

Экземпляр программного обеспечения (ПО), предоставленного для проведения экспертной проверки, находится в распакованном виде. Чтобы открыть ПО необходимо скопировать в необходимую папку, например, «C:\Program Files» и запустить исполняемый файл «Museum3D».

При первом запуске будет запрошен лицензионный ключ. Она находится в папке с ПО в текстовом документе «Ключ активации.txt».

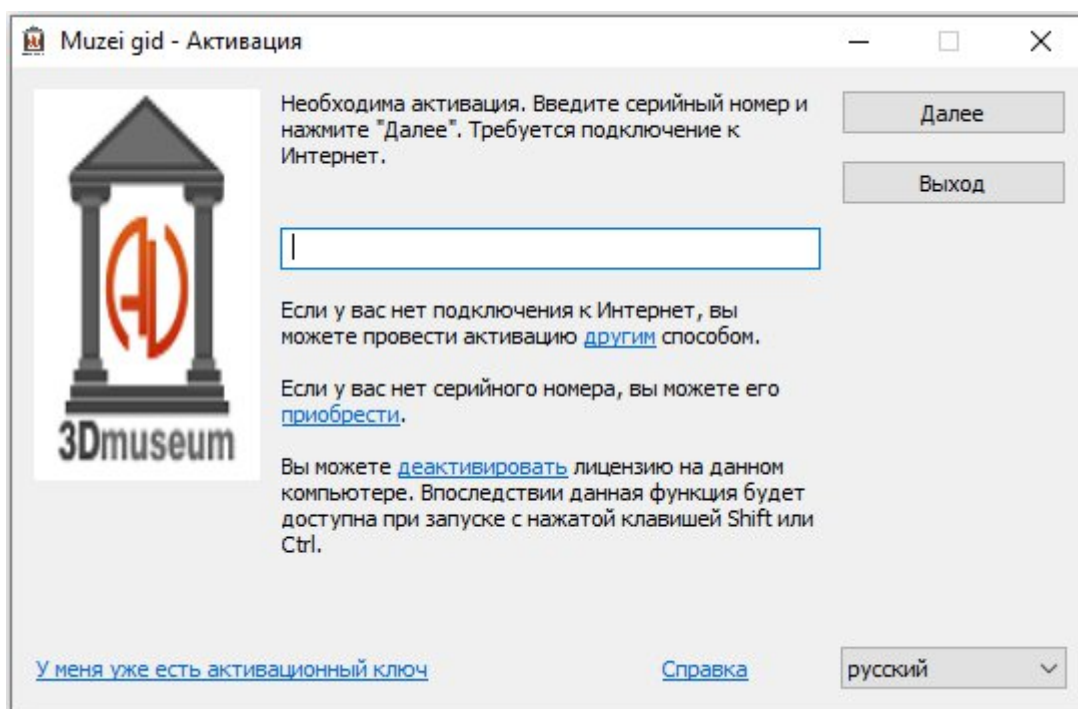


Рис.1

Введите предоставленный лицензионный ключ в пустое поле (Рис.1) и нажмите кнопку далее. Если компьютер подключен к интернету, то будет произведена активация ключа автоматически (Рис.2) и после завершения ПО запустится.

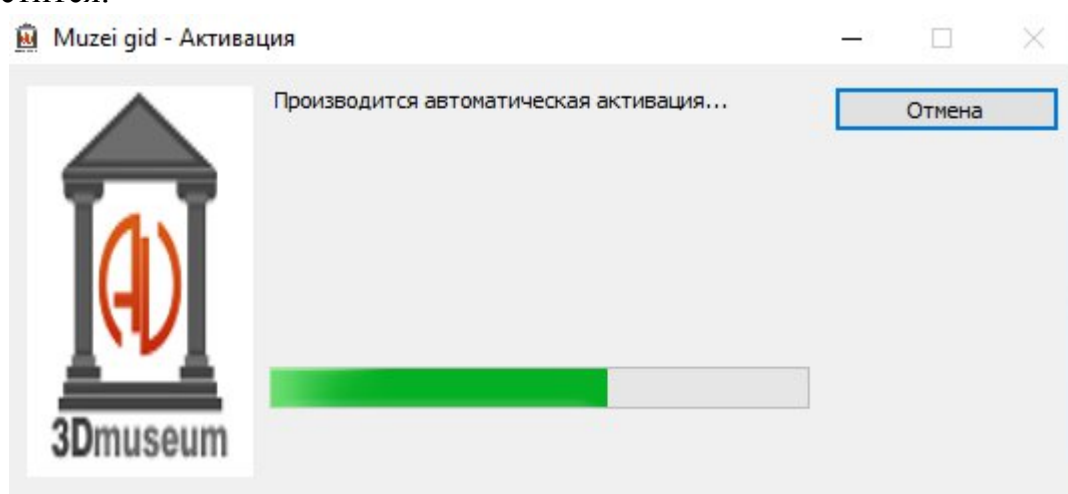


Рис.2

Если компьютер не подключен к интернету, то необходимо следовать инструкции в появившемся окне офлайн активации.

Руководство пользователя программного обеспечения «3D музей»

I. Знакомство с интерфейсом программы

В данном руководстве, мы рассмотрим устройство меню на примере Якутского государственного объединенного музея истории и культуры народов Севера им. Е.М. Ярославского.

При первичном запуске программы на экране пирамиды автоматически запускается 3D контент-псевдоголограмма (рис.1), а на сенсорном дисплее перед вами открывается окно **главного меню** программы (рис.2).



Рис.1. Псевдоголограмма «Чорон Брежнева» из коллекции экспонатов Якутского государственного объединенного музея истории и культуры народов Севера им. Е.М. Ярославского.

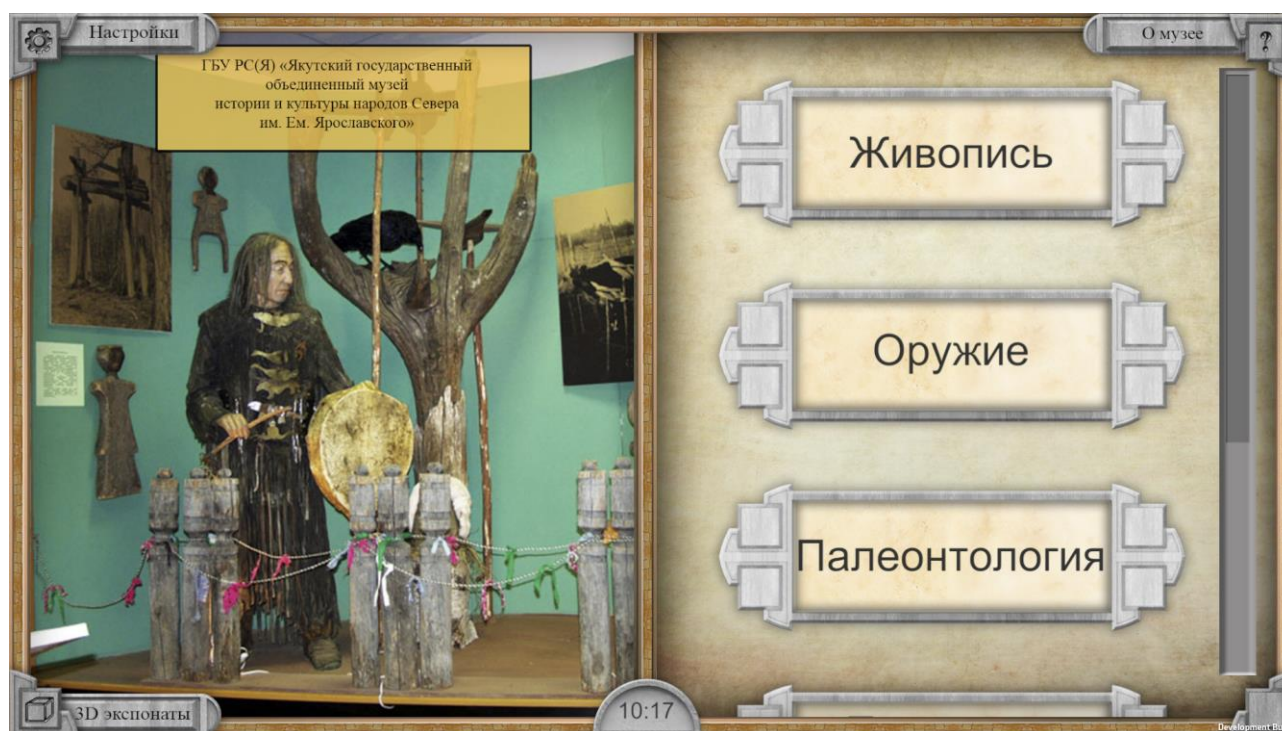


Рис.2. Главное меню

По центру внизу находятся часы, синхронизированные со временем, настроенным на ПК. По трём углам меню расположены кнопки с определёнными функциями. В левом верхнем углу находится кнопка

«**Настройки**», в правом верхнем углу кнопка «**О музее**» и в нижнем левом углу кнопка «**3D экспонаты**» (рис.2).

Как вы можете видеть меню поделено на две области: в левой части будет находиться любое загруженное вами изображение вашего музея, будь то основная экспозиция или само здание музея, либо фото выдающегося деятеля, которому посвящен музей и т.д. В правой части находятся **кнопки-ячейки**, которые классифицируют ваши экспонаты по различным категориям (быт, оружие, архитектура, скульптура, животные и т.д.). Количество ячеек и имена ячейкам присваивается пользователем (об этом будет подробно расписано в разделе Меню редактирования). В зависимости от количества ячеек, справа появляется **полоса прокрутки** (рис.2).

Далее при нажатии на **кнопку-ячейку** с названием категории (например, «Оружие») перед вами открывается **меню «Список»**, также поделенное на две области (рис.3).

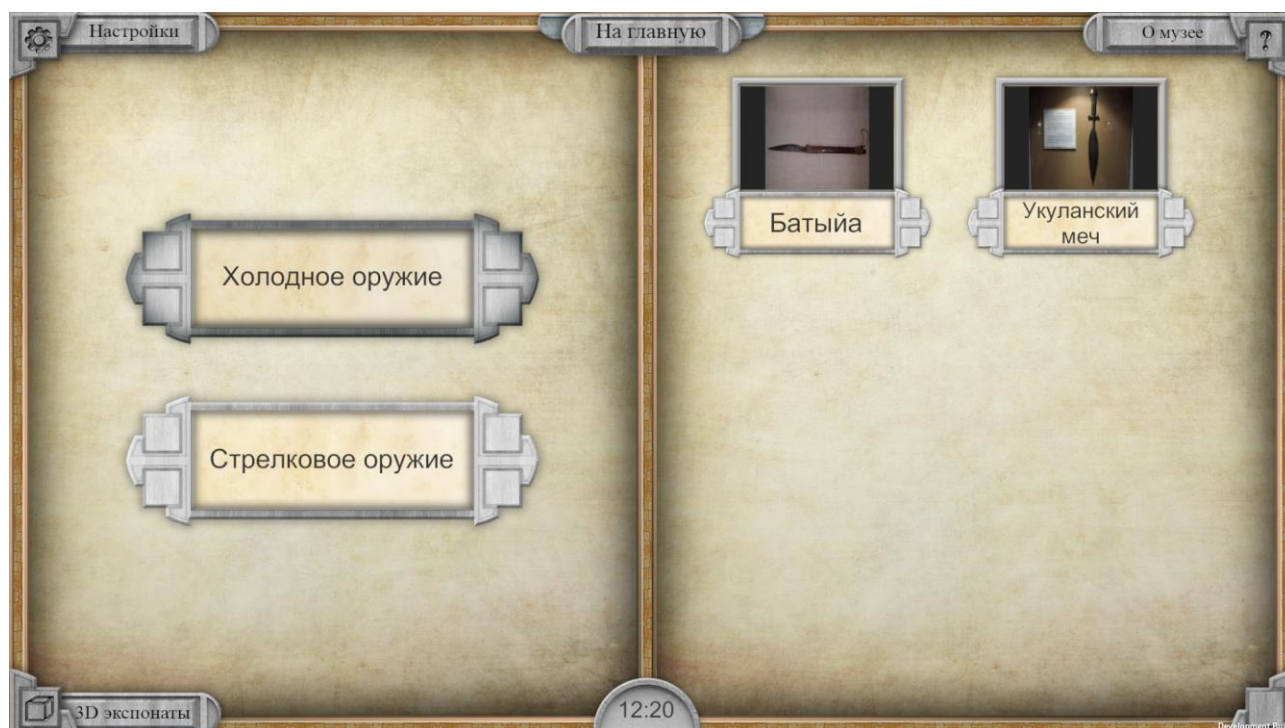


Рис.3. Меню список

В правой части меню находятся **кнопки-ячейки**, которые еще подробнее классифицируют ваши экспонаты по различным направлениям (эпохи, художники, поэты, писатели, архитекторы, млекопитающие, рептилии, вымершие животные и т.д.). В нашем случае это разные категории оружия: холодное и стрелковое. Активная категория выделена подсветкой. Слева находится список экспонатов присвоенных активной категории. В нашем примере это: Батыйа и Укуланский меч (рис.3).

Для возврата назад в главное меню, нажмите появившуюся сверху по центру кнопку «**На главную**» (рис.3).

Для подробного ознакомления с заинтересовавшим вас экспонатом нажмите на кнопку ячейку с названием и изображением этого экспоната (рис.3). Например, мы нажмём на **кнопку-ячейку «Батыйа»**. Перед нами появляется новое окно с подробным описанием экспоната (рис. 4). Если данному экспонату присвоен 3D контент, то об этом посетителя будет информировать **кнопка 3D** (рис.5), находящаяся в правом нижнем углу области с фотографией экспоната (слева от часов). При нажатии на **кнопку 3D** данный экспонат сразу же появляется на экране пирамиды в виде псевдоголограммы. Если у данного экспоната нет 3D контента, то на экране пирамиды продолжает прокручиваться контент по умолчанию запущенный при старте.

Меню с подробным описанием экспоната также поделено на две области, справа находится изображение экспоната (их может быть несколько), если изображений больше одного, то поверх появляются стрелочки для информирования пользователя о возможности перелистывания и просмотра имеющихся изображений (рис.5). Слева находится текстовая информация об экспонате, если текст не вмещается в заданную область экрана, то появляется полоса прокрутки для проматывания текста вниз или вверх (рис.5).



Рис.4. Меню подробного описания экспоната



Рис.5. Кнопка 3D, Стрелочка и полоса прокрутки для навигации по изображениям и тексту

Для возврата к предыдущему меню нажмите кнопку «К списку», находящуюся сверху по центру экрана.

Теперь по порядку рассмотрим каждую кнопку меню.

Меню настройки

При нажатии на **кнопку «Настройки»** в левом верхнем углу, появляется меню настроек программы (рис.6).



Рис.6. Меню настройки

В данном меню можно поменять **размер шрифта** для текстовой информации описания экспонатов музея. Для этого нужно всего лишь нажать на **стрелочку вверх** для увеличения шрифта и на **стрелочку вниз** для уменьшения шрифта, находящимися рядом с надписью: **«Размер шрифта»** в меню настроек (рис.6). Следующая опция меню настроек, это **«Экранная лупа»**, предназначенная для слабовидящих людей, с помощью данной функции посетитель сможет лучше разглядеть какие-либо детали объектов изображенных на фото или иллюстрациях экспозиций музея. Для этого необходимо нажать на **кнопку галочка** справа от изображения лупы, находящегося над надписью: **«Экранная лупа»**. После нажатия на данную кнопку по центру появляется **квадратное окошко с увеличивающим эффектом – экранная лупа** (рис.7). Пользоваться ей очень легко, достаточно просто зажать пальцем данную область и перемещать в нужном вам направлении, чтобы убрать экранную лупу нажмите на **красный крестик** в верхнем правом углу увеличивающей области. После перемещения экранной лупы в сторону, закройте меню настроек, нажав на кнопку **«ОК»**. Все измененные параметры сохраняются автоматически.



Рис.7. Экранная лупа

Ещё одна опция меню настроек – это «Чёрно-белый режим» (рис.6). Данный режим также предназначен для людей со слабым зрением, либо для людей, которые болезненно реагируют на яркие цвета, либо для людей, у которых яркие цвета могут вызвать эпилептические припадки. Активировать данный режим достаточно просто, нажав кнопку справа от надписи: «Чёрно-белый режим». По умолчанию данная опция отключена, информирует вас об этом белый крестик в красном кружке, после нажатия на него, крестик меняется на зелёную галочку, информирующую об активации чёрно-белого режима. Всё меню после активации данного режима становится чёрно-белым (рис.8).

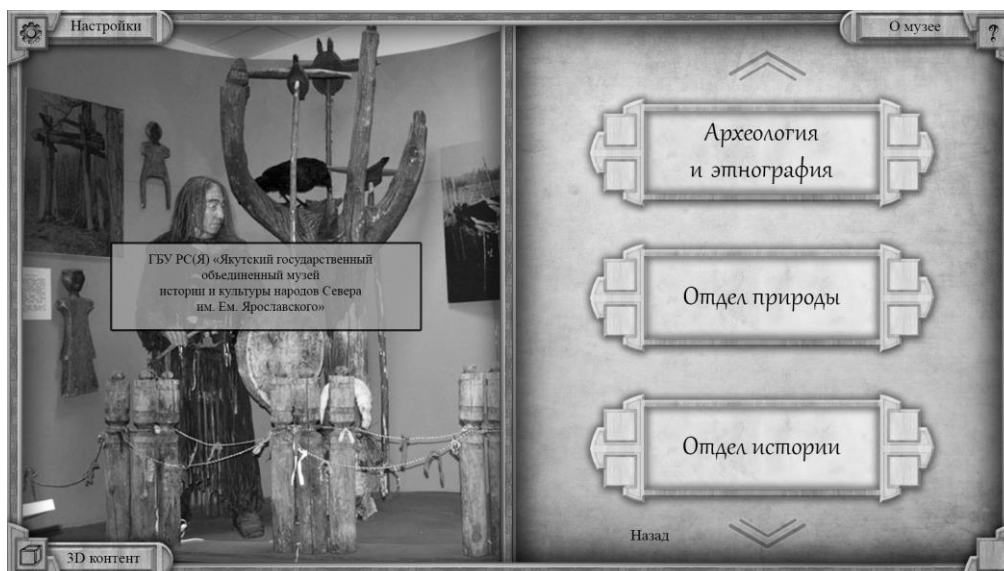


Рис.8. Активный Чёрно-белый режим

Чтобы все изменения в настройках вступили в силу, нажмите кнопку «ОК», для отмены изменений нажмите кнопку «ОТМЕНА» (рис.3, рис.5).

Меню о музее

В верхнем правом углу программы находится кнопка «О музее». Как это можно понять из названия данная кнопка, при нажатии на неё, переводит нас в меню, где будет содержаться информация о вашем музее (рис.9).

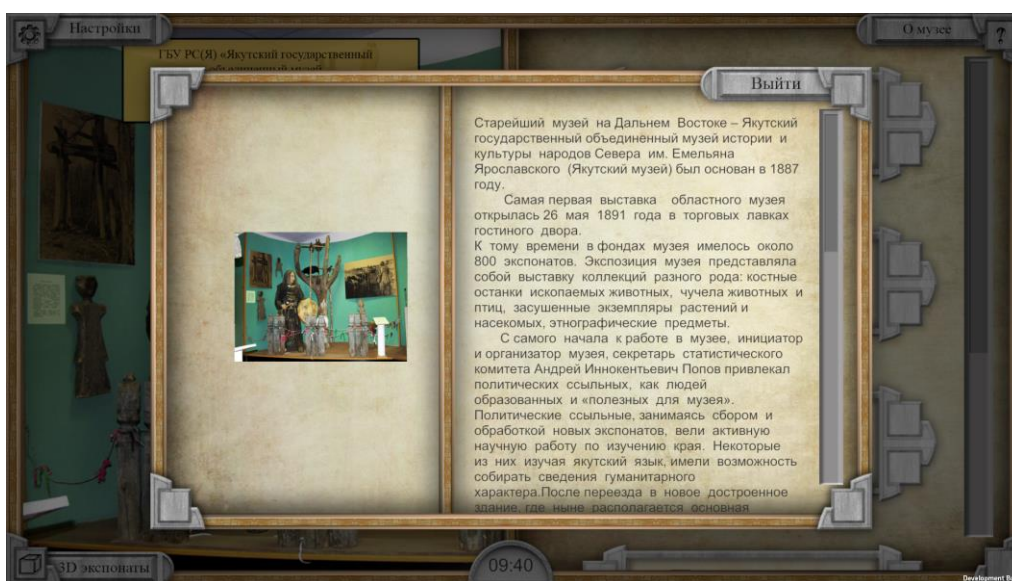


Рис.9. Меню о музее

Меню «О музее» поделено на две области, слева изображения (фото музея, фото основателей, фото экспозиций), справа текстовая информация. Для увеличения фото в меню «О музее», нажмите на нужное вам фото, для закрытия, увеличенного фото, нажмите крестик. Для выхода из меню «О музее» нажмите кнопку «Выйти» в правом верхнем углу данного окна (рис.9).

Меню 3D контент

Для перехода в «Меню 3D контент» нажмите на кнопку «3D экспонаты» находящуюся в левом нижнем углу программы. Это меню содержит в себе экспонаты только с привязанным 3D контентом (рис.10), остальные не отображаются здесь.



Рис.10. Меню 3D контент

В открывшемся меню перед посетителем отображаются **кнопки-ячейки** с изображениями экспонатов. При нажатии на кнопку-ячейку, на экране пирамиды сразу же запускается ролик, проецирующий псевдоголограмму. Активная **кнопка-ячейка** подсвечивается. Вы можете заметить, что в правом нижнем углу окна с 3D контентом появляется кнопка «**Подробнее**» (рис. 11). Если посетитель захочет узнать информацию о данном экспонате, то ему необходимо нажать на эту кнопку.

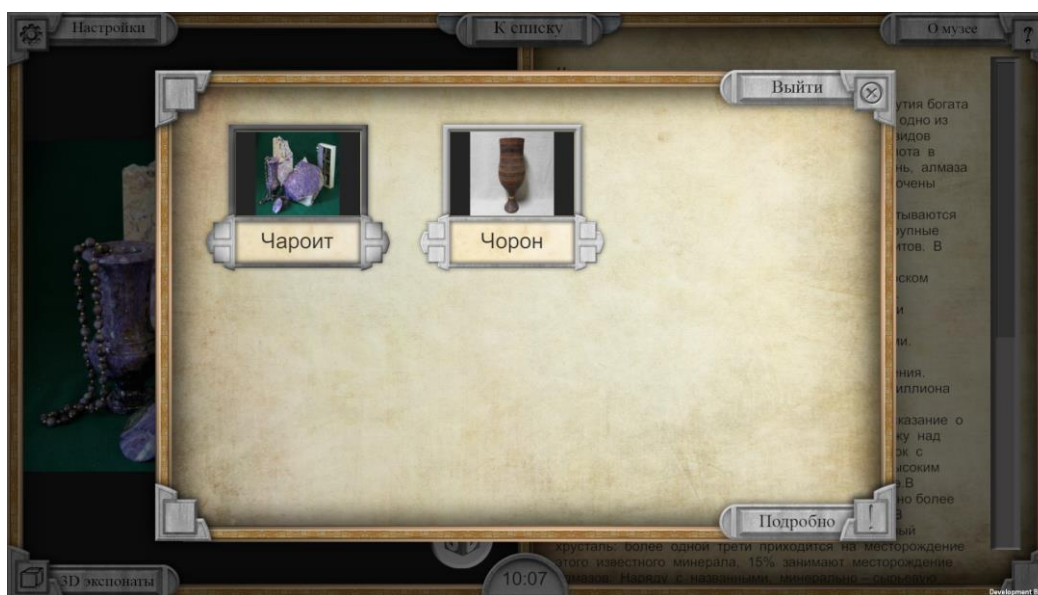


Рис.11. «Меню 3D контент» с появившейся кнопкой «Подробнее»

Допустим в нашем примере мы нажмем на **кнопку-ячейку «Чароит»** и перед нами сразу открывается меню с подробным описанием экспоната (рис.12).



Рис.12. Меню с подробным описанием экспоната

Для возврата к списку экспонатов с 3D контентом достаточно нажать на кнопку **«3D экспонаты»**. Для возврата в главное меню нажмите кнопку **«К списку»** и затем кнопку **«На главную»**.

Не беспокойтесь о том, что посетитель оставит открытым какое-либо меню без возврата на главную страницу программы или же запустит какой-нибудь 3D экспонат на пирамиде и он будет постоянно транслироваться. Для предотвращения подобного в программе имеется параметр **время ожидания**, по умолчанию он равен **3 мин.** и спустя 3 мин. программа автоматически вернется в **главное меню**, а 3D контент из всего списка на экране пирамиды запустится в случайном порядке. Изменить **параметр время ожидания** можно в **режиме редактора**, о котором речь пойдет во второй главе руководства пользователя.

II. Режим редактора

Для вызова меню редактора воспользуйтесь беспроводной клавиатурой, нажав одновременно комбинацию клавиш **ctrl + F1**. После этого на сенсорном дисплее вокруг меню появится ярко-зелёная рамка, информирующая вас о том, что вы находитесь **в режиме редактора** (рис.13). Также на экране меню появятся различные **кнопки редактирования** (рис.13).



Рис.13. Меню редактирования с кнопками



- кнопка добавить фото



- кнопка добавить видео (3D контент)



- кнопка добавить категорию (кнопку-ячейку)



- кнопка добавить текст (информация об экспонате, музее и т.д.)



- кнопка редактировать содержимое (название категории, экспоната и т.д.)



- кнопка удалить (категирию, видео, фото и т.д.)

Все манипуляции с редактированием будут осуществляться при помощи приведенных выше кнопок. Теперь рассмотрим процесс редактирования на примере нашего меню с Якутским государственным объединенным музеем истории и культуры народов Севера им. Е.М. Ярославского.

Итак вы находитесь в главном меню. Для того чтобы поменять фото с заставкой вашего музея или экспозиции необходимо нажать кнопку **добавить фото**. После нажатия на эту кнопку появляется контекстное меню предлагающее выбрать вам фон для главной страницы из файлов изображений, имеющихся на компьютере или подгруженных с флэшки, диска, и т.д. (рис.14).

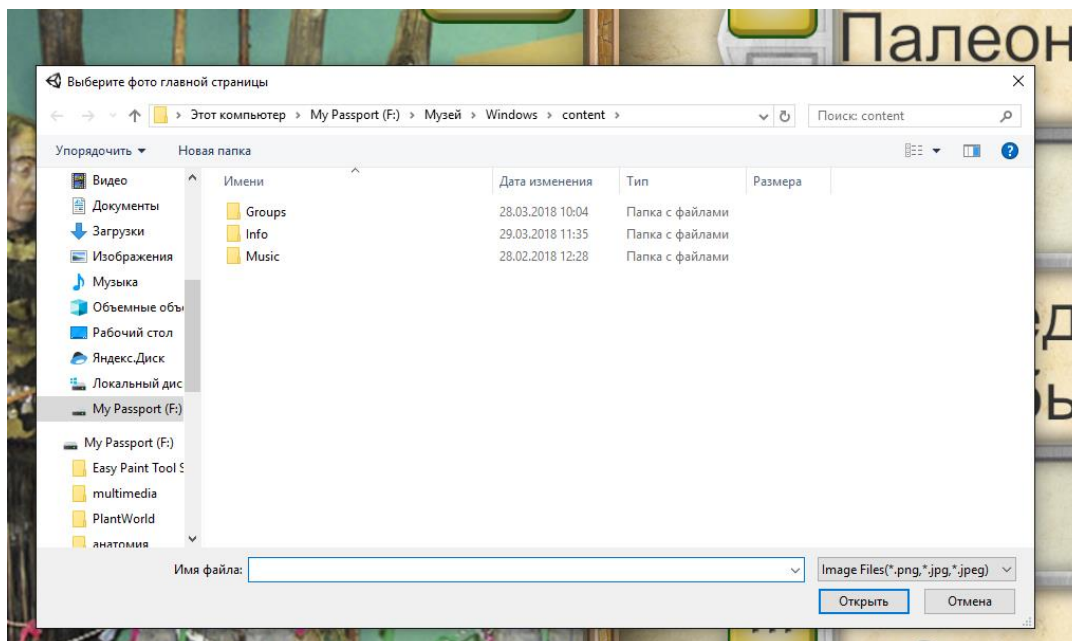


Рис.14. Контекстное меню выбора фотографии главной страницы

По умолчанию окно откроет вам директорию с папками программного обеспечения «3D музей». Вы можете перейти в любую другую интересующую вас директорию и выбрать файл оттуда. Например, это будет созданная на рабочем столе **новая папка** с подготовленными фотографиями и файл под именем «Журавли» (рис.15).

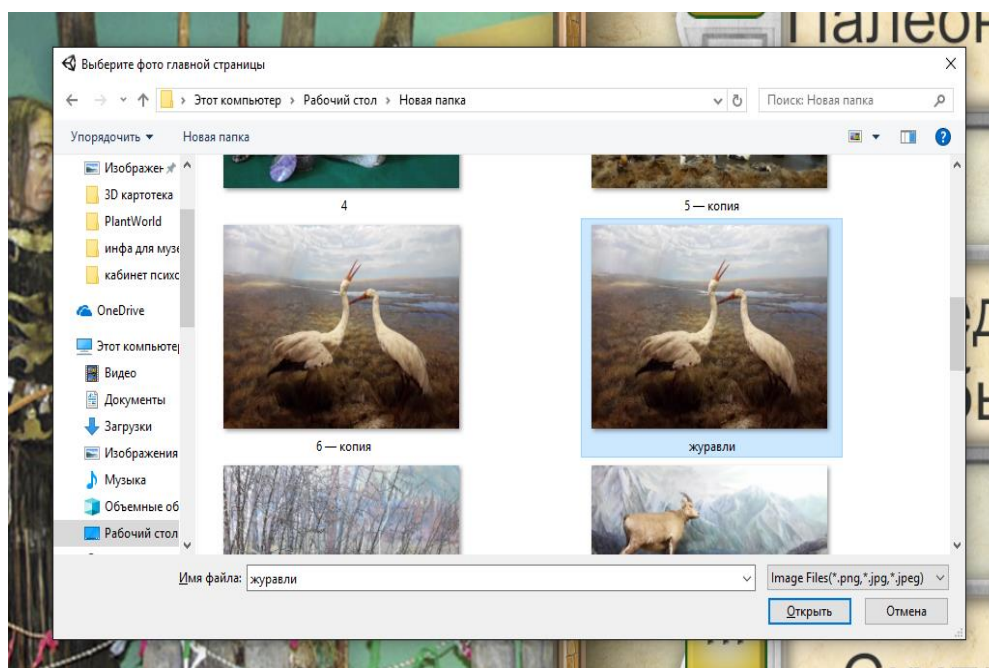


Рис.15. Контекстное меню с выбором директории «Новая папка» файл «Журавли»

Итак, мы выбрали интересующую нас фотографию, теперь нажимаем кнопку «Открыть» в правом нижнем углу окна контекстного меню. Фото главной страницы поменялось (рис.16).

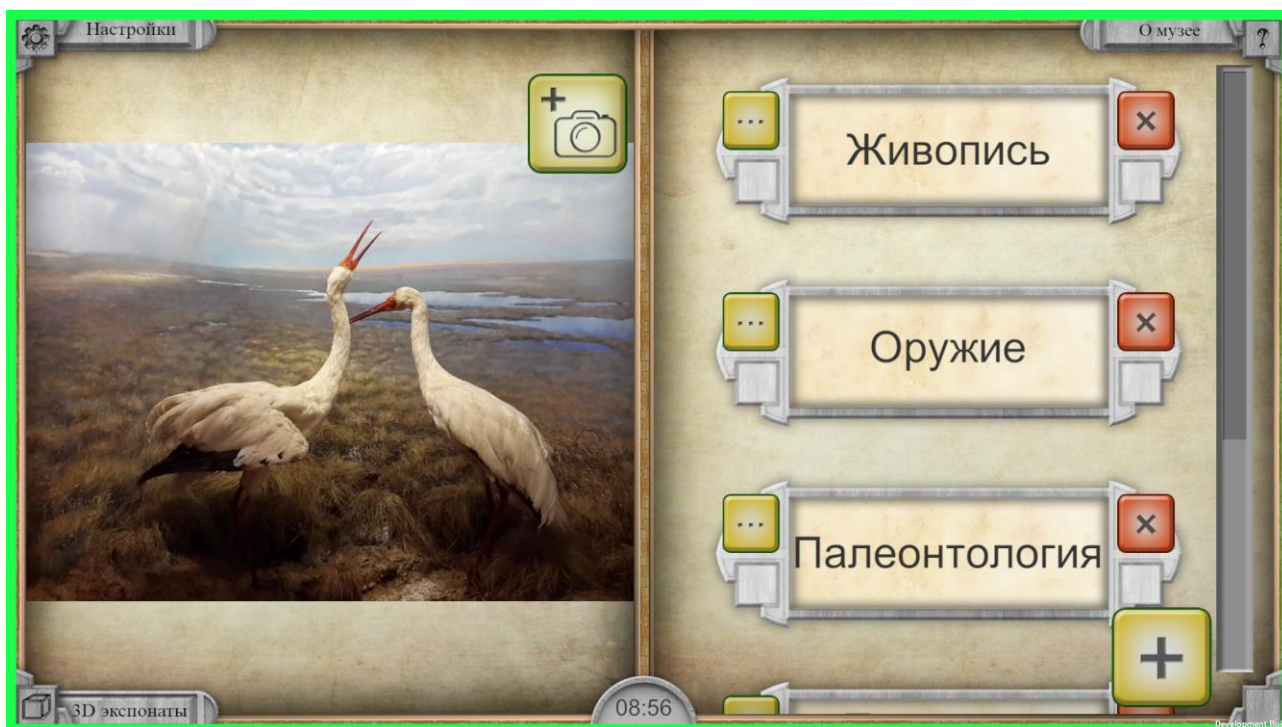


Рис.16. Измененное фото главной страницы

Как вы видите на нашем примере, фото не заполнило всю левую область меню программы. Это из-за исходного разрешения фото. Для того чтобы фото заполнило всю область, рекомендуется заранее подготовить изображение разрешением **950X1080** пикселей. Изменив разрешение интересующего нас фото, выбираем его и применяем (рис.17).

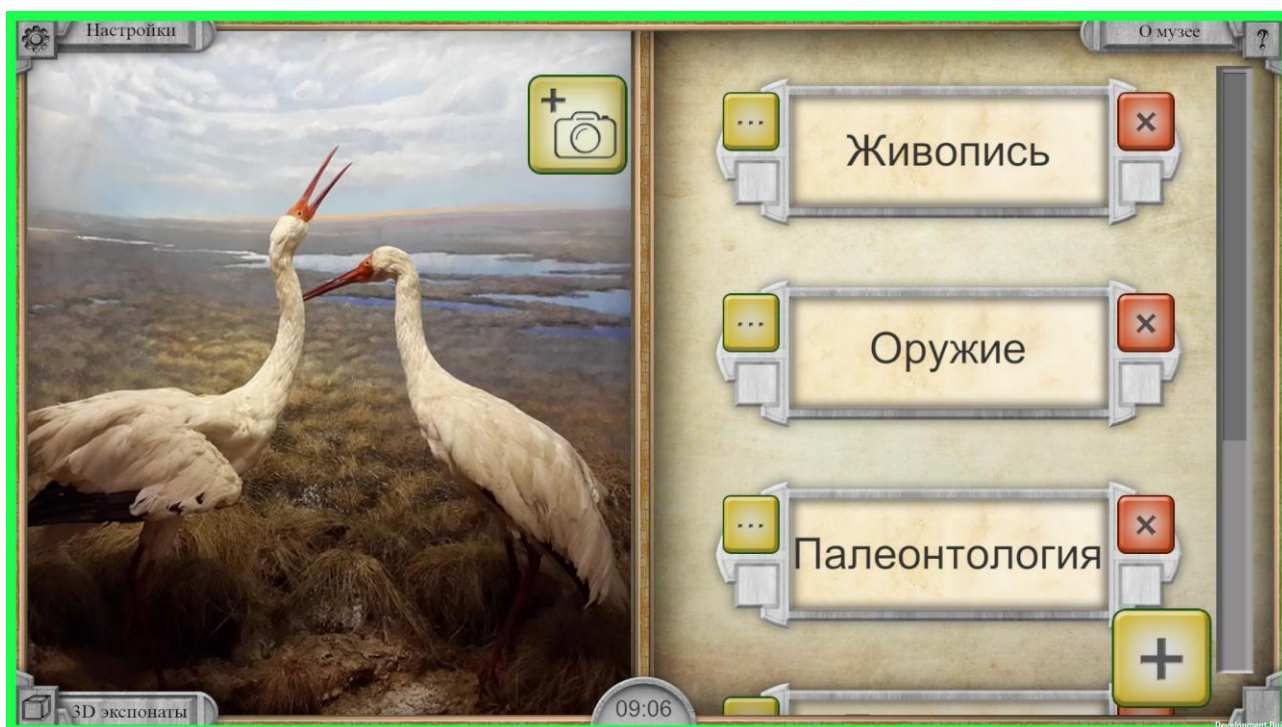


Рис.17. Измененное фото с разрешением 950X1080 пикселей

Теперь обратимся к редактированию левой области меню, а точнее **кнопки-ячейки**. По умолчанию эта область также, как и все остальные будет пуста, чтобы добавить **кнопку-ячейку** (категорию, классификацию) нажмите кнопку **«Добавить»**, которая выглядит как квадрат с плюсиком по центру, находящаяся в правом нижнем углу (рис.13, 16, 17). После нажатия на кнопку появляется окно, предлагающее вам ввести имя новой группы (рис.18).

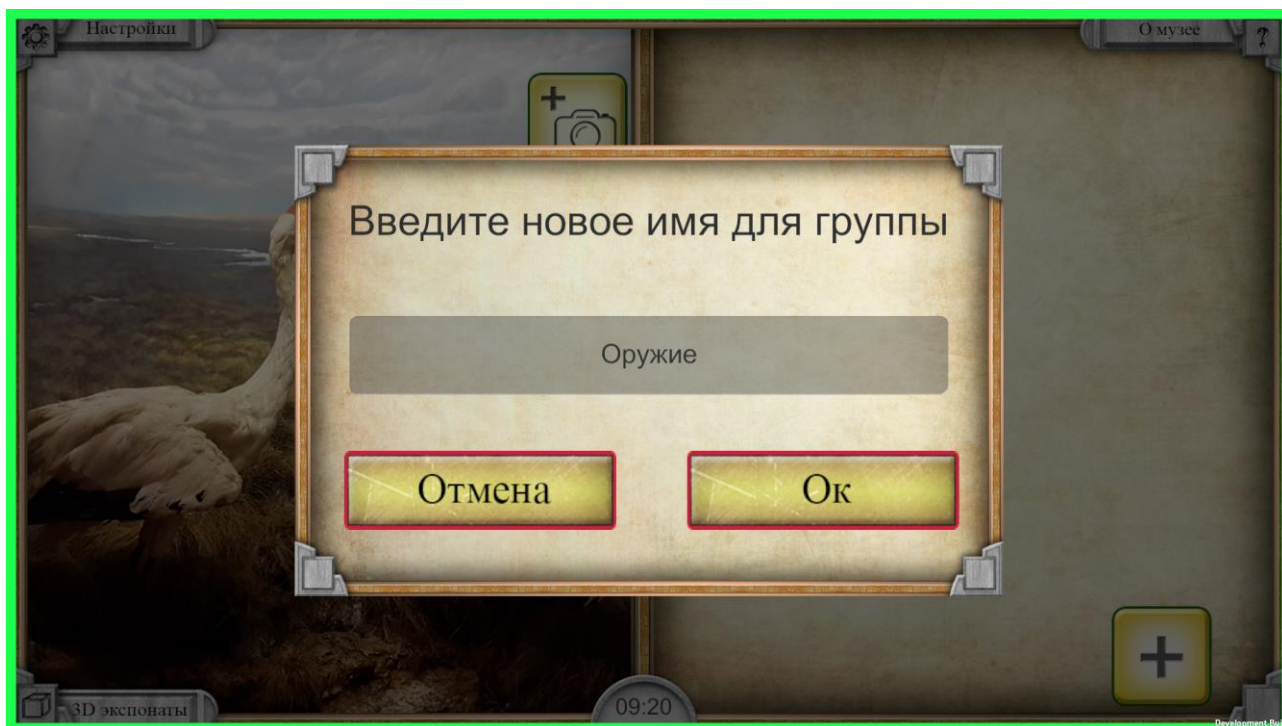


Рис.18. Окно ввода имени новой группы

Например, мы называем новую группу **«Оружие»**, далее нажимаем кнопку **«Ок»**. Новая группа создана (рис. 19).



Рис.19. Созданная группа «Оружие»

Для добавления новых групп, снова используйте описанный выше алгоритм. Для удаления группы нажмите на **красный крестик** (рис.13, 16, 17) в углу **кнопки-ячейки**. Для редактирования имени группы нажмите на кнопку **«редактировать содержимое»**, которая представлена в виде **квадрата с троеточием внутри** (рис.13, 16, 17). Далее, при помощи того же алгоритма создаем подгруппу в группе **«Оружие»**. Например, **«Холодное оружие»** (рис.20).

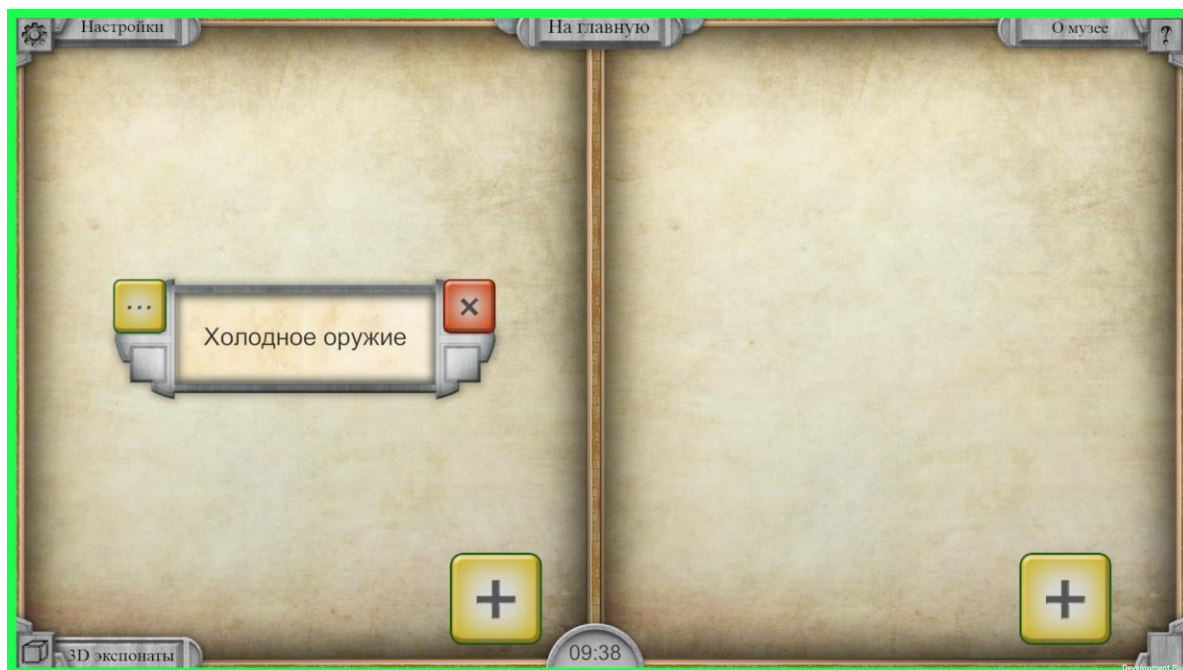


Рис.20. Подгруппа «Холодное оружие»

Изменение имени, удаление и добавление подгрупп, осуществляется по тому же алгоритму. Далее необходимо добавить экспонат в подгруппу. Для этого нажимаем кнопку **«Добавить»** в правой части меню (рис.20). Появляется **окно добавления экспоната** (рис.21).

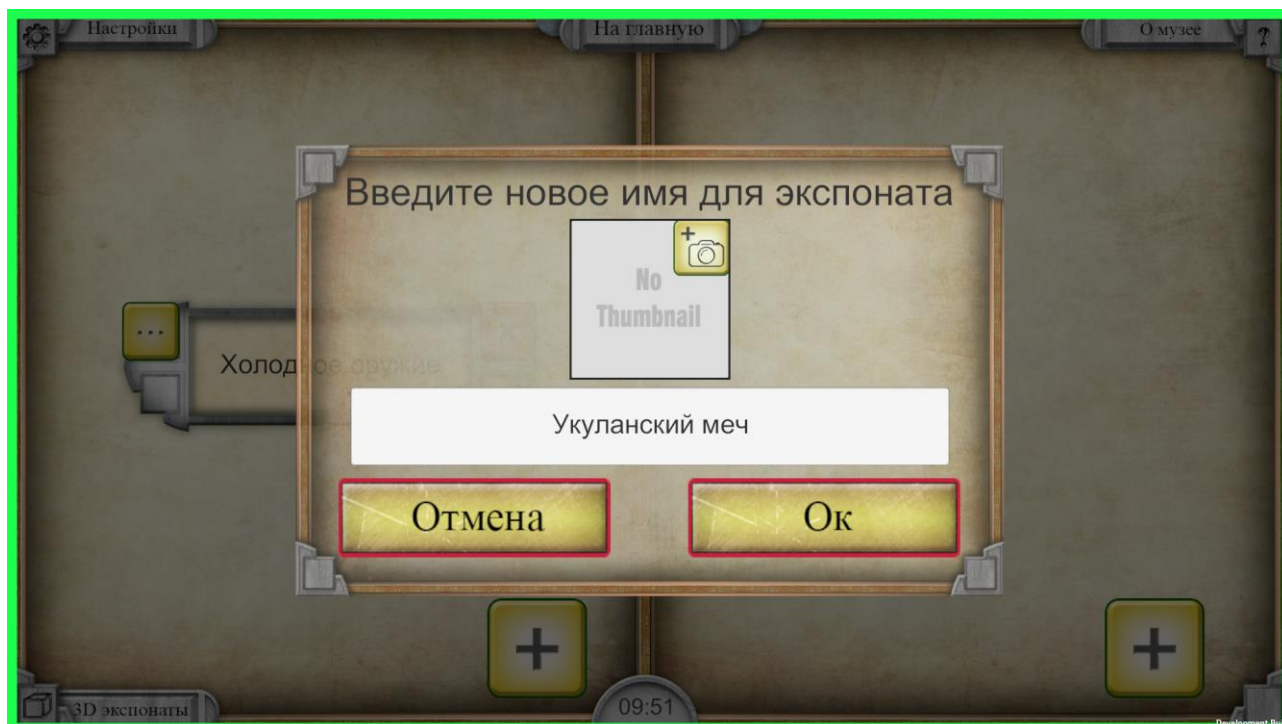


Рис.21. Окно добавления экспоната

Здесь необходимо ввести имя экспоната, например, «Укуланский меч». Также можно добавить изображение данного экспоната, для наглядности, при помощи кнопки «добавить фото» в правом верхнем углу окошка с надписью: «Нет фото» (рис.21, 22).

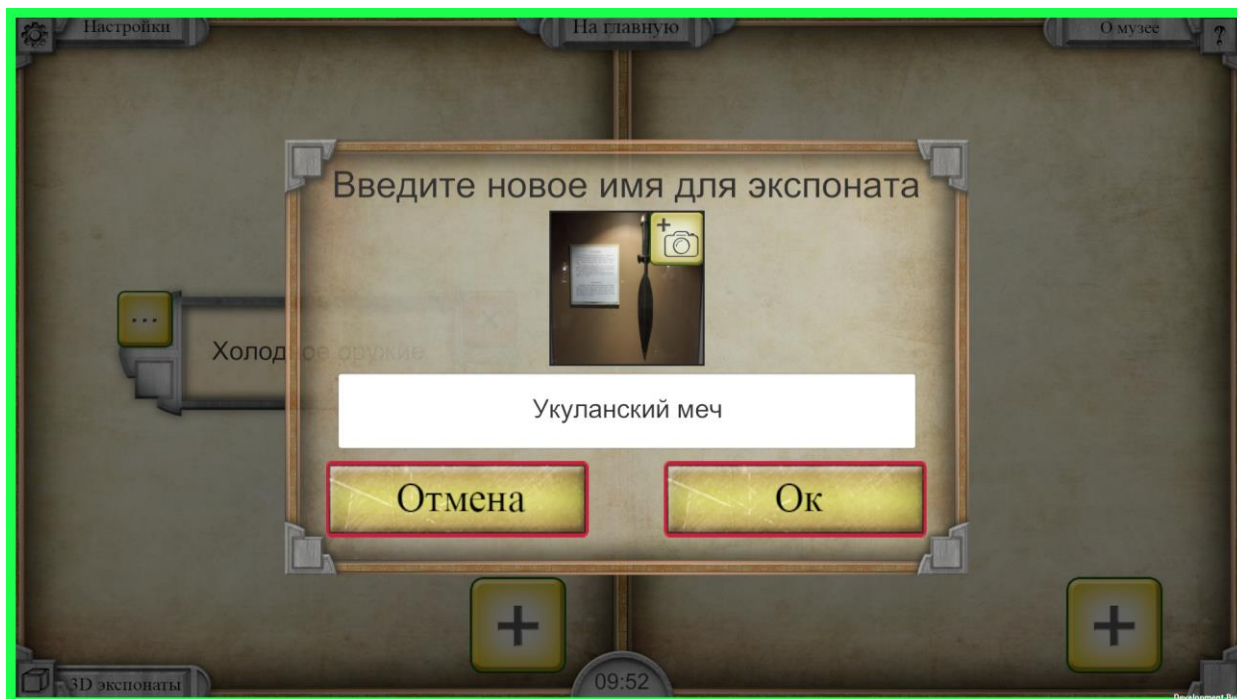


Рис.22. Заполнение параметров экспоната

Окошко изображения экспоната (превью) автоматически сжимает добавленное изображение, вписывая его в квадратную область, поэтому **для минимального искажения изображения экспоната рекомендуется добавлять изображения близкие к квадратному соотношению сторон**. Нажимаем кнопку «Ок» для сохранения внесенных данных. Теперь меню должно выглядеть так (рис.23).

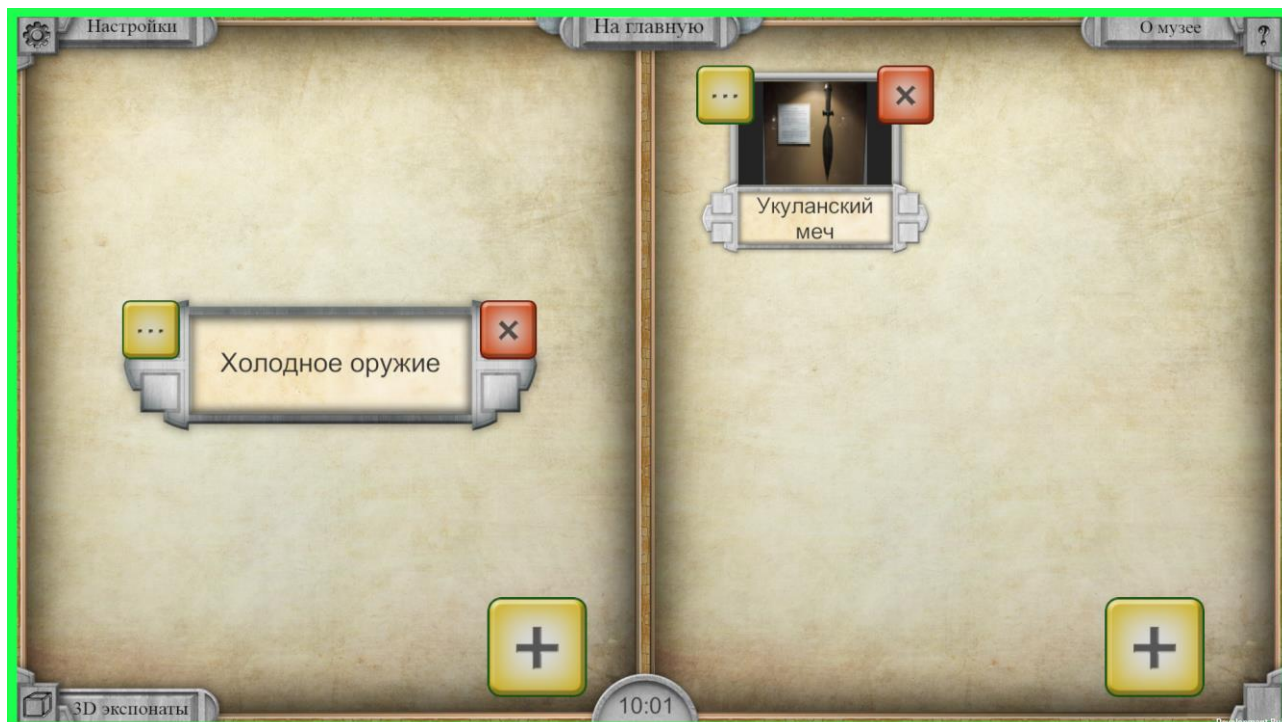


Рис.23. Меню с подгруппой и экспонатом

Для добавления других экспонатов используем приведенный выше алгоритм.

Далее переходим непосредственно к добавлению информации об экспонате. Для этого нажимаем на кнопку-ячейку с изображением экспоната. Появляется следующее меню (рис.24).

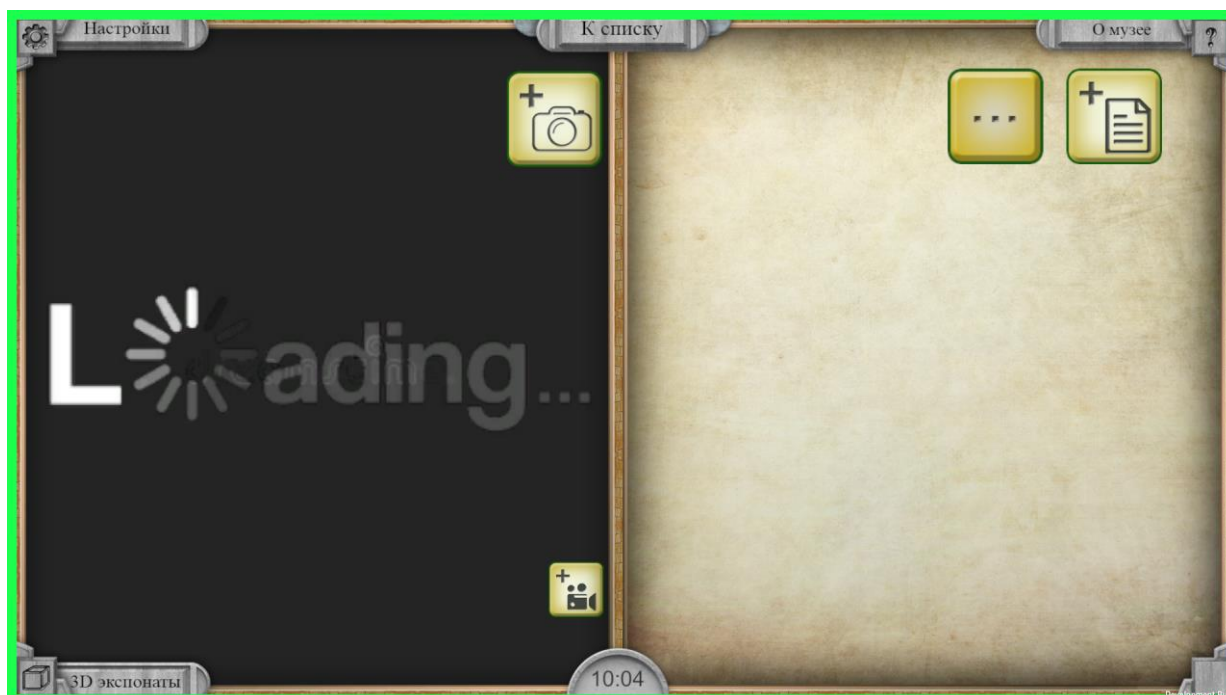


Рис.24. Меню редактирования экспоната

Для добавления фотографий экспоната (их может быть больше одной) нажимаем кнопку **«Добавить фото»**. Если имеется 3D контент по данному экспонату, то нажимаем кнопку **«Добавить видео»**, находящуюся в левой области меню в нижнем правом углу, над часами (рис.24). Для добавления текста используйте кнопку **«Добавить текст»**, находящуюся в правой области меню, в верхнем правом углу (рис.24). **Добавлять можно только файлы в формате TXT.** У вас должно получиться меню похожее на наш пример (рис.25).



Рис.25. Заполненная информация об экспонате

Для редактирования информации по тексту воспользуйтесь кнопкой «**Редактировать содержимое**», находящуюся слева от кнопки «**Добавить текст**» (рис.25). После нажатия на данную кнопку по центру экрана появляется **небольшое вертикальное меню редактирования текста** (рис.26).



Рис.26. Меню редактирования текста

Далее приводится описание кнопок данного меню:



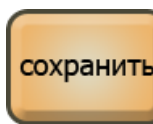
- режим текста без эффектов



- сделать текст жирным



- сделать текст наклонным



- сохранить изменения



- закрыть меню редактирования текста

Работа с текстом осуществляется также как в любом простом текстовом редакторе (Блокнот, WordPad).

После добавления всех групп, подгрупп и экспонатов, можно выйти из режима редактора, при помощи **одновременного нажатия клавиш str+F1 на клавиатуре.**

Далее рассмотрим процесс редактирования меню «О музее». Снова заходим в режим редактора и убеждаемся, что вокруг появилась зеленая рамка. Нажимаем **кнопку «О музее»** и перед нами появляется следующее окно (рис.27).



Рис.27. Редактирование меню «О музее»

Здесь всё аналогично редактированию экспоната. Добавлять фото при помощи кнопки **«Добавить фото»**, удалять при помощи кнопки **красный крестик**, добавлять текст при помощи одноименной кнопки, редактировать при помощи кнопки **«Редактировать содержимое»**. После заполнения данного меню должно получиться похоже на наш пример (рис.28).

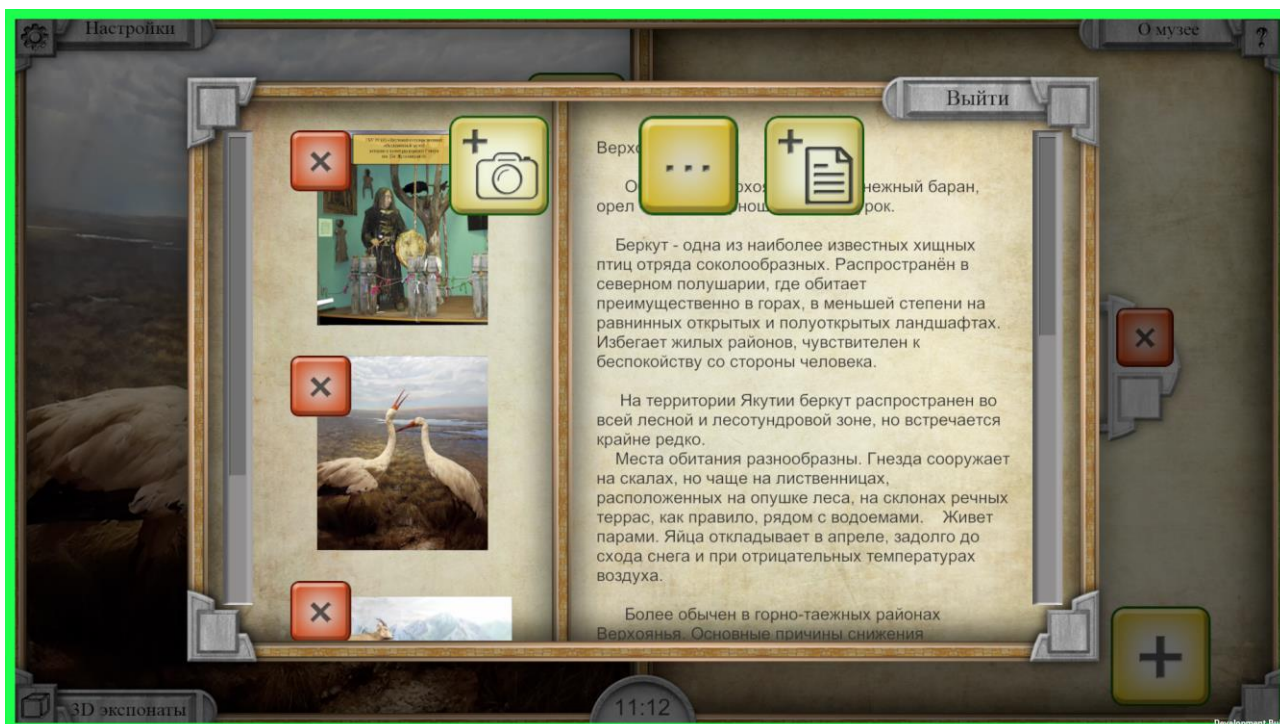


Рис.28. Заполненное меню «О музее»

Теперь перейдем к редактированию параметров в меню «**Настройки**». Для этого в режиме редактора нажимаем кнопку «**Настройки**». Появляется следующее меню (рис.29).

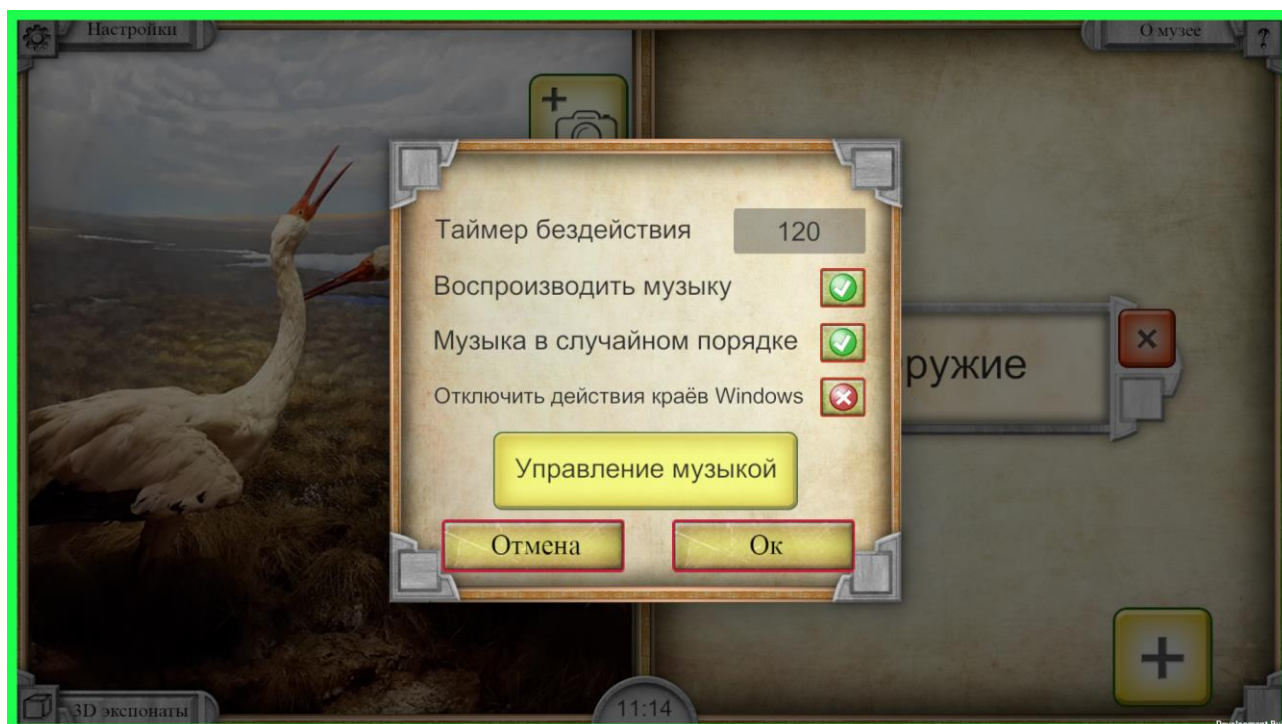


Рис.29. Меню редактирования параметров настроек

Начнем по порядку:

- 1. Таймер бездействия.** Данный параметр отвечает за то, насколько быстро будет осуществляться возврат на главное меню, если, например, открыта подгруппа «**Оружие**» и запущен **контент по данному экспонату**. Чтобы не дезориентировать посетителей и чтоб на экране пирамиды постоянно не проецировалась одна и та же псевдоголограмма и был разработан данный параметр. По умолчанию он равен **120 сек.** (рис.29). Чтобы изменить его нажмите на поле ввода времени справа от надписи: «**Таймер бездействия**». После выхода из режима редактора. Изменения вступят в силу.
- 2. Музыка в случайном порядке.** Данный параметр говорит сам за себя и предназначен для воспроизведения музыки выборочно, не по порядку.
- 3. Воспроизведение музыки.** У контента может быть музыкальное сопровождение. Для включения или отключения музыки нажмите **зеленую галочку или красный крестик** напротив надписи: «**Воспроизводить музыку**» (рис.29).
- 4. Действия краёв Windows.** Данный режим (рис.29) предназначен для отключения всех всплывающих и выезжающих панелей и окон операционной системы, для того чтобы посетитель нечаянно или нарочно не изменил какие-либо параметры программы и не нарушил работу ПК. По умолчанию действия краёв Windows отключены. Настоятельно рекомендуем не менять данный параметр во избежание неполадок с ПО и ПК. Предназначен для работы с опытными пользователями ПК.
- 5. Управление музыкой.** Данная опция предназначена для добавления и удаления музыкальных композиций плейлиста. Чтобы **добавить музыку** нажмите одноименную кнопку (рис.30), чтобы **удалить композицию** нажмите **красный крестик** в правом углу **кнопки-ячейки с названием композиции**.



- кнопка «**Добавить музыку**»

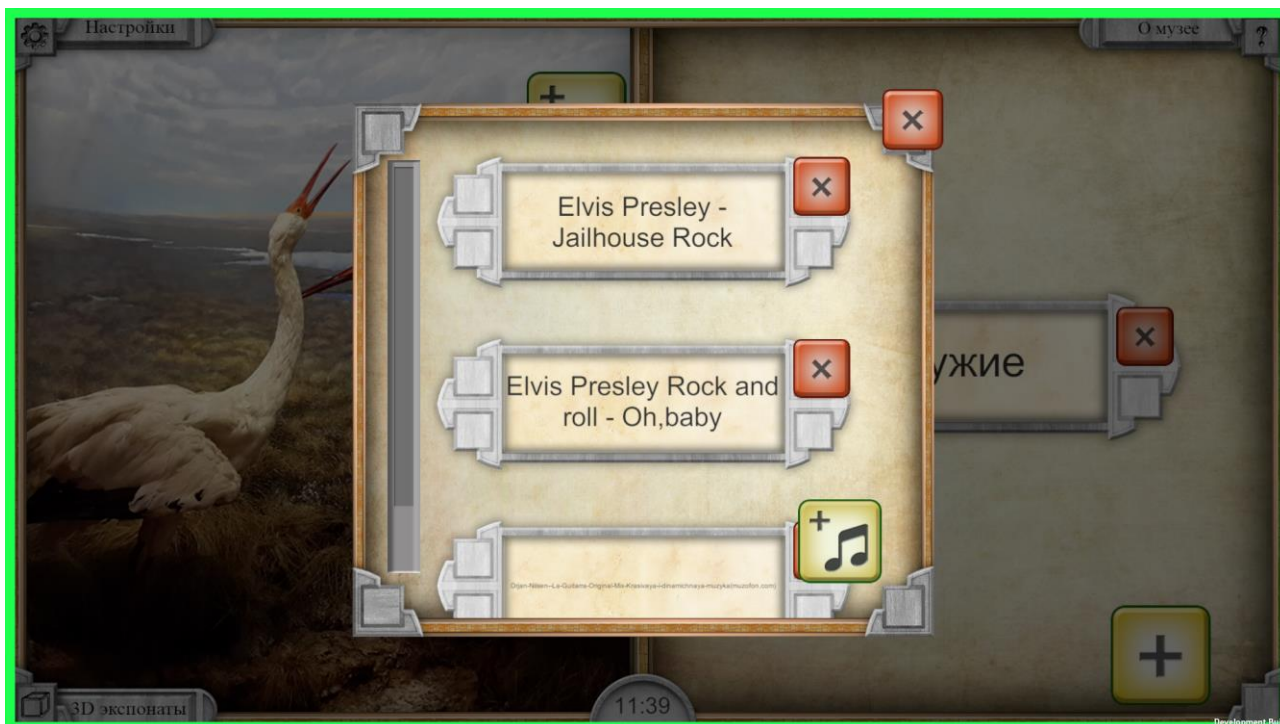


Рис.30. Меню управления музыкой

Закрываем меню управления музыкой и нажимаем кнопку «Ок» в окне редактирования настроек для сохранения всех применённых параметров (рис.29).

Для выхода из меню редактора воспользуйтесь беспроводной клавиатурой, нажав одновременно **комбинацию клавиш `ctrl + F1`**.

Для выхода из программы воспользуйтесь беспроводной клавиатурой, нажав одновременно комбинацию клавиш `alt + F4` или перейдите в меню редактора, откройте настройки и нажмите на кнопку «вход из программы».