Interaktív multimédia eszközök felhasználói élményleírása

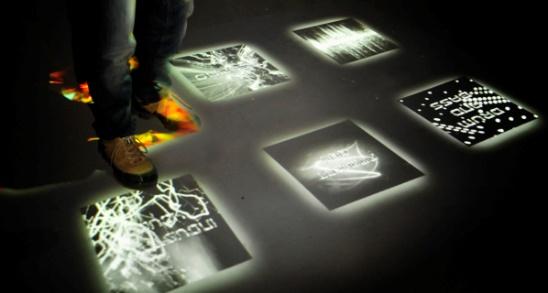
1., AR-tárgynézegető

Az interakció segítségével a látogatók közelebbről is megvizsgálhatják a kapcsolódó kiállítási tárgyakat. A kódokkal ellátott kártyák használatával körbeforgathatják, közelíthetik és távolíthatják a projektált tárgyakat. Az AR-tárgynézegető használatakor a mozdulatok és a látott kép mozgása összekapcsolódik. A látogató a kezében tartott kód segítségével betekintést nyerhet a tartalom részleteibe. A virtuálisan megjelenített tartalom segítségével a látogató szinte a kezében érezheti a tárgyakat, melyeket a valóságban nincs lehetősége ilyen részletesen megtekinteni.



2., Interaktív padló

A földön megjelenő vetítés a látogató mozgását és jelenlétét felhasználva generál folyamatosan változó, dinamikus animációkat a látogatók által bejárt térben A vetítés különlegessége, hogy a látogató csupán sétálással, egy-egy lépéssel interakcióba kerülhet a vetítéssel, amely automatikusan reagál (real-time) a látogató jelenlétére és indít el speciális tartalmakat. A padló vetítés egy az egész teret kihasználó audiovizuális installáció, mely nem csupán a térbe illeszkedő dekoratív elemként, de információs pontként is szolgálhat.



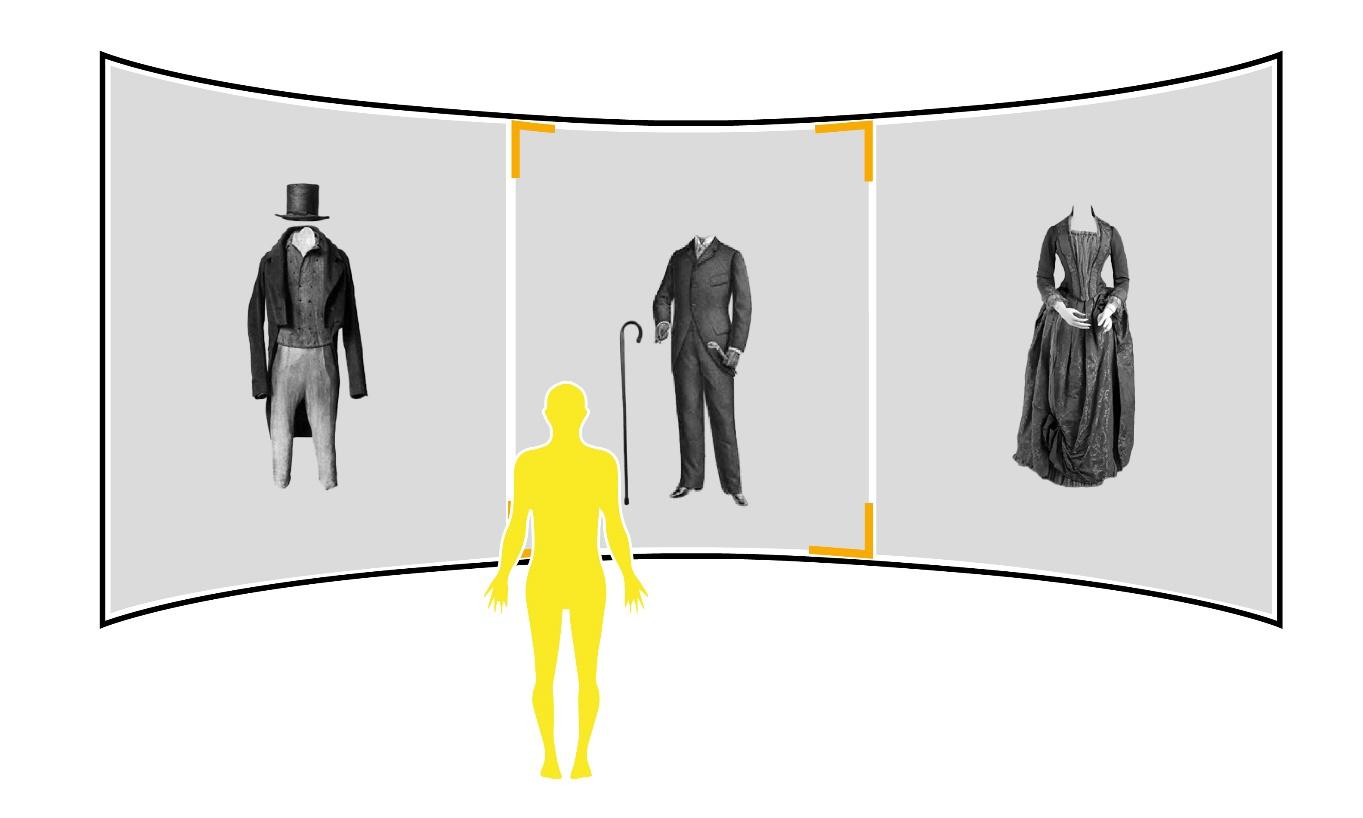
3., Interaktív asztal

A virtuális asztallapon megjelenő vetítés a látogató jelenlétét felhasználva, kézmozdulataira reagálva generál folyamatosan változó, dinamikus animációkat. Az animált tartalom az asztal felületén jelenik meg vetítés formájában, a valós felületen egy „virtuális réteget” létrehozva. A látogató ezen agyagokat a felülethez érve, kezét az asztalon csúsztatva, valós tárgyakhoz hasonlatosan mozgathatja, vizsgálhatja. Az interaktív asztal használata olyan élményt nyújthat a látogató számára, mintha valós tartalmak, dokumentumok és régi fényképek között kutathatna, keresgélhetne. Az installációt egyszerre többen, akár kisebb csoportok is használhatják. Az installáció kialakításának köszönhetően  – egy nagy ebédlő vagy tárgyalóasztalhoz hasonló  – a megjelenített anyagok együttes használatára, közös megbeszélésére, kutakodásra ösztönzi a látogatókat.



4., Egész alakos interakció

A teljes alakos interakció új nézőpontból mutatja meg a fenn maradt tárgyak és a képek mögötti világot. A látogató a játék közben közelebb kerül a kiállításban bemutatott korszak valóságához, hiszen az interakcióban egy egész jelenetet, történelmi szituációt hoz létre, és él át egy másik karakter bőrébe bújva. Az installációban központi szerephez jut a látogató jelenléte és mozgása. Az installációban a látogató választhat virtuális keret-hátteret, valamint eszközöket, melyeket a mozgásával elevenít meg. A végső felvételt számítógép állítja össze, amelyben a látogató saját mozgását követő virtuális térben jelenik meg az általa választott tartalommal együttesen. A látogató képéből a számítógépes program valós időben készít kompozit felvételt. Az elkészült videó „kézzel fogható” és személyes szuvenírként “hazavihető”.

5., Gesztus vezérelt interakció

Az installációs eszközbe tölthető tartalmak (képi és írott tartalom, interaktív ábrák, animációk, virtuális tárgyak, hanganyagok, videók) vezérlése gesztus alapú (kézmozdulatok használata). A látogató érintés nélkül, kezét a levegőben mozgatva irányítja, így olyan érzése támad, mintha a tartalom a saját kezében lenne. Szabadon lapozgathat, barangolhat a feltöltött anyagok között, melyek nagyméretű vetítésben jelennek meg. A kéz-gesztus alapú vezérlés variálhatóságának köszönhetően nincs szükség külön eszközökre, a különböző típusú tartalmak kezeléséhez, emellett a természetes gesztusok magától értetődővé, játékszerűvé teszik a használatot.



6., Virtuális valóság szoba

A VR a mai modern kiterjesztett valóság technológiáját használja új érzések generálására múzeumi környezetben. A virtuális valóság segítségével a látogató egy zárt megjelenítő-szemüveg segítségével egy másik helyben és időben érezheti magát. A fejre helyezett szemüveg a követi a látogató testét és tekintetének irányát, ezért a megjelenített 3D-s tér a valós tér érzetét kelti, melyben a látogató körbenézhet és „sétálhat”. A VR élmény alapvetően keretrendszerként szolgál a beletöltött tartalmak mélyebb átélésére a virtuális szemüveg és a fülhallgató segítségével.

A megjelenített világ nem marad passzív, a kéz kontrollerek segítségével a látogató a virtuális térben elhelyezett tárgyakkal kapcsolatba léphet, előre programozott funkciókat hívhat elő. A látogató az erre speciálisan kialakított helyen, ülő helyzetben használhatja az interakciót. Az installáció részben a látogatói tér többi részétől elkülönítve „szobaként” kerül kialakításra. Az interaktív multimédia elem mobil, így alkalmas akár más területen történő felállításra, beüzemelésre is. Az eszköz önállóan használható, ellenben ajánlott időszakosan host, hostess által ellenőrizni az üzemelését. A biztonságos használat érdekében különös figyelmet kell fordítani a túlmelegedés veszélyére és a töltés-tápellátás kialakítására.

