze**: Sichtweite der 3D-Rekonstruktion

**Suche**

1. **Feldeingaben**: ihre Suche sortiert nach Entfernung.
2. **Sichtbare Ziele**: Datenbankziele ausblenden oder nicht. Standardmäßig wird die Suche nur innerhalb des Ansichtszeichnungsabstandes durchgeführt

**Flugsimulatorspiel**
Kleines lustiges Flugzeugspiel, das es dir ermöglicht, in deiner Nähe zu fliegen. Wenn Sie Verstärkung haben wollen, mussen Sie Boost-Ladungen sammeln, die zufällig auf Ziele in der Region gelegt werden.

1. **Drosselklappe**: erhöhen oder verringern Sie die Geschwindigkeit Ihres Flugzeugs
2. **Zielinformationen**: wo die nächste Boost-Nachfüllung lokalisiert ist.
3. **Änderung des Spielziels**: Ändern Sie, wo die Boost-Nachfüllung platziert wird (Berge, Städte, Seen, …)
4. **Flugzeuginformationen**: Geschwindigkeit, Höhe, Richtung. Die Höhe ist auf dem Höhengelände basiert.
5. **Menü**: einige zusätzliche Einstellungen (z.B. zum Umschalten zwischen Joystick- und Gyroskop-Steuerung)
6. **Joystick**: wenn im Menü 5 aktiviert.
7. **Boost**: füllen Sie diese mit dem Boost-Nachfüllung, das überall auf der Karte platziert ist.
8. **Kamera**: zwischen mehreren Kamerapunkten umschalten

Das ist alles für diese Texthilfe. Viel Spaß und genießen Sie die echte Schweiz! :)