

Používateľská príručka

Webová aplikácia InovEduc

Obsah

1. Spustenie	3
2. Ovládanie.....	3
3. Používateľské rozhranie	4
3.1 Výber jazyka.....	4
3.2 Výber objektu	4
3.3 Zobrazenie objektov	5
3.4 Ikony	9

InovEduc - Inovatívne metódy vzdelávania na podporu partnerstiev

Projekt prináša unikátne spojenie interaktívnych 3D modelov historických, kultúrnych, technických a prírodných pamiatok východného Slovenska a Zakarpatskej Ukrajiny a inovatívnych vzdelávacích prístupov pre zlepšenie historického a multikultúrneho povedomia o prihraničných regiónoch.

V rámci projektu je prezentovaných 24 objektov s možnosťou interaktívneho zobrazenia s využitím najmodernejších zobrazovacích technológií vrátane virtuálnej a rozšírenej reality.

1. Spustenie

Aplikáciu je možné spustiť cez stránku: www.inoveduc.eu

Aplikáciu je možné spustiť na celej stránke prostredníctvom tlačidla v spodnej časti obrazovky.

Aplikáciu je možné spustiť v prehliadačoch Firefox, Chrome, Edge alebo Safari (každá posledná verzia)

Odporúčaná minimálna konfigurácia.

Procesor	CPU s podporou SSE2 instruction set
Pamäť	4GB RAM
Grafická karta	DX9 (shader model 3.0) alebo DX11 (feature level 9.3)
Miesto na disku	2,5 GB
Operačný systém	Windows 7

2. Ovládanie

Aplikáciu je možné ovládať prostredníctvom myši a klávesnice.

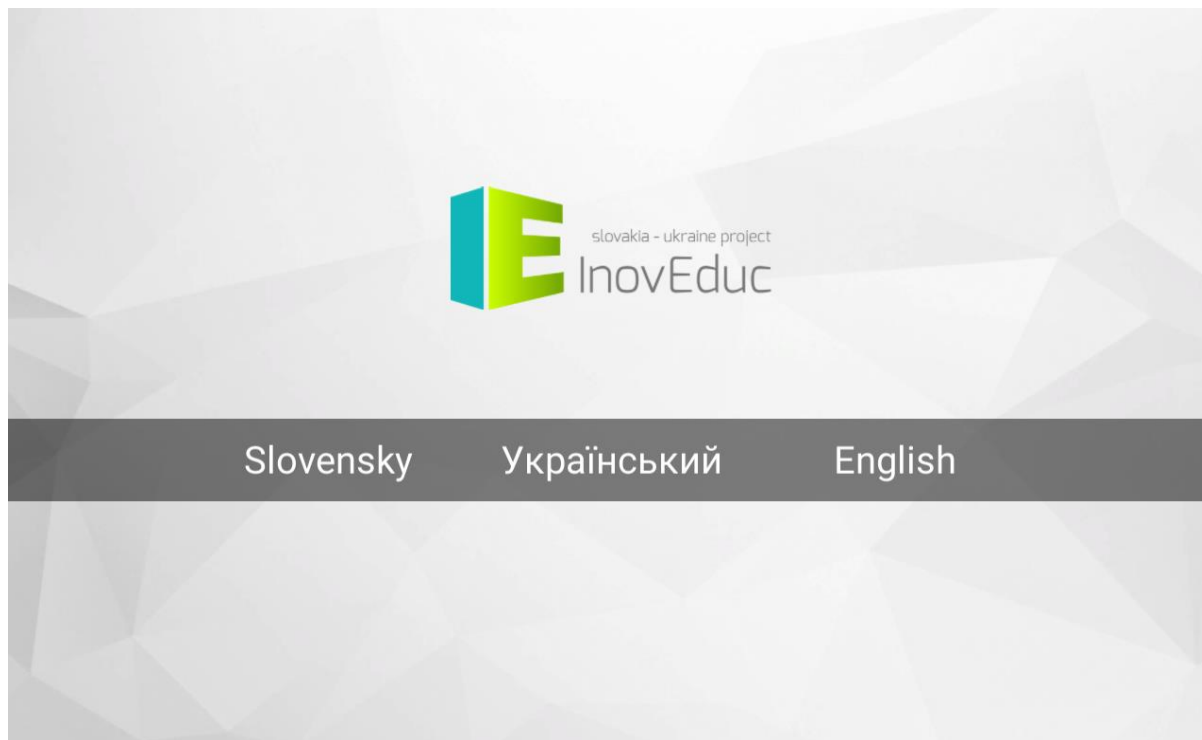
Klávesa	Funkcia
W,A,S,D	Pohyb v scéne
←,↑,→,↓	Rotácia kamery v scéne
SHIFT	Zrýchlenie pohybu
ESC	Ukončenie aplikácie
Ľavé tlačidlo myši + pohyb	Rotácia kamery v scéne
Pravé tlačidlo myši	Pohyb kamery dopredu



3. Používateľské rozhranie

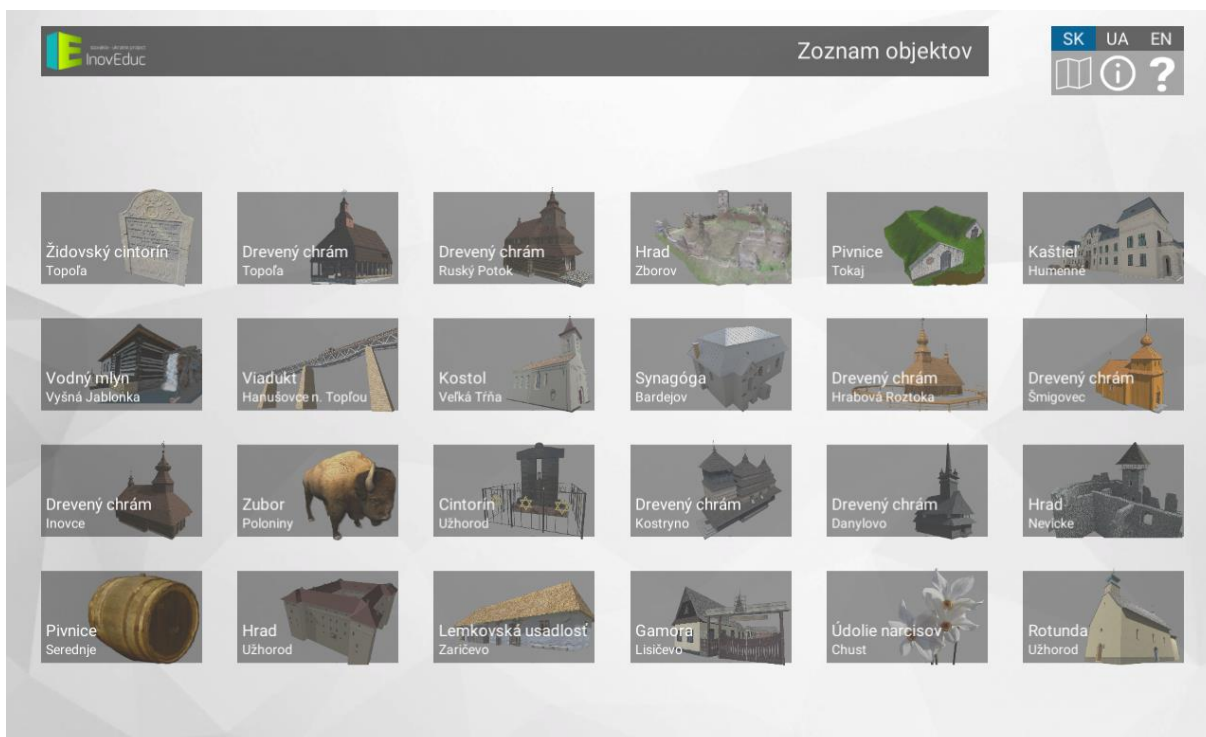
3.1 Výber jazyka

Na úvodnej obrazovke je možné si vybrať jazykovú mutáciu. Na výber sú slovenská, ukrajinská a anglická verzia. Jazyk je možné zmeniť kedykoľvek počas behu programu.

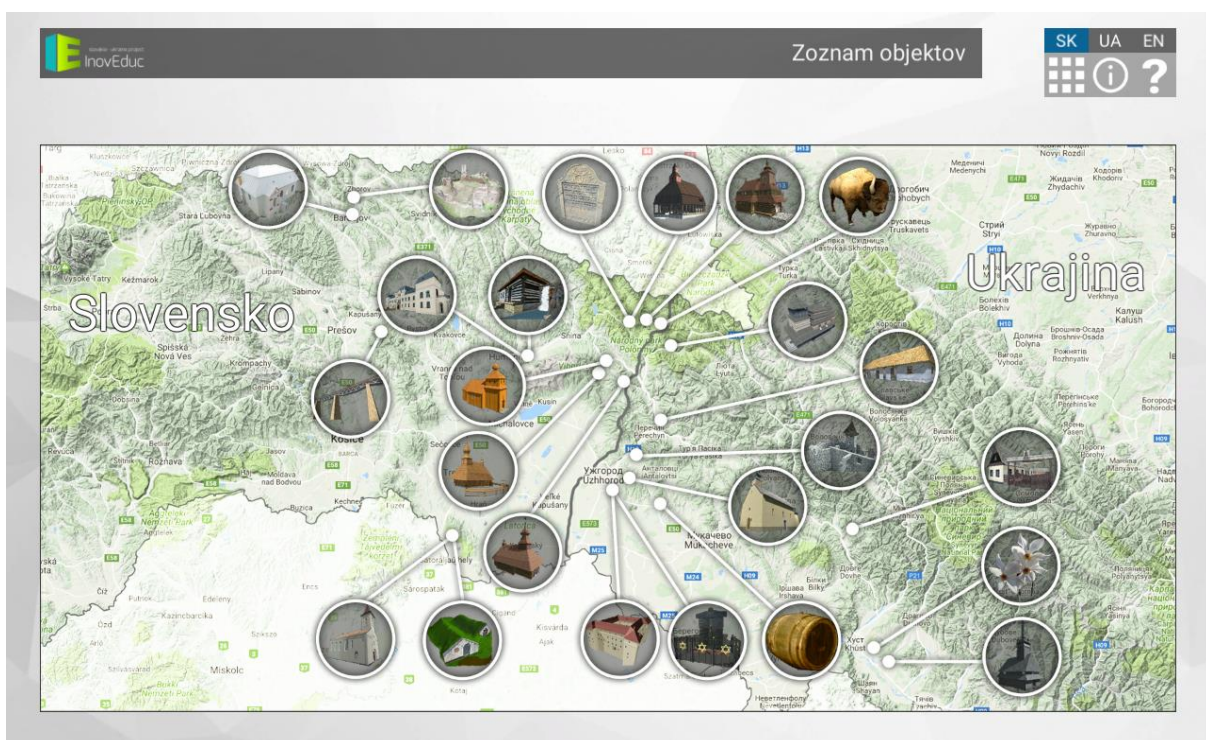


3.2 Výber objektu

Objekt je možné zobrazíť kliknutím na zvolený objekt v zozname objektov. Objekt je možné vybrať aj zo zobrazenia na mape. Mapu je možné zobrazíť pomocou ikony **MAPA** v pravom hornom rohu obrazovky. Rovnako je možné prostredníctvom ikon zmeniť jazyk a zobrazíť informácie o projekte a návod pre ovládanie aplikácie.



V rámci zobrazenia mapy je možné objekt zobraziť kliknutím na zvolený objekt v mape. Pre zobrazenie zoznamu objektov je možné použiť ikonu **ZOZNAM** v pravom hornom rohu obrazovky.



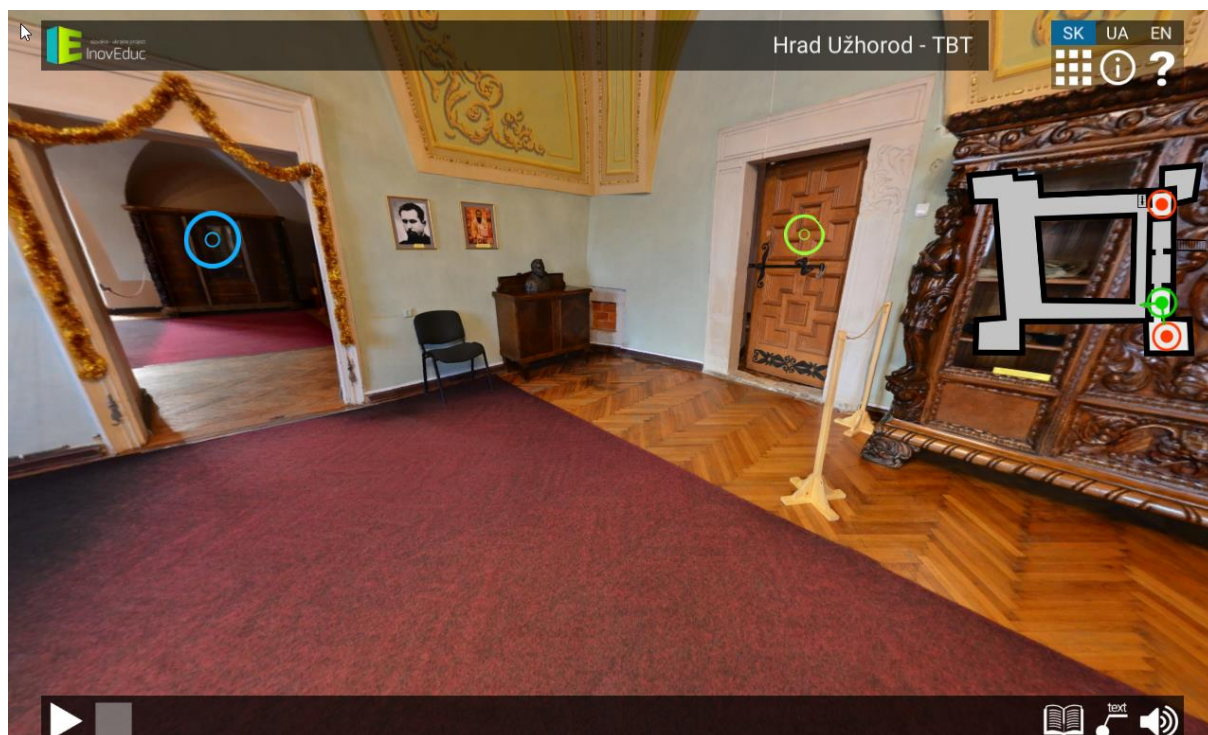
3.3 Zobrazenie objektov

Objekty sa zobrazujú ako 3D scény a panorámy. Pohyb v 3D scéne alebo v panoráme je zabezpečený prostredníctvom vstupných zariadení. V rámci používateľského rozhrania sú v pravom hornom rohu obrazovky zobrazené ikony pre zmenu jazyka, zobrazenie informácií o projekte a návod pre ovládanie aplikácie. Pre návrat na výber objektov je možné použiť ikonu **ZOZNAM** alebo **MAPA**. V dolnej časti obrazovky sa na ľavej strane nachádzajú tlačidlá pre spustenie a zastavenie riadenej prechádzky

(automatický pohyb kamerou). Riadenú prechádzku je možné zastaviť v ktoromkoľvek okamihu stlačením tlačidla **STOP**. Pre niektoré objekty sa v tejto časti nachádzajú ikony pre zobrazenie objektov v rôznych časových obdobiach, prípadne zobrazenie doplnujúcich objektov v doplnkových 3D scénach alebo ikony pre interakciu s objektom. V pravej časti sa nachádzajú tlačidlá pre zobrazenie hlavného popisu objektu, zapnutie/vypnutie zobrazenia popisných textov a zapnutie/vypnutie zvuku.



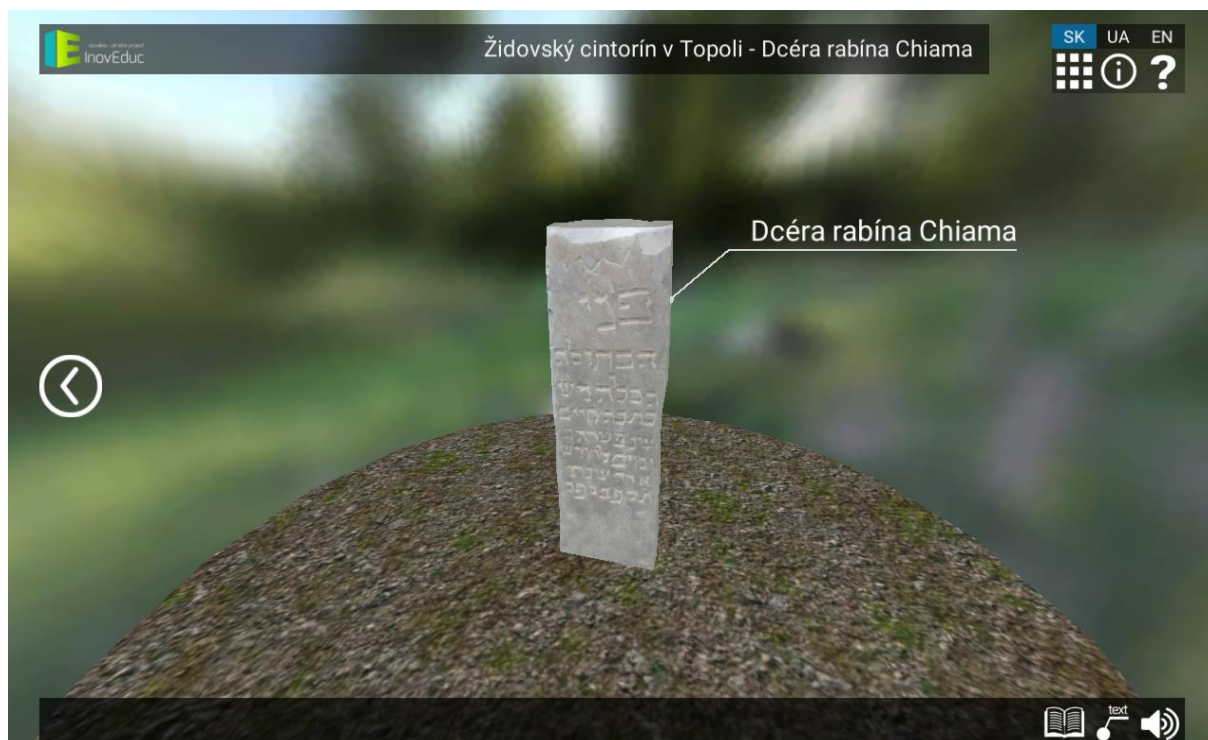
Pre niektoré objekty je možné zobraziť ich interiér prostredníctvom panorám (sférické 360° fotografie). Prechod do panorámy je realizovaný kliknutím na animovaný hotspot modrej farby. Medzi panorámami je možné pohybovať sa kliknutím na hotspot modrej farby. Zelený hotspot označuje návrat do 3D scény. Pre niektoré panorámy je zobrazený v pravej hornej časti obrazovky pôdorys. Používateľ má možnosť prepnutia medzi panorámami aj kliknutím na jednotlivé červené značky panorám. Zelená značka zobrazuje aktuálnu panorámu aj s naznačeným smerom pohľadu.



V rámci niektorých panorám je možné zobraziť 3D modely kliknutím na ikonu **ZOBRAZENIE 3D MODELU** (oko v kruhu).



Pre návrat zo zobrazenie 3D modelu späť do panorámy je potrebné kliknúť na ikonu **SPÄŤ** v ľavej časti obrazovky.



V rámci objektu – kostol Šmigovec, je možné „rozobrať“ model kliknutím na jednotlivé tlačidlá umiestnené v spodnej časti stránky. Neviditeľné časti sú označené tlačidlom s modrým pozadím. Pre opätovné zapnutie vrstvy je potrebné znovu kliknúť na príslušné tlačidlo.



3.4 Ikony

Ikona	Popis a funkcie
SK UA EN	Výber jazyka
	Zobrazenie zoznamu objektov
	Zobrazenie mapy s objektami
	Zobrazenie návodu pre ovládanie aplikácie
	Zobrazenie informácií o projekte
	Návrat do predchádzajúcej scény
	Spustenie riadenej prechádzky (automatický pohyb kamery v scéne)
	Zastavenie riadenej prechádzky
	Zapnutie/vypnutie zobrazenia popisných textov
	Zobrazenie informácií o objekte

	Zapnutie/vypnutie zvuku
	Zatvorenie okna s informáciami
	Zobrazenie vývojových etáp – kostol Veľká Trňa
	Zobrazenie vývojových etáp – Hrad Zborov
	Zobrazenie doplnkových objektov
	Zobrazenie explózie – Viadukt Hanušovce nad Topľou
	Zobrazenie 3D modelu
	Zobrazenie panorámy / prechod z panorámy do 3D modelu objektu