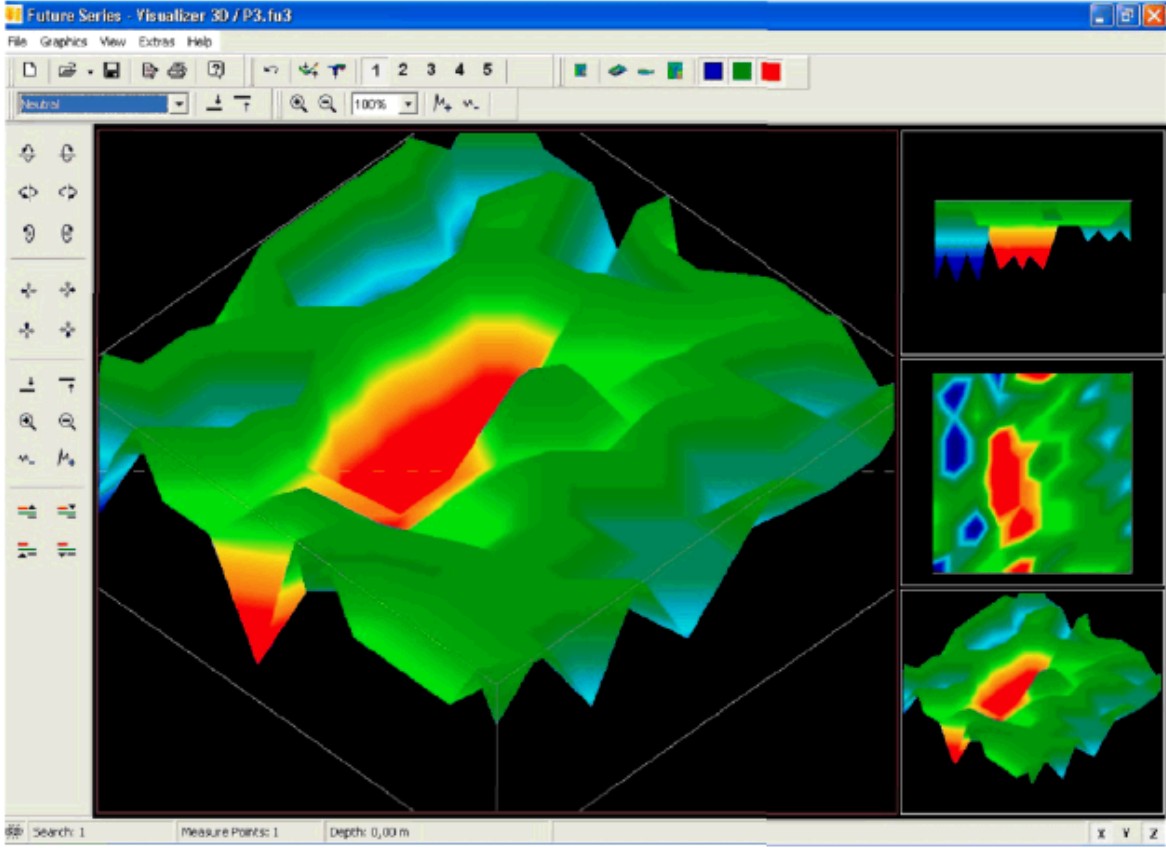


# VISUALIZER 3D YAZILIMI



**El Kitabı**  
**30 Nisan 2004**

Bu işletme talimatlarında yer alan her türlü bilgi, önceden haber verilmeksizin değiştirilebilir. OKM bu dokümanlar için her hangi bir garantide bulunmaz. Bu durum aynı zamanda, ticarete elverişliliğe ve belli bir amaca uygunluğa dair zımnî taahhütler için de geçerlidir ve bunlarla sınırlı değildir..

OKM bu el kitabında yer alan hatalardan veya bu dokümanların teslimi, faydalanılması veya kullanımı ile ilişkili olan hiçbir arızı veya sonuçsal zarar ve kayıptan dolayı herhangi bir sorumluluk kabul etmez.

Bu el kitabı, OKM'nin önceden yazılı izni alınmaksızın, kısmen ya da tamamen kopyalanamaz, çoğaltılamaz ya da başka bir dile çevrilemez.

©2004, OKM GmbH, Windischleuba (TH), Almanya

OKM Ortungstechnik GmbH [www. okm-gmbh. De](http://www.okm-gmbh.de)

## 1. KURULUM

Yazılımı bilgisayarınızda kurmak için lütfen aşağıdaki talimatları uygulayın:

1. CD'yi bilgisayarınızın CD ROM sürücüsüne yerleştirin. CD kendiliğinden çalışmaya başlayacaktır. Çalışmazsa 2. adıma, çalışıyorsa 3. adıma geçin.

2. (a) Masaüstü'ne çift tıklayın ve CD-Sürücüsüne iki kez tıklayın. Şimdi CD içeriğini görebiliyorsunuz. Setup.exe dosyasını çift tıklayarak çalıştırın, veya  
(b) Start! Run' a tıklayın ve d:\setup.exe yazın, buradaki d: CD-Sürücünüz anlamındadır. Girdiğiniz ifadeyi onaylamak için OK'e tıklayın.

3. Ekrandaki talimatları izleyin!

## 2. KAYIT KODU ALMAK VE YAZILIMIN KİLİDİNİ AÇMAK

Dikkat! Yalnızca 4 ücretsiz kayıt mümkündür. Bunun ötesindeki her 4 kayıtlı paketin maliyeti 250.00 Euro'dur.

1. Yazılımı bilgisayarınıza yükleyin.

2. Yazılımı başlat menüsünde yaratılmış olan ikona tıklayarak çalıştırın.

3. Şekil 1'deki diyalog kutusu belirecek ve kayıt kodunu soracaktır.

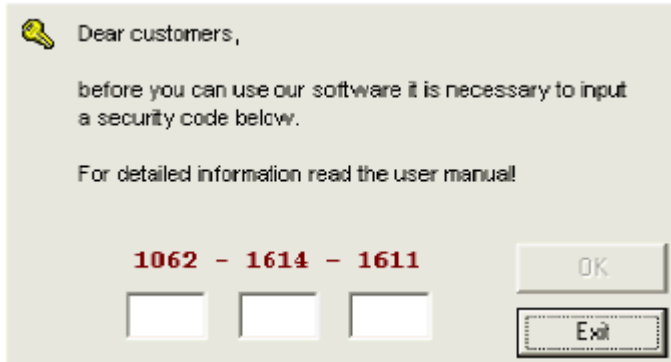
4. Aşağıdaki bilgileri girmek üzere <http://www.okm-gmbh.de/register> adresine gidin:

a) Yazılım CD'nizdeki CD-anahtar (ör. RU43U - 47Z9JK - TU9IJ - RJNDW - 58KL9)

b) Şekil 1'deki diyalogda yer alan yazılım kodu (ör. 1062 - 1614- 1611)

c) E-posta adresiniz. Bu aşamada dikkatli olun, zira kayıt kodu bu elektronik adrese gönderilecektir. O nedenle yazım hatası yapmadığınızdan emin olun. Ayrıca, bundan sonraki her türlü kayıt için aynı e-posta adresini girmeniz gerekeceğini de unutmayın.

5. Şekil 1'deki diyalogda ter alan kayıt kodunu girin ve OK' e basın.

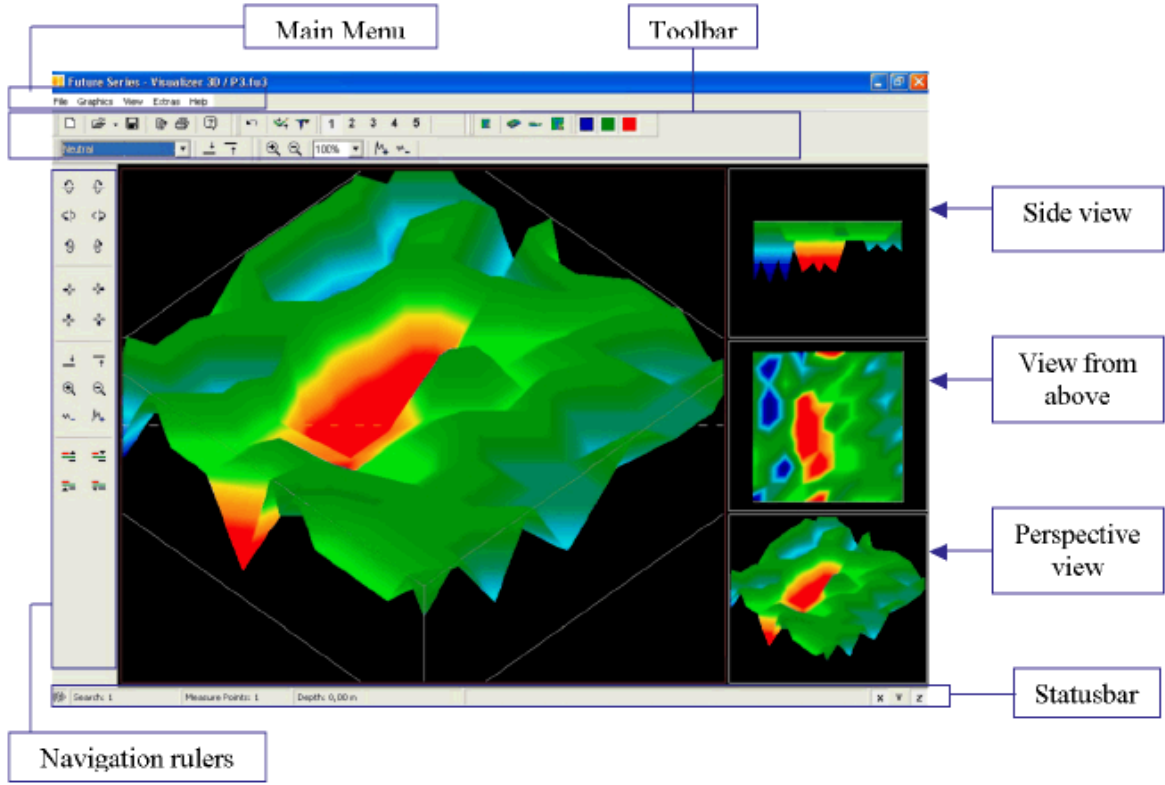


**Değerli Müşterimiz,**

**Yazılımımızı kullanmadan önce aşağıya bir güvenlik kodu girmeniz gerekmektedir**

**Detaylı bilgi için kullanım el kitabını okuyun**

## 2. EKCRAN YERLEŞİMİ



<b>Main Menu</b>	<b>Ana Menü</b>
<b>Toolbar</b>	<b>Araç Çubuğu</b>
<b>Side view</b>	<b>Yan Görünüm</b>
<b>View from above</b>	<b>Yukarıdan Görünüm</b>
<b>Perspective view</b>	<b>Perspektif Görünüm</b>
<b>Statusbar</b>	<b>Durum Çubuğu</b>
<b>Navigation rulers</b>	<b>Gezinti</b>

İstediğiniz görünümü seçmek için (yan görünüm, perspektif görünüm, yukarıdan görünüm ), sadece uygun grafiğe çift tıklayın.

Ana menüde ve araç çubuğu ile yaptığınız tüm değişiklikler, kırmızı bir çerçeve içindeki bir grafik üzerinde yapılacaktır.

### 3. ANA MENÜ

Dosya

Grafikler

Görünüm

Ekstralar

Yardım

Ana menü ve araç çubuğunu kullanarak, yazılımın tüm fonksiyonlarına erişebilirsiniz. Araç çubuğu ana menünün tüm fonksiyonlarını içerir ve çalışma sürecinizi hızlandırmak için kullanışlıdır. Bir sonraki bölümde ana menünün tüm fonksiyonları açıklanacaktır.

Dosya



Yeni

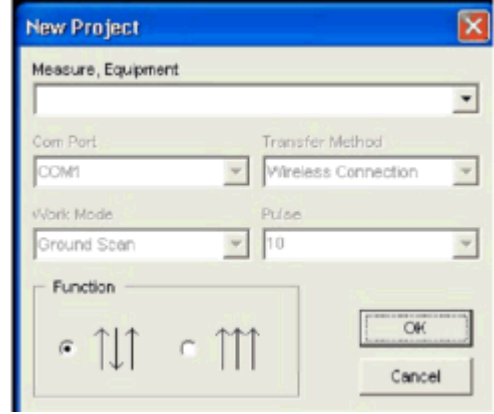
Yeni bir proje başlatabilirsiniz

#### Ölçüm, Ekipman:

Biriminizi/cihazınızı belirtirsiniz, ör. Rover C, Rover Deluxe, Walkabout,

#### İle.Portu:

Bilgisayarınızın İletişim Portunu seçersiniz, genellikle COM1'dir.



#### Transfer Yöntemi:

Tüm veriyi bilgisayarınıza nasıl (radyo veya kablo ile) transfer edeceğinizi seçersiniz Kablosuz Bağlantı veya Kablolu Bağlantı

#### Çalışma Modu:

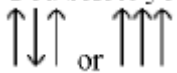
Zemin taramasını veya Ayrımı nasıl çalıştıracağınızı / nasıl yapmak istediğinizi seçersiniz

#### Vuruş:

Bir tarama çizgisinde kaç adet vuruş istediğinizi belirlersiniz

#### Fonksiyon:

Tarama yönteminizi, nasıl yürümek istediğinizi seçersiniz



Tüm başlangıç seçeneklerinizi belirledikten sonra OK' e basın



Aç

Daha önceden taranmış resimlerden (ayrıca başka Birimlerle de) kaydedilmiş verileri açabilirsiniz



Kaydet

Şimdiki dosyanızı bilgisayarımıza kaydedebilirsiniz

Farklı Kaydet...

Şimdiki dosyanızı bilgisayarımıza kaydedebilir ve bu dosya için farklı bir ad seçebilirsiniz.

## Dış Veri Al

Yalnızca Localizer 3000 ve Explorer 3000 için, birim üzerinde kaydedilmiş veriyi bilgisayara yüklemek üzere --> cihazı ve arayüzü seçin

## Exportieren ah BMP

Resmi bilgisayarınıza bmp dosyası olarak kaydetmeniz için



Yazdır

Ön Sayfayı Yazdır, Grafik Yazdır veya Artalan Rengi Yazdır'ı seçerseniz (opsiyonel), bu seçenek resmi yazdırmanız içindir



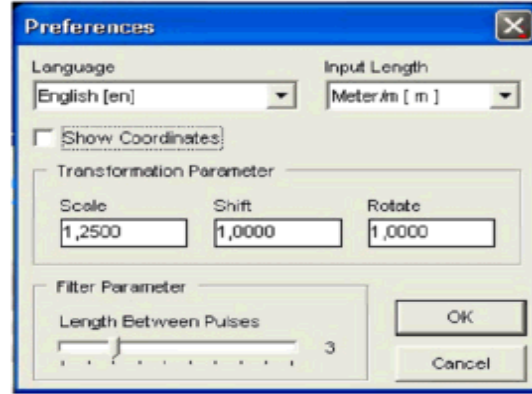
Tercihler

**Dil: Dilediğiniz** dili seçebilirsiniz, ör. İngilizce, Fransızca...

**Girdi Uzunluğu:** Uzunluk ölçü birimi (metre, inç ya da ayak)

Ayrıca tüm koordinatları (ölçekleme, değiştirme, döndürme) ve vuruşlar arasındaki uzunluğu da belirtebilirsiniz

Visualizer 3D programını kapatmak üzere Çıkış



## Grafikler

Taranmış resminizin üzerinde çalışmak üzere grafik kullanabilirsiniz



Orijinali Geri Yükle

Taranmış orijinal resminize geri dönmek için



Aradeğerleme

Resmi daha netleştirmek ve değerleri yuvarlamak için



Sinyal Düzeltimi

Hata sinyallerini düzeltebilirsiniz

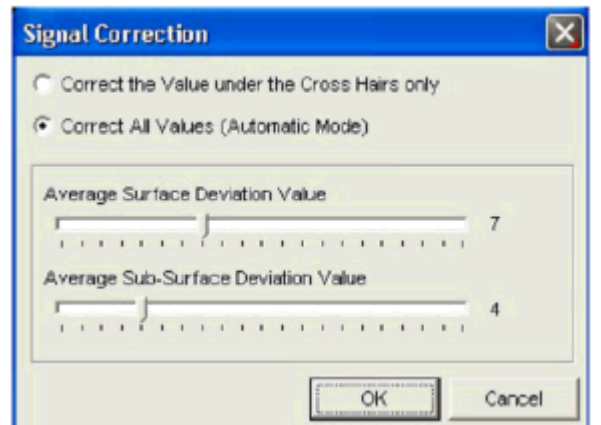
Eğer hatanın grafiğin tam olarak neresinde olduğunu biliyorsanız, kesin noktayı seçmek için ok tuşlarını kullanın ve Sinyal Düzeltimini işaretleyin

“Yalnızca Artı İmlecinin altındaki Değeri Düzelt”

Eğer hata taramasının nerede olduğunu bilmiyorsanız, Otomatik Modu kullanın

“Tüm Değerleri Düzelt”

Standart: Yüzey: 7 / Yüzey Altı: 4



OK' e basın, hata grafiđinizden kaldırılacaktır



### Özellikler

Taradığınız alanın özelliklerini daha sonra hatırlamak için yazabilirsiniz, örneđin modelin adı, zeminin tarifi veya kendinize ait yorum ve notlar, alan uzunluđu ve geniřliđi ve toprak tipi (nötr, beton, balçık, kum, )

### Görünüm

Burada resminiz için deđişik görünümler seçebilirsiniz.



Geri Al Orijinal görünüme geri dönersiniz (bařlangıçta olduđu gibi)



Perspektif Grafiđinizin bir perspektif görünümünü elde edersiniz



Önden Görünüm Grafiđinizi önden görürsünüz



Yukarıdan Görünüm Grafiđinizi yukarıdan görürsünüz

Artı İmleci Grafiđinizdeki artı imlecini açabilirsiniz (resmin içinde gezinmek için)



Telkafes, grafiđi çizgili bir ađa bölmek için

Kalite Resmin kalitesini artırmak için 1 – 5 arasında seçebilirsiniz, Seviye 1 düşük kalite ama hızlı - Seviye 5 yüksek kalite ancak yavaş

Yakınlařtırma Grafiđinize daha yakından bakmak için (%50 - %1000)

### Ekstralar

Ekranı Bölme

Daha fazla grafik görmek üzere ekranı bölebilirsiniz (deđişik görünümler)

Gezinti çubukları

Gezinti kuřađını tüm gezinti araçları ile birlikte ekranın solunda görmek için

Tam Ekran











Grafiđinizi ekranın tamamında görmek için, F11'e basın

### Yardım

Eđer yardım veya tavsiyeye ihtiyacınız varsa buradaki İçindekilere, Ana Sayfamıza veya Bilgiye bakabilirsiniz.

## 4. ARAÇ ÇUBUĞU



-  Yeni bir proje açabilir ve veri transferini başlatabilirsiniz
-  Bilgisayarınıza kayıtlı bir dosyayı açmak için
-  Grafiği bilgisayarınıza kaydetmek için
-  Bu resmin özelliklerini yazmak için (kendinizi için notlar)
-  Grafiğinizi kâğıda basmak için
-  Yazılım öğretmenini başlatmak için
-  Tüm değişiklikleri geri almak için
-  Kaliteyi artırmak için grafik ara değerlenir
-  Tüm hata sinyallerinin düzeltilmesi için
-  Tarama noktaları eklemek için (Seviye 1 hızlı/Seviye 5 yavaş), bilgisayar daha iyi kalitede bir grafik sunmak için ara noktalar hesaplar (ne kadar çok tarama noktanız varsa, bilgisayar o kadar yavaşlar)
-  Telkafes
-  Tüm değişiklikleri geri al, bu grafikte ilgili tüm değişiklikleriniz (görünüm, uzunluk, telkafes...) iptal edilir, grafik yeni açılmış bir dosya gibi sunulur
-  perspektif görünüm
-  Yan Görünüm, nesnelerin derinliklerini bulmak için kullanışlıdır
-  yukarıdan görünüm
-  Geçersiz renkleri göstermek veya saklamak için
-  Doğal toprak renklerini göstermek veya saklamak için
-  Metal renklerini göstermek veya saklamak için



Derinlik belirlemesi için toprak türü seçimi





Derinlik çizgisi boyunca aşağıya in, nesnelerin derinliklerini belirlemek için



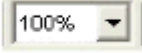
Derinlik çizgisi boyunca yukarıya çık, nesnelerin derinliklerini belirlemek için



Yakınlaştır, bu fonksiyonla grafiğin tamamını büyütebilirsiniz



Uzaklaştır



Bir yakınlık seviyesi seçebilirsiniz

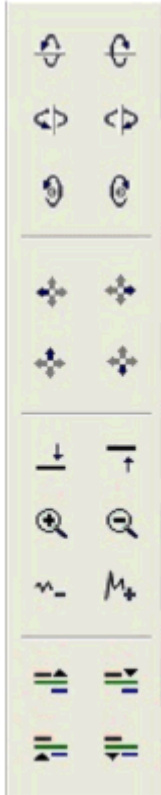


Yükseklikteki farkı maksimize et



Yükseklikteki farkı minimize et

## 5. GEZİNTİ ÇUBUKLARI



Grafiği X ekseninde döndür

Grafiği Y ekseninde döndür

Grafiği Z ekseninde döndür

Grafiği ekranda sola, sağa, yukarı ve aşağı kaydır

Derinlik çizgisini yukarı ve aşağı kaydır

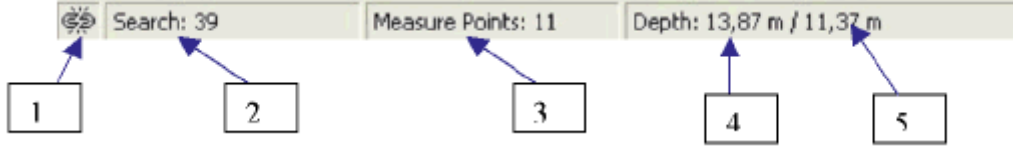
Yakınlaştır ve Uzaklaştır

Yükseklikteki farkı minimize / maksimize et

Kırmızı ya da mavi renk vurgusu için

## 6. DURUM ÇUBUĞU

Ekranın altındaki durum çubuğu değişik segmentlere bölünmüştür.



1. Veri transferinin durumu
2. Taranan çizgiyi pozisyonla
3. Ölçüm noktalarını pozisyonla
4. Derinlik çizgisi
5. Artı imleçleri altındaki derinlik



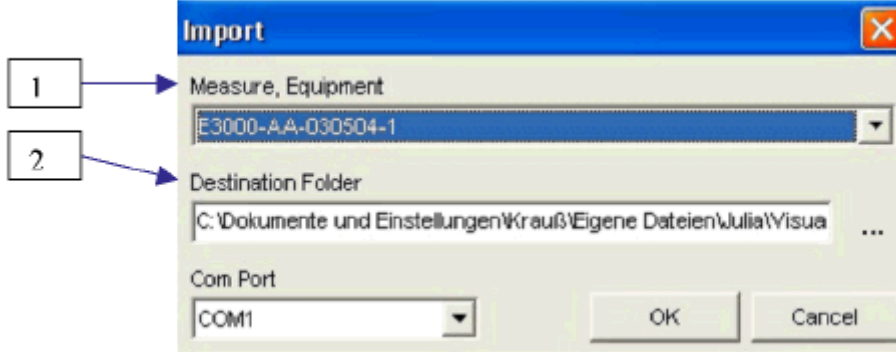
1. X ekseninde grafik döndürme
2. Y ekseninde grafik döndürme
3. Z ekseninde grafik döndürme

## 7. TUŞ FONKSİYONLARI

TUŞ	FONKSİYON
F3	Telkafes
F5	Mavi rengi iptal etmek için
F6	Mavi renk eklemek için
F7	Kırmızı renk eklemek için
F8	Kırmızı rengi iptal etmek için
F9	Özellikler
F10	Tercihler
F11	Tam ekran grafik
Ok ↓	Aşağıya derinlik çizgisi
Ok ↑	Yukarıya derinlik çizgisi
↑←↓→	Artı imleçlerini kaydır

## 8. VERİLERİN BİLGİSAYARA AKTARIMI

Eğer cihazınızdaki tüm verileri bilgisayarınıza aktarırsanız, veri dizininde depolanır. Aktarımı başlatmak için Dosya menüsünden Dış Veri Al seçeneğini seçin. Araç çubuğundaki ikonu da kullanabilirsiniz.



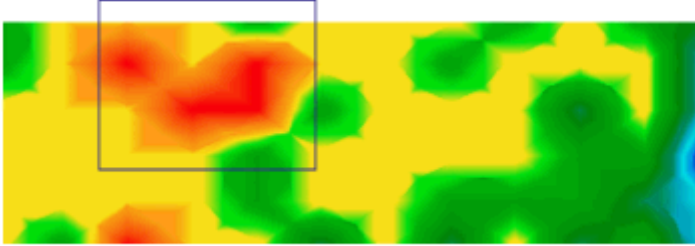
**1. Ölçüm, Ekipman:** Cihazınızın seri numarasını gösterir.

**2. Hedef Klasör:** Aktarımını yaptığınız verilerin hedef klasörünü gösterir

Veri aktarımı bittikten sonra, tüm dosyaları veri dizininde bulabilirsiniz. Dosyalar (adları) scan eki ile biten 14 haneden oluşur.

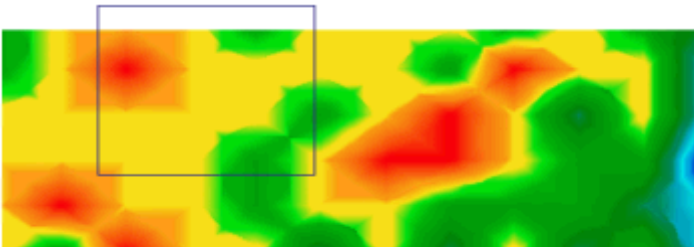
## 9. GRAFİK DEĞERLENDİRME

**İlk Tarama:**



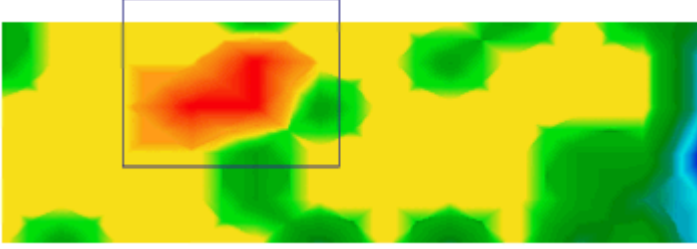
Resim, taranan bir alanın grafik temsilini göstermektedir. Mavi dikdörtgen muhtemel bir nesneye işaret etmektedir. Bunun gerçek bir nesne olup olmadığından kesin emin olmak için ikinci bir tarama yapmalısınız, buna kontrol taraması denir.

**İkinci Tarama:**



Kontrol taramasının ilk taramadan farklı olduğunu kolaylıkla görebilirsiniz. Bu, gerçek bir nesne olmadığı anlamına gelir.

### Üçüncü Tarama:



Her ne kadar kontrol taraması ilk taramanın %100 aynısı değilse de, mavi işaretli alanların neredeyse aynı olduğunu görebilirsiniz. Bu, bir nesne olduğu anlamına gelir.

Tespit edilen nesnenin derinliğini belirleyebilmemiz için önce bir imaj daha taramalısınız. Bu tarama yalnızca mavi işaretli alanı kapsamalıdır. Diğer tüm metaller ve mineralleşmiş zemin göz ardı edilmelidir, zira bunlar ölçümü bozabilir.

### DİKKAT:

Eğer tarama imajında kırmızı renk görüyorsanız, bunu gerçek bir nesne, bulduğunuz bir metal kutu ya da altın gibi düşünmeyin. Önce bir kontrol taraması yapın, derinlik değerlerini inceleyin ve her şeyi kontrol edin.

### POZİSYON VE DERİNLİĞİN SAPTANMASI

Bir sonraki bölümde, bir nesnenin derinliğinin nasıl ölçüldüğünü öğreneceksiniz. Artı imleçlerini tarama imajındaki nesnenin üzerine getirirseniz, nesnelerin pozisyonlarını belirleyebilirsiniz. Şimdi, pozisyonu ekranın alt kısmındaki durum çubuğunda okuyabilirsiniz.

Bir nesnenin derinliğini saptamak için, tarama imajını yan görünüme döndürün ve derinlik çizgisi boyunca mavinin altına doğru kaydırın. Şimdi, derinliği durum çubuğunda okuyabilirsiniz.

Eğer zeminde gerçek bir nesne yoksa yaklaşık 0,40 metrelik bir derinlik görebilirsiniz. Eğer taranan alanda bir nesne varsa, bunun derinliğini ölçebilirsiniz.