

РАЗРАБОТКА ГРАФИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ И ДИЗАЙНА ПРИЛОЖЕНИЯ «ПАЛЕО-VR»

ОБХОД ПО ДИПЛОМНОМУ ПРОЕКТИРОВАНИЮ 2024

СТУДЕНТ 4 КУРСА
СПБГУ

Коробейников Денис

ФАКУЛЬТЕТ ИСКУССТВ, КАФЕДРА ДИЗАЙНА

Преподаватель: Лапутенко Ю.В.
Руководитель кафедры: Позднякова К.Г.
Консультант: Григорьев Д.В.

СОДЕРЖАНИЕ:

1. ВВЕДЕНИЕ

1. 1. Введение
1. 2. Цели и задачи
1. 3. Целевая аудитория
1. 4. Предпроектная подготовка
1. 5. Консультация по проекту
1. 6. Тестирование приложения
1. 7. Аналогии
1. 8. Концепция
1. 9. Состав проекта

2. РАЗРАБОТКА

2. 1. Сетка и система знаков
2. 2. Двенадцать периодов
2. 3. Классификация существ
2. 4. Динамический логотип
2. 5. Система навигации
2. 6. Графические элементы

3. ГРАФИКА В ПРИЛОЖЕНИИ

3. 1. Макет приложения
3. 2. Обучение
3. 3. Навигация
3. 4. Интерактивные носители
3. 5. Информация об экспонатах
3. 6. Карьер
3. 7. Загрузка и оформление
3. 8. Плакаты

4. ГРАФИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

4. 1. Баннер
4. 2. Буклет
4. 3. Навигация
4. 4. Сувениры
4. 5. Реклама в соц-сетях
4. 6. Youtube shorts 360
4. 7. Тизер проекта
4. 8. Реализация

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ССЫЛКИ:

Студенческое портфолио: <https://disk.yandex.ru/d/iFNWL8pIIЕcvqw>

Видеоматериал: <https://disk.yandex.ru/d/VsQPP-wu-ZFo5g>

Пояснительная записка: https://disk.yandex.ru/d/juSZ-_6wHfz6pA

1. ВВЕДЕНИЕ

1. 1. 2. ПАЛЕОНТОЛОГИЯ

Сейчас палеонтология из локального научного сообщества расширяется в направлении научно-популярного интерактивного досуга. Данный формат нуждается в дизайнерских решениях, рассчитанных на новую целевую аудиторию.



1. ВВЕДЕНИЕ

1. 1. 2. ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Виртуальные технологии в дизайне постоянно развиваются, позволяя создавать все более реалистичные и интерактивные модели, что открывает новые горизонты для экспериментов и инноваций.

В палеонтологии виртуальные технологии дают уникальную возможность воссоздания и изучения древних организмов из любой точки мира, что ранее было недоступно из-за ограничений физических моделей.



1. 2. 1. ЦЕЛИ:

Цели проекта: Разработать дизайн-графическое сопровождение для приложения виртуальной реальности «палео-vr».

Цели приложения: Рассказать о палеонтологии современным языком дизайна, приобщить к палеонтологии потребителей и любителей современных технологий.

1. 2. 2. ЗАДАЧИ:

- Изучение основных аспектов темы.
- Проведение интервью с экспертами в области палеонтологии.
- Анализ существующих аналогов приложения.
- Исследование целевой аудитории.
- Разработка концепции проекта.
- Определение основных элементов фирменного стиля.
- Визуальный анализ палеонтологических раскопок, музеев и экспозиций.
- Отбор палеонтологических материалов - контента для приложения.
- Создание ключевых элементов фирменного стиля: логотипа, знака, цветовой палитры, шрифтов, графики.
- Разработка концептуальных носителей для виртуальных локаций.
- Разработка носителей для рекламной компании.
- Интеграция разработанного материала в приложение.
- Тестирование приложения на целевой аудитории.
- Финальная проверка палеонтологической достоверности контента с экспертами.

1. 3. ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ:

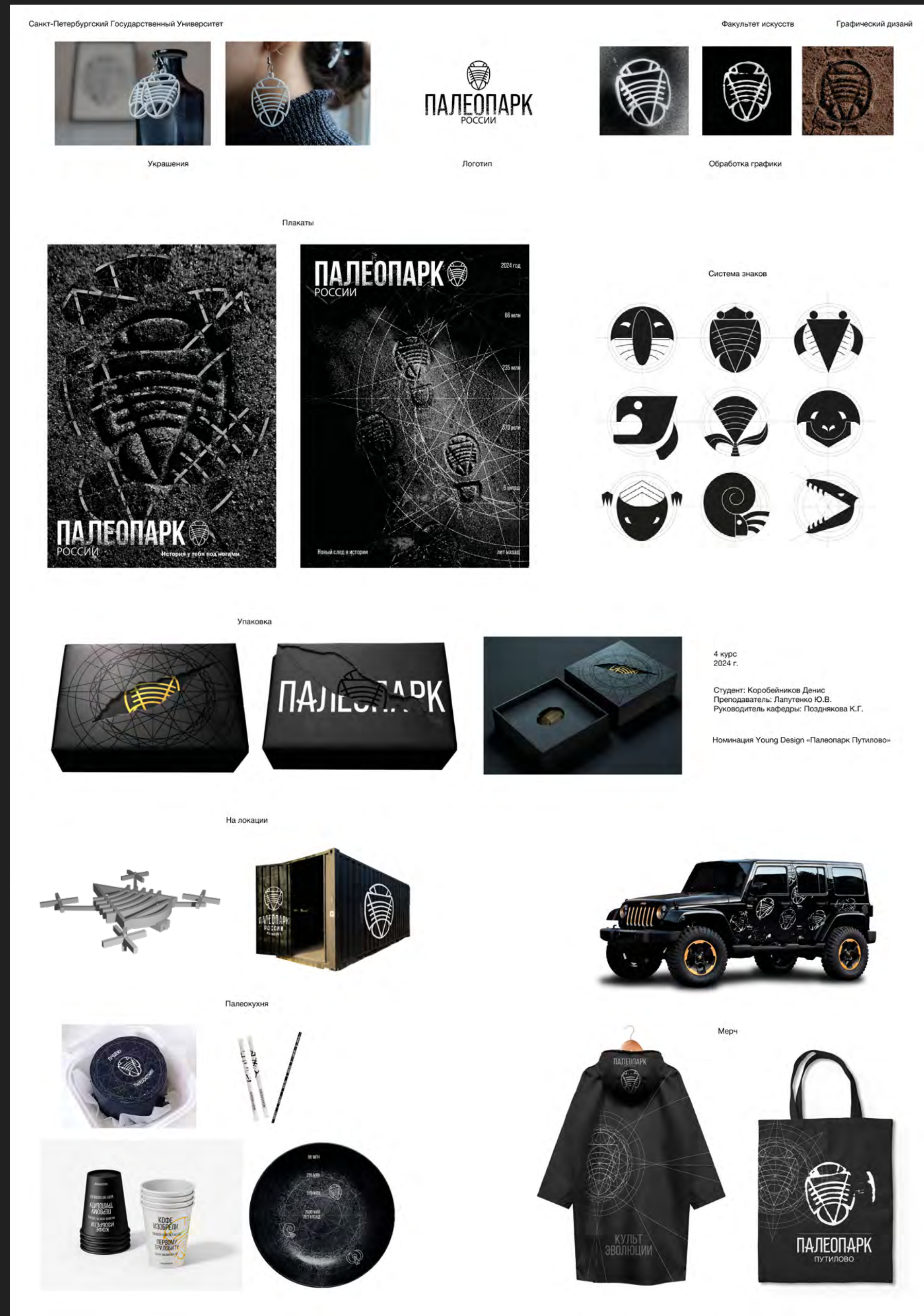


Пользователи VR-технологий, заинтересованные в научнопознавательном контенте (от 15 до 35 лет).

Специалисты и любители палеонтологии, геологии и археологии, не пользующиеся новейшими технологиями.

Юные любители палеонтологии, интересующиеся реальным изучением экспонатов.

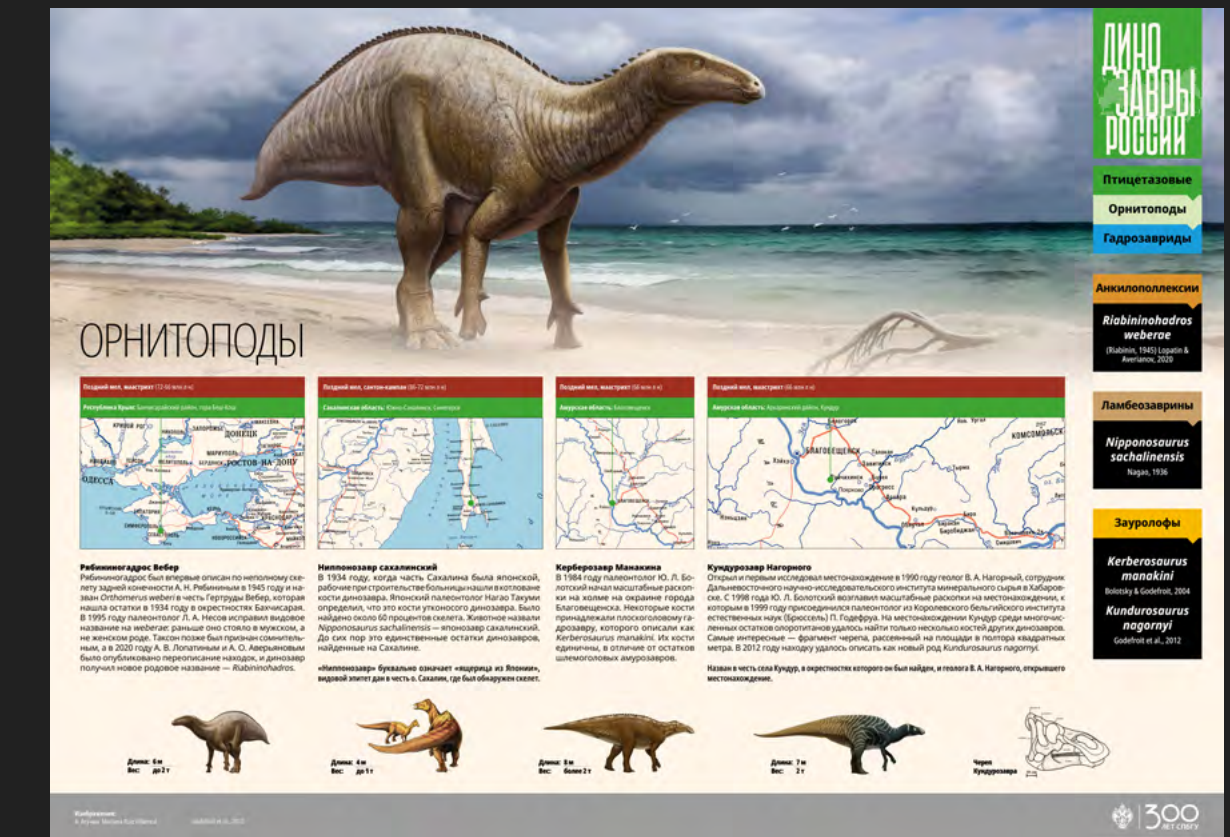
1. ВВЕДЕНИЕ



1. 4. ПРЕДПРОЕКТНАЯ ПОДГОТОВКА

В процессе обучения в рамках курсовых заданий СПбГУ я выполнял задания для обоих заведений: «Палеопарк России» и «Музей Палеонтологии СПбГУ».

Некоторые наработки и идеи, возникшие при работе над данными проектами, легли в основу представляемой дипломной работы.





1. 5. КОНСУЛЬТАЦИЯ ПО ПРОЕКТУ

В качестве консультанта по палеонтологической составляющей проекта выступил музей палеонтологии СПбГУ.

Сотрудники музея предоставили материалы для реализации проекта, а также консультации по палеонтологической достоверности.



1. 6. ТЕСТИРОВАНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

В течение всей разработки приложения проводилось неоднократное тестирование на всех представителях целевой аудитории.

При тестировании особое внимание уделялось UX и UI составляющим. Итоговое графическое решение выбиралось с учетом всей специфики использования виртуальных технологий.



МУЗЕЙ МИРОВОГО ОКЕАНА: ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ МОРСКИХ ГЛУБИН

Студенческий проект Марии Шестопаловой, сделанный в рамках дипломного проектирования магистратуры 2023 года.

www.world-ocean.ru vk.com/mwocean

ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ МОРСКИХ ГЛУБИН



МЕДИА-ВЫСТАВКА С 27.03.2023

ТРИЛОБИТ

Царство: Животные (лат. Animalia)
Размеры: до 15 см в длину

Трилобиты — это вымершие морские животные, которые жили в период от 252 до 252 миллионов лет назад. Они пролаживали в виде расходящихся изогнутых линий на поверхности раковины.

Музей мирового океана
Министерство культуры Российской Федерации
Санкт-Петербургский государственный университет

0+

www.world-ocean.ru vk.com/mwocean

ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ МОРСКИХ ГЛУБИН



МЕДИА-ВЫСТАВКА С 27.03.2023

НАУТИЛ

Царство: Животные (лат. Animalia)
Размеры: до 15 см в длину


Наutilus — это вымершее морское животное, которое жила в период от 252 до 252 миллионов лет назад. Они пролаживали в виде расходящихся изогнутых линий на поверхности раковины.

Музей мирового океана
Министерство культуры Российской Федерации
Санкт-Петербургский государственный университет

0+

www.world-ocean.ru vk.com/mwocean

ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ МОРСКИХ ГЛУБИН



МЕДИА-ВЫСТАВКА С 27.03.2023

ТРИЛОБИТ

Царство: Животные (лат. Animalia)
Размеры: до 15 см в длину

Трилобиты — это вымершие морские животные, которые жили в период от 252 до 252 миллионов лет назад. Они пролаживали в виде расходящихся изогнутых линий на поверхности раковины.

Музей мирового океана
Министерство культуры Российской Федерации
Санкт-Петербургский государственный университет

0+

www.world-ocean.ru vk.com/mwocean

ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ МОРСКИХ ГЛУБИН



МЕДИА-ВЫСТАВКА С 27.03.2023

ТРИЛОБИТ

Царство: Животные (лат. Animalia)
Размеры: до 15 см в длину

Трилобиты — это вымершие морские животные, которые жили в период от 252 до 252 миллионов лет назад. Они пролаживали в виде расходящихся изогнутых линий на поверхности раковины.

Музей мирового океана
Министерство культуры Российской Федерации
Санкт-Петербургский государственный университет

0+

www.world-ocean.ru vk.com/mwocean

ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ МОРСКИХ ГЛУБИН



МЕДИА-ВЫСТАВКА С 27.03.2023

ГОНИАТИТ

Царство: Животные (лат. Animalia)
Размеры: до 5-15 см в диаметре раковины

Аммониты — подкласс головоногих моллюсков. Гониятиты отличались от других аммонитов формой внутренних перегородок в раковине. Они пролаживали в виде расходящихся изогнутых линий на поверхности раковины.

Калининград, наб. Петра Великого, 1
www.world-ocean.ru
+7 (4012) 34-02-44

Музей мирового океана
Министерство культуры Российской Федерации
Санкт-Петербургский государственный университет

0+



DINO-PLANET VR

Приложение виртуальной реальности для детей.

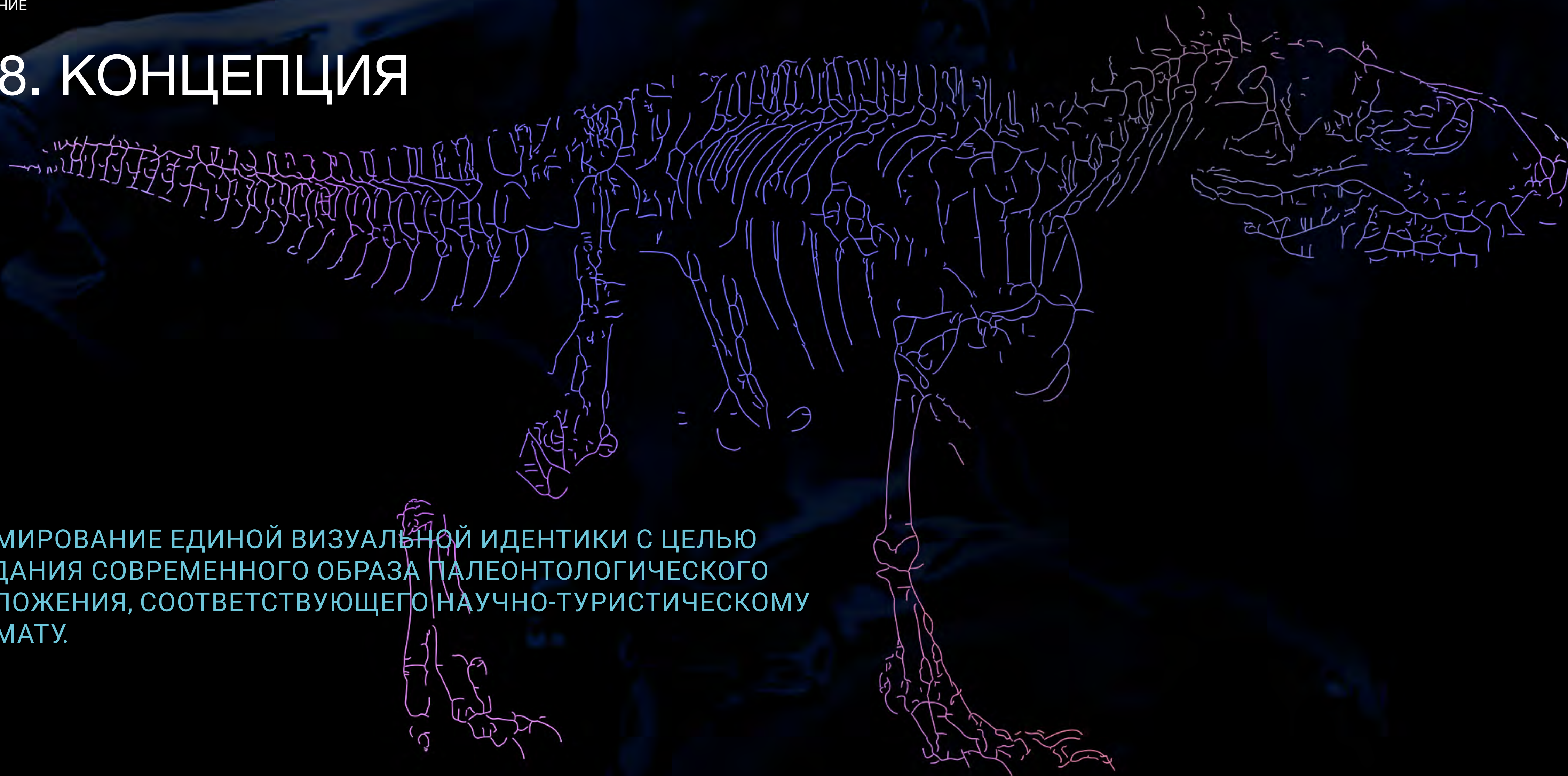
Совершите экскурсию с гидом по вашему собственному зоопарку динозавров и впервые увидите этих необычных животных в их впечатляющем масштабе с помощью гарнитур виртуальной реальности!

1. 8. КОНЦЕПЦИЯ

ФОРМИРОВАНИЕ ЕДИНОЙ ВИЗУАЛЬНОЙ ИДЕНТИКИ С ЦЕЛЬЮ СОЗДАНИЯ СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗА ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКОГО ПРИЛОЖЕНИЯ, СООТВЕТСТВУЮЩЕГО НАУЧНО-ТУРИСТИЧЕСКОМУ ФОРМАТУ.

Данный подход подразумевает использование знакомого, понятного для пользователей виртуальной реальности, визуального языка, ориентирующегося на актуальные дизайн-тренды.

Продукт, также, должен соответствовать научно-туристическому формату приложения, что подразумевает использование легкой и доступной навигации, айдентика должна сочетаться с большими объемами информации, схемами и чертежами.



1.9. СОСТАВ ПРОЕКТА 1. ВВЕДЕНИЕ

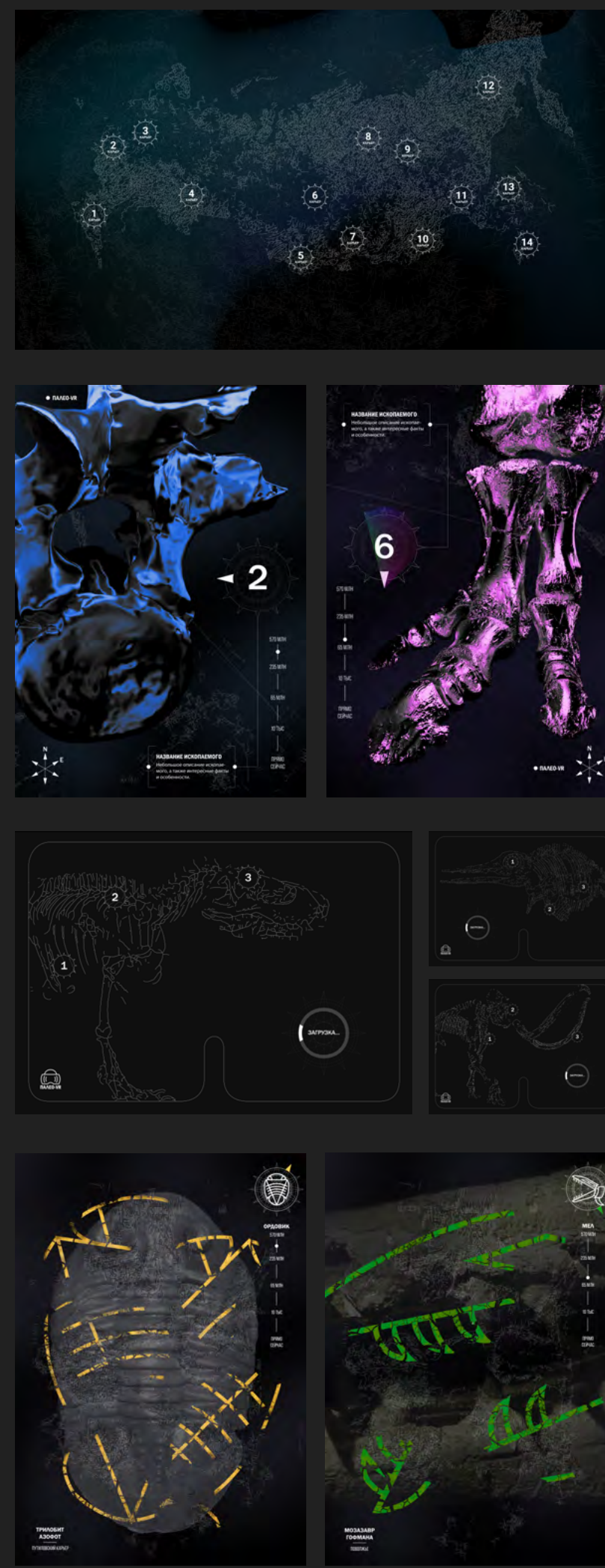
ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ



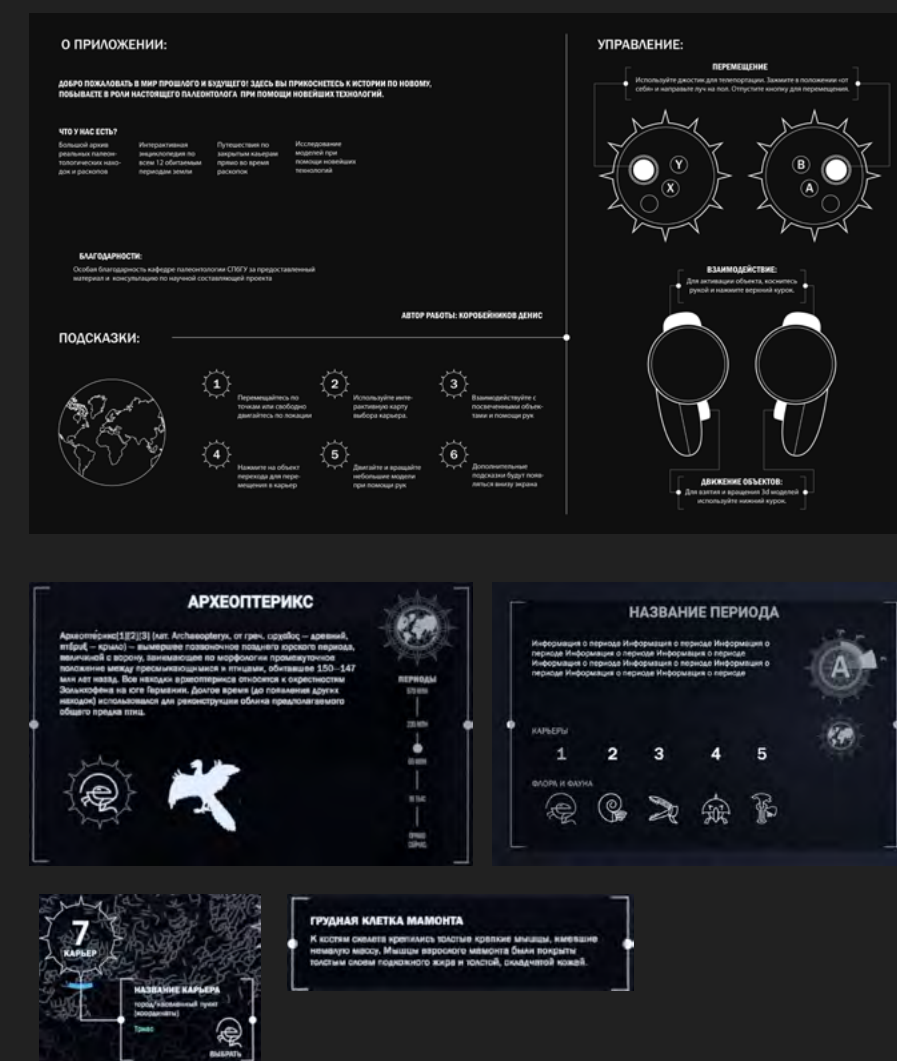
ИНТЕРФЕЙС И НАВИГАЦИЯ



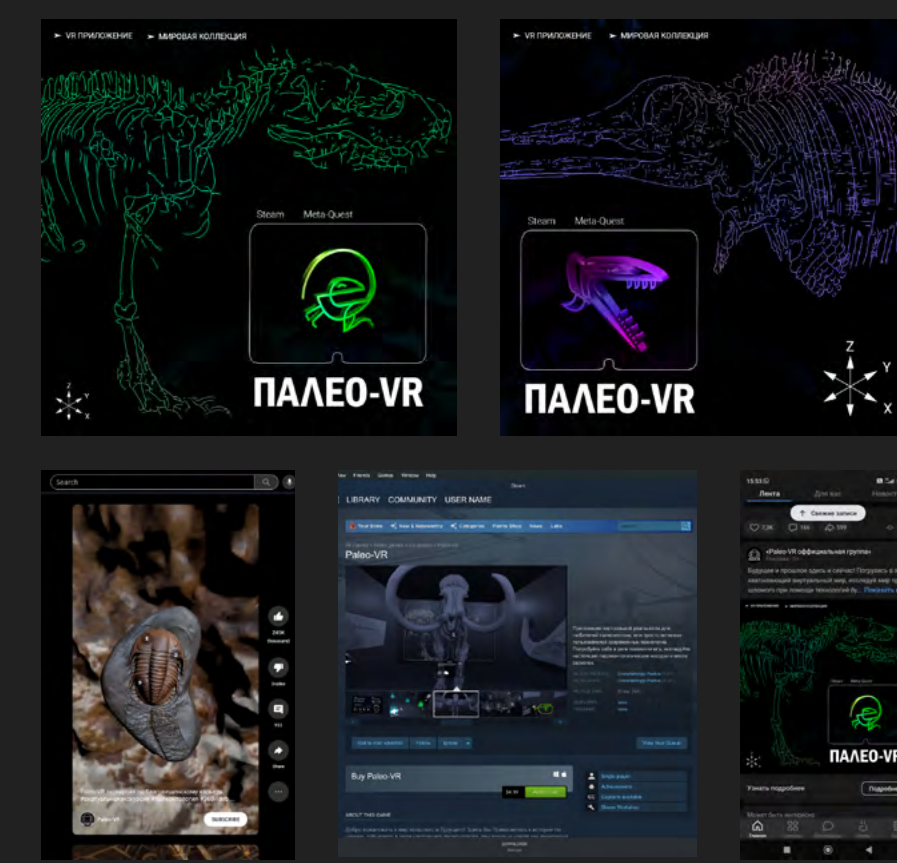
ИНТЕРАКТИВНЫЕ НОСИТЕЛИ



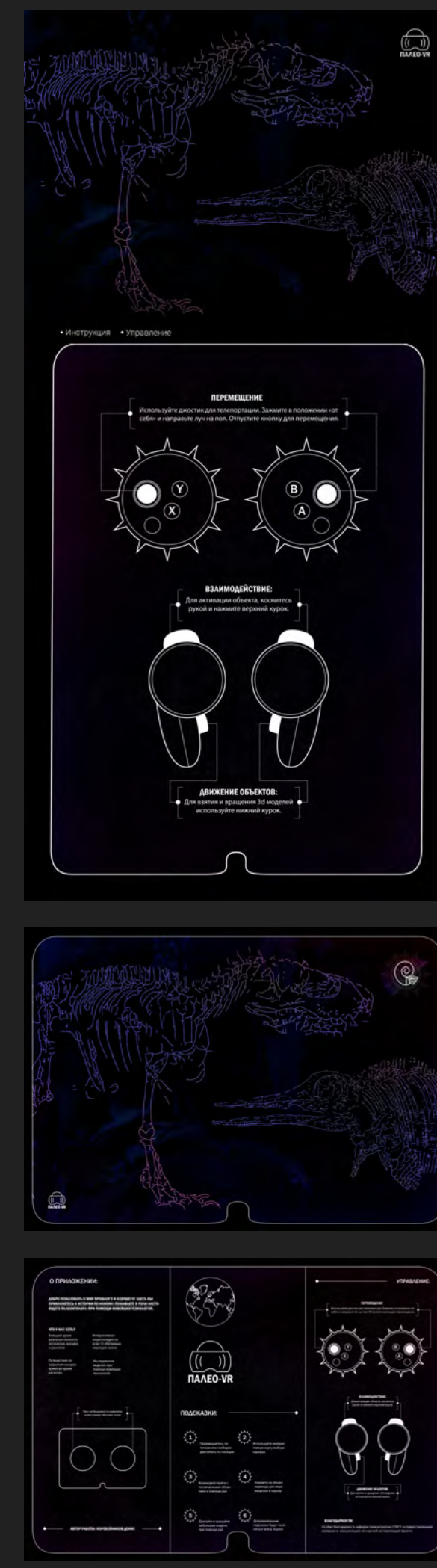
ИНФОРМАЦИОННЫЕ НОСИТЕЛИ



РЕКЛАМНАЯ КОМПАНИЯ



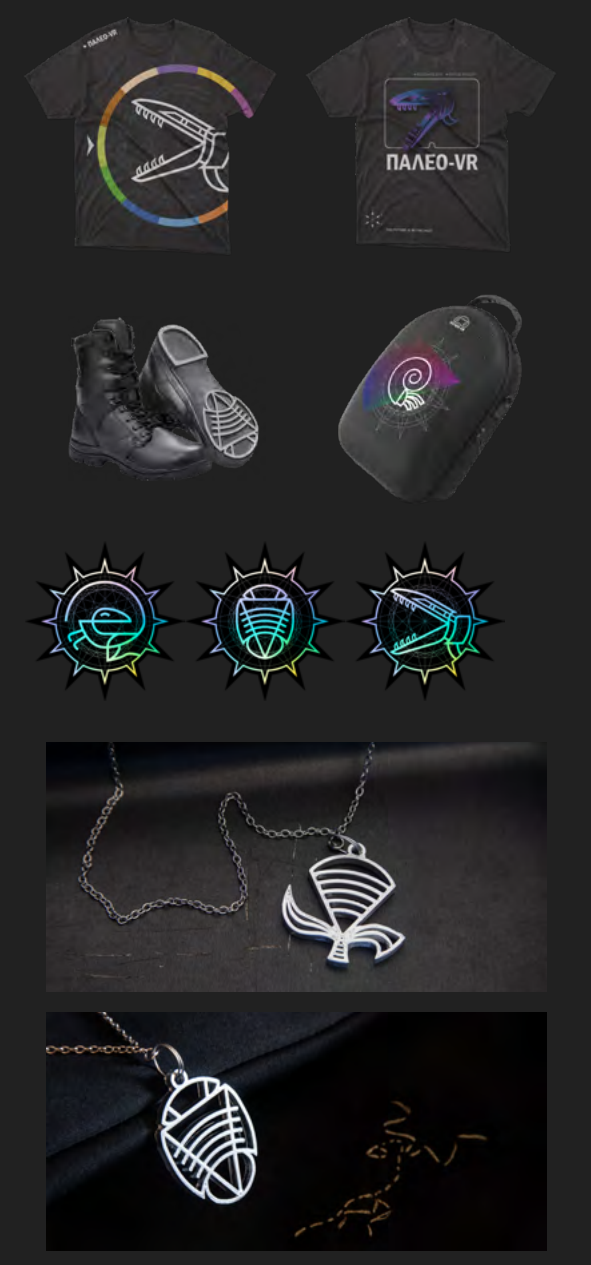
ПЕЧАТНЫЕ НОСИТЕЛИ



НАВИГАЦИЯ ВЫСТАВКИ



СУВЕНИРЫ

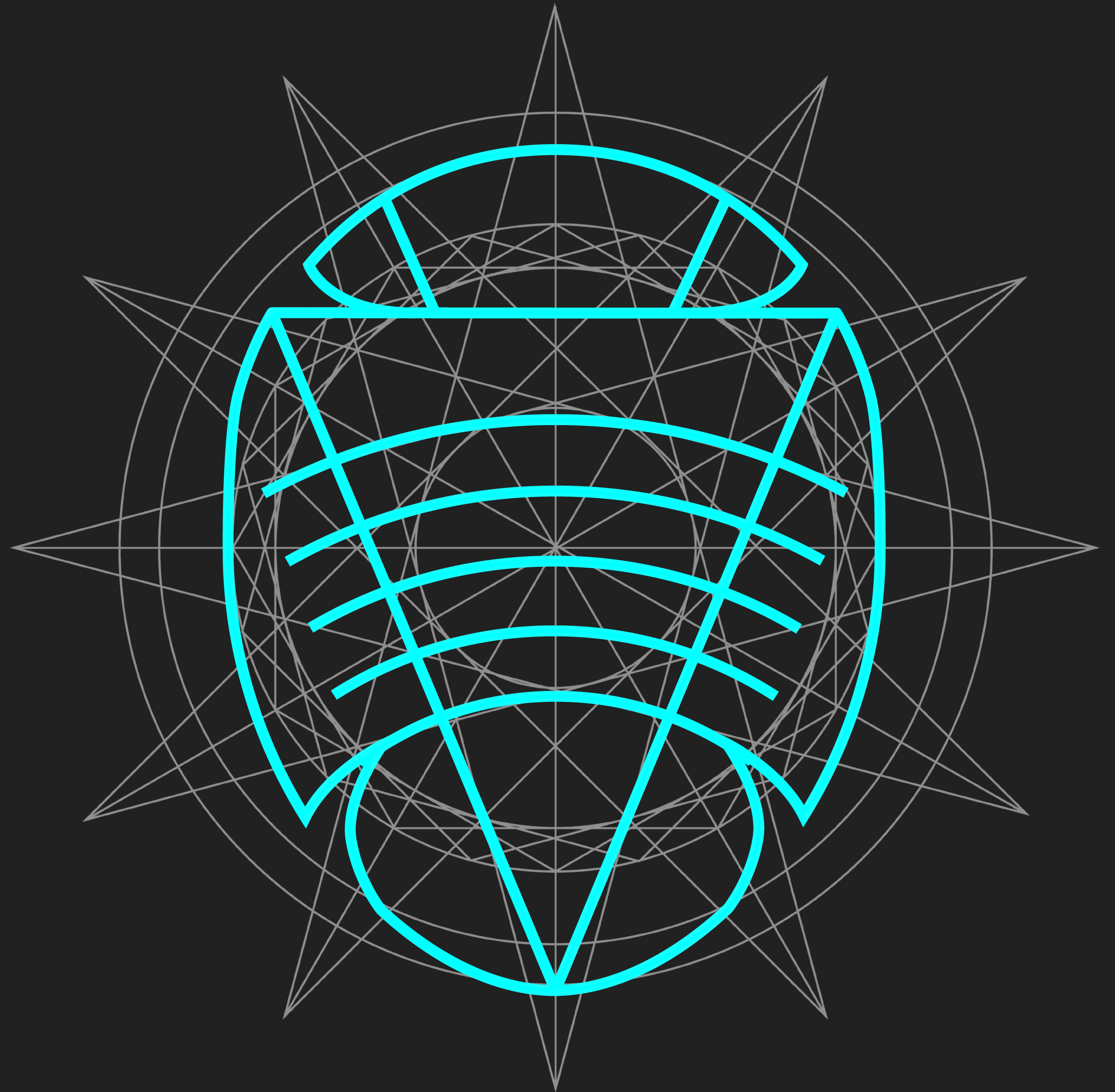


2. РАЗРАБОТКА

2. 1. СЕТКА И СИСТЕМА ЗНАКОВ

Для графики проекта была разработана 12-гранная модульная сетка, каждая грань которой символизирует определенный период.

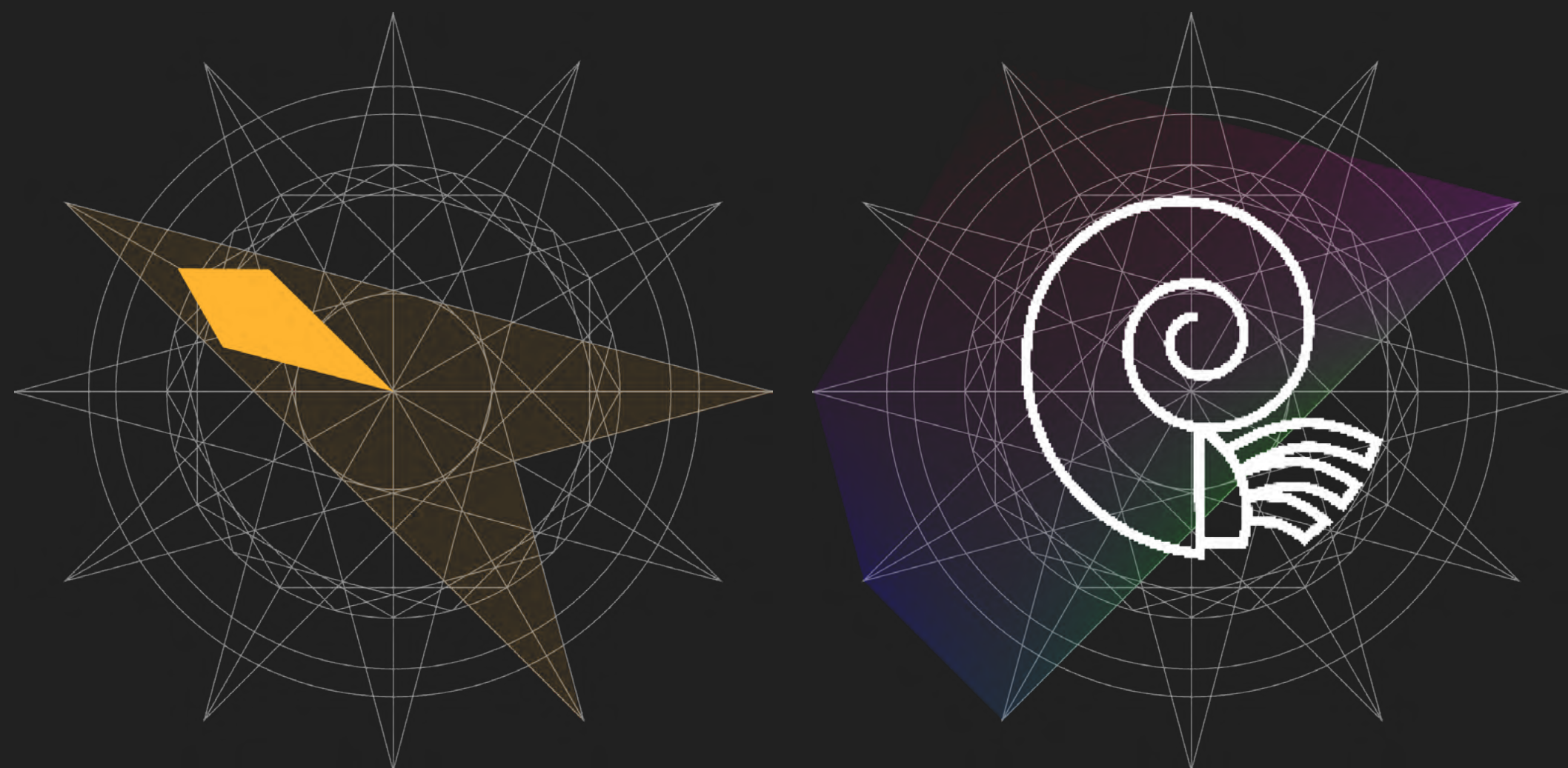
Основной задачей было создание максимально мобильного алгоритма формирования знака для работы с различными первоисточниками. Выделение основных элементов позволило придать знакам характер и целостность.



2. 2. ДВЕНАДЦАТЬ ПЕРИОДОВ

При формировании знаков была добавлена цветовая кодировка по всем 12-ти обитаемым периодам земли. Кодировка соответствует научной но использует разные оттенки цвета.

Так, для пиктограммы каждого животного используется соответствующий цвет и грань сетки.



КЕМБРИЙ

ОРДОВИК

СИЛУР

ДЕВОН

КАРБОН

ПЕРМЬ

ТРИАС

ЮРА

МЕЛ

ПАЛЕОГЕН

НЕОГЕН

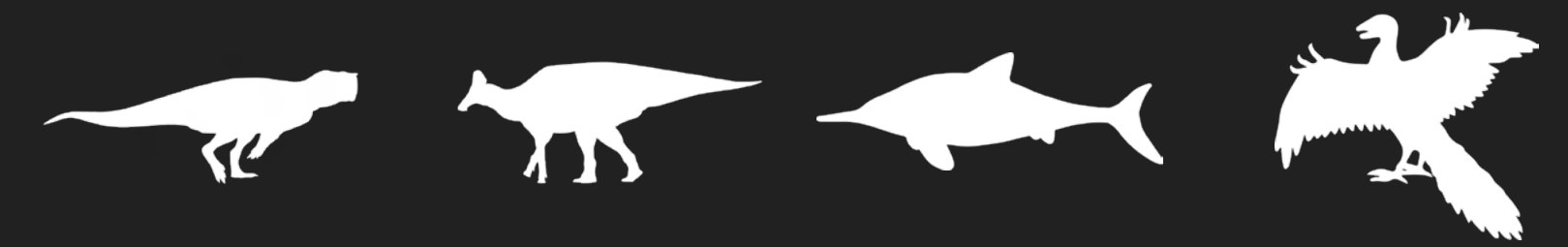
ЧЕТВЕРТИЧНЫЙ



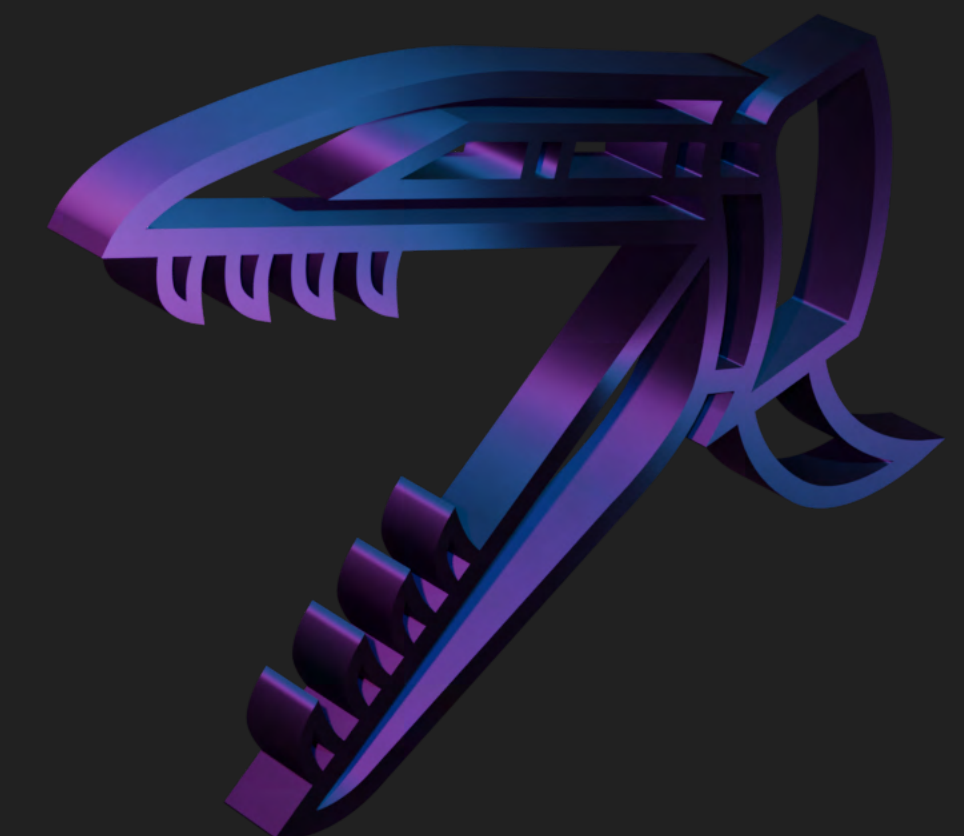
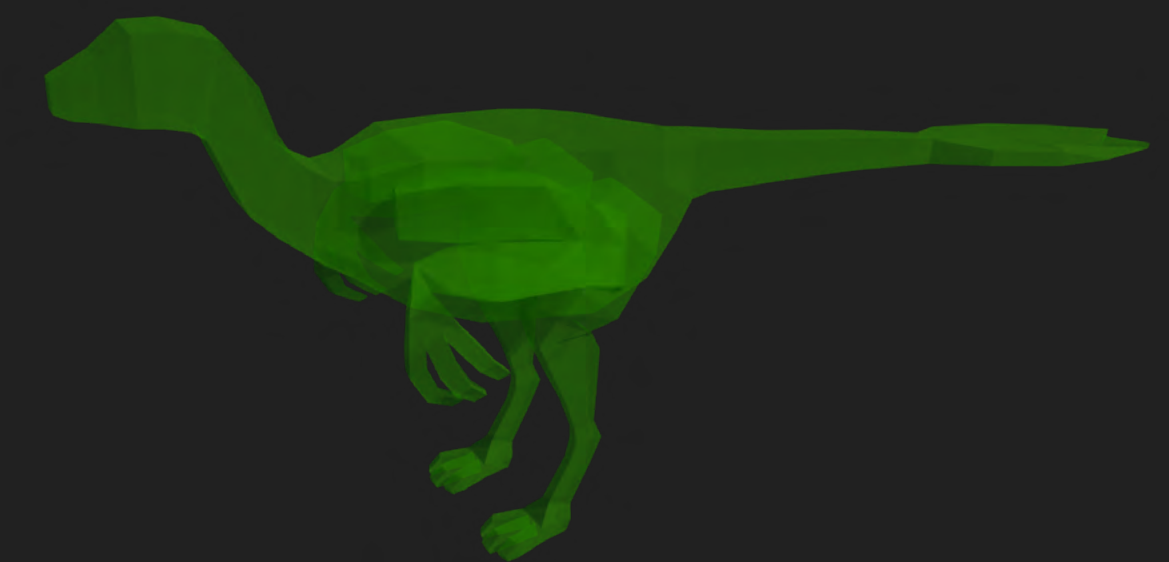
2.3. КЛАССИФИКАЦИЯ СУЩЕСТВ

Для основных групп живых организмов были разработаны знаки, представляющие сборный образ животных, принадлежащих к данной группе.

Система знаков позволяет быстро ориентироваться на крупных и емких информационных носителях.



С целью научной достоверности в графике также используются реалистические силуэты соответствующих существ, а также упрощенные 3D модели.



2. 4. ДИНАМИЧЕСКИЙ ЛОГОТИП

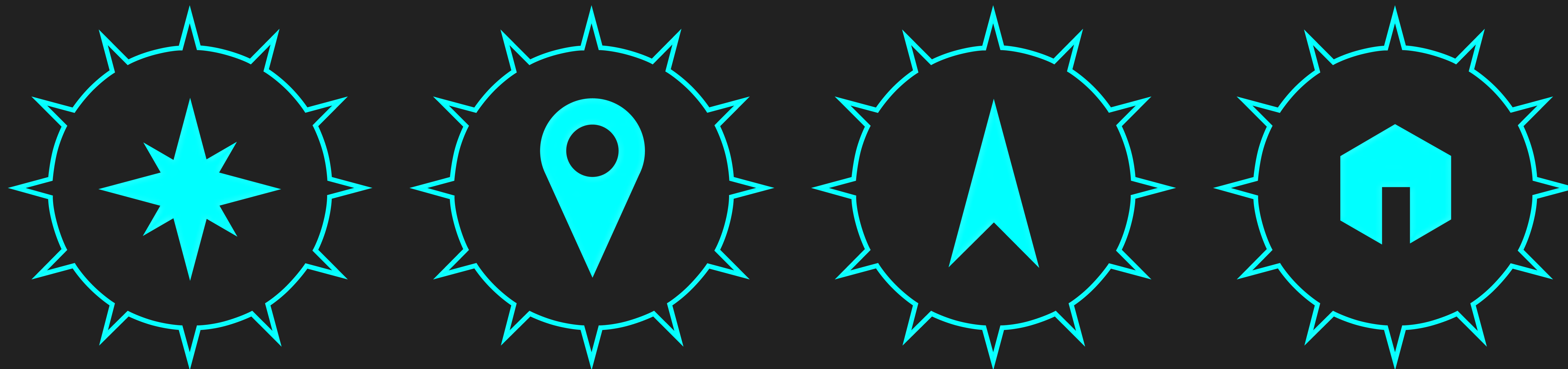
В соответствии с выбранной структурой сетки был разработан динамический логотип.

Такой логотип подходит для вариативных заставок и переходов, а также анимационных сюжетов внутри приложения.

Для использования на крупных носителях разработана крупная версия логотипа. Содержание фрейма меняется в зависимости от носителя.



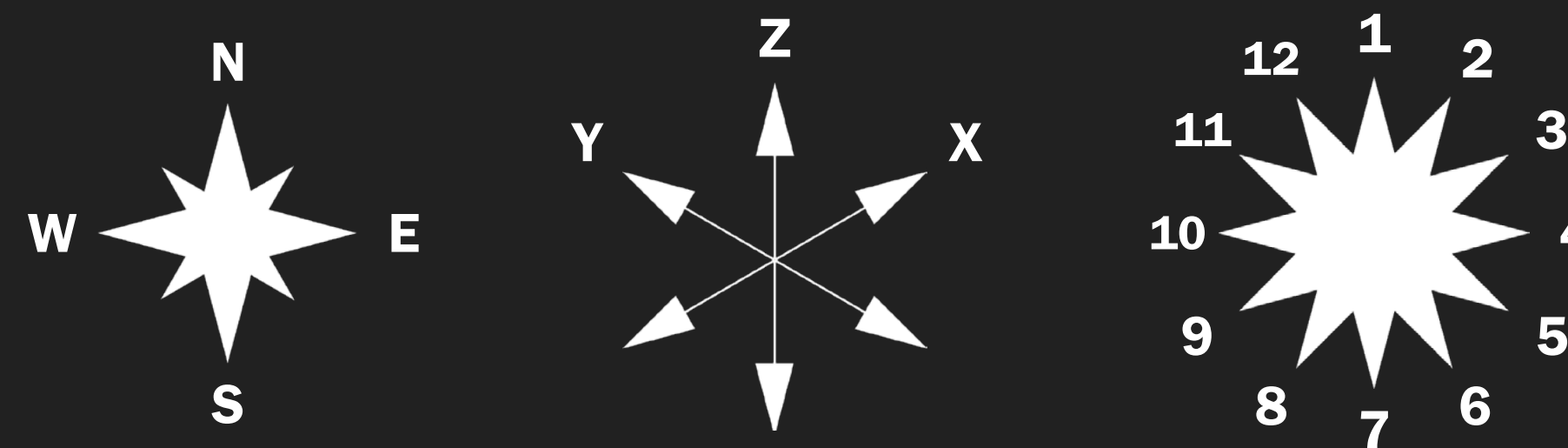
ПАЛЕО-VR



2. 5. СИСТЕМА НАВИГАЦИИ

Для перемещения между ключевыми локациями внутри приложения была разработана дополнительная система знаков.

Для ориентирования в пространственных графических носителях были разработаны координатные системы ориентирования.

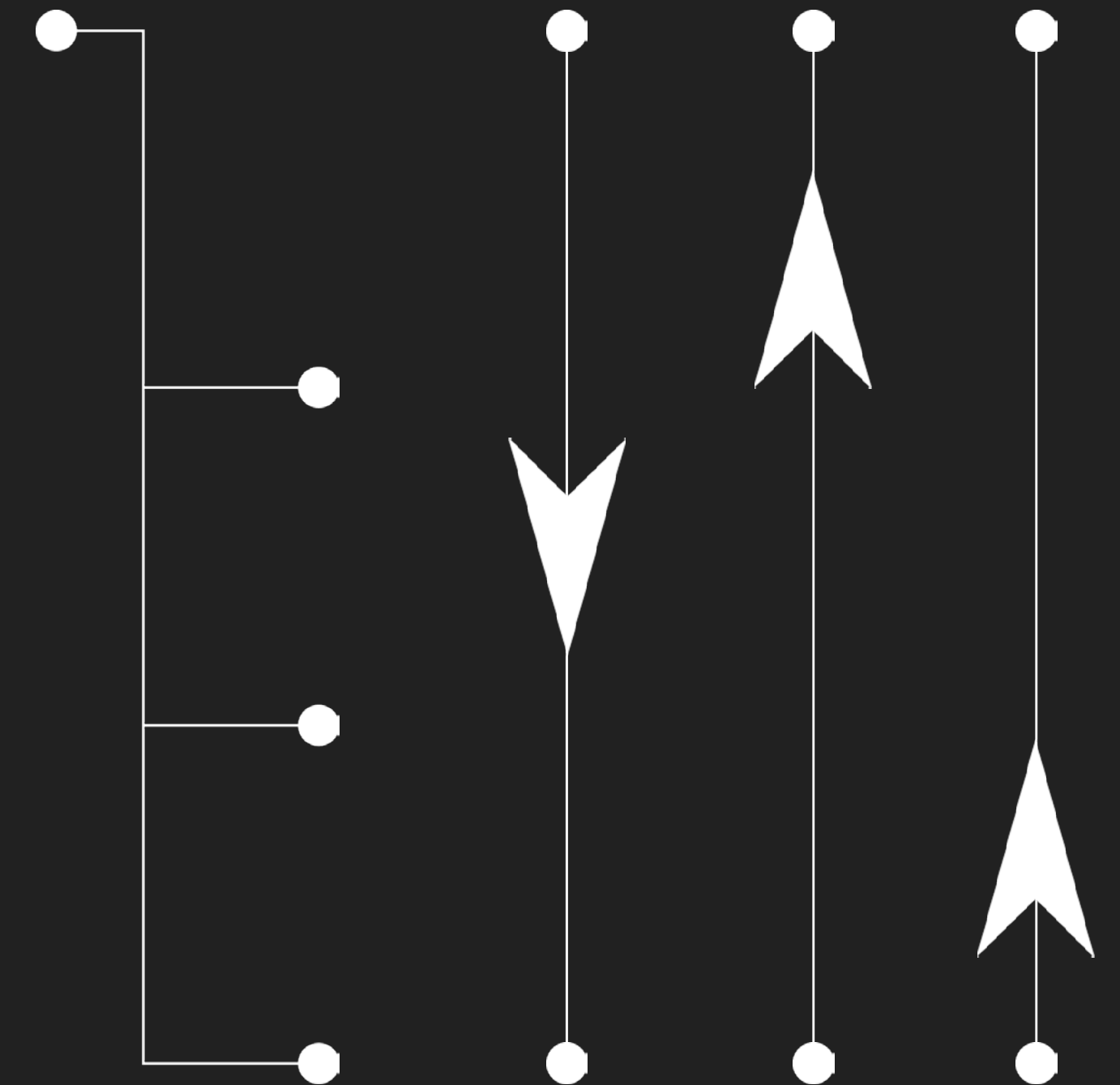
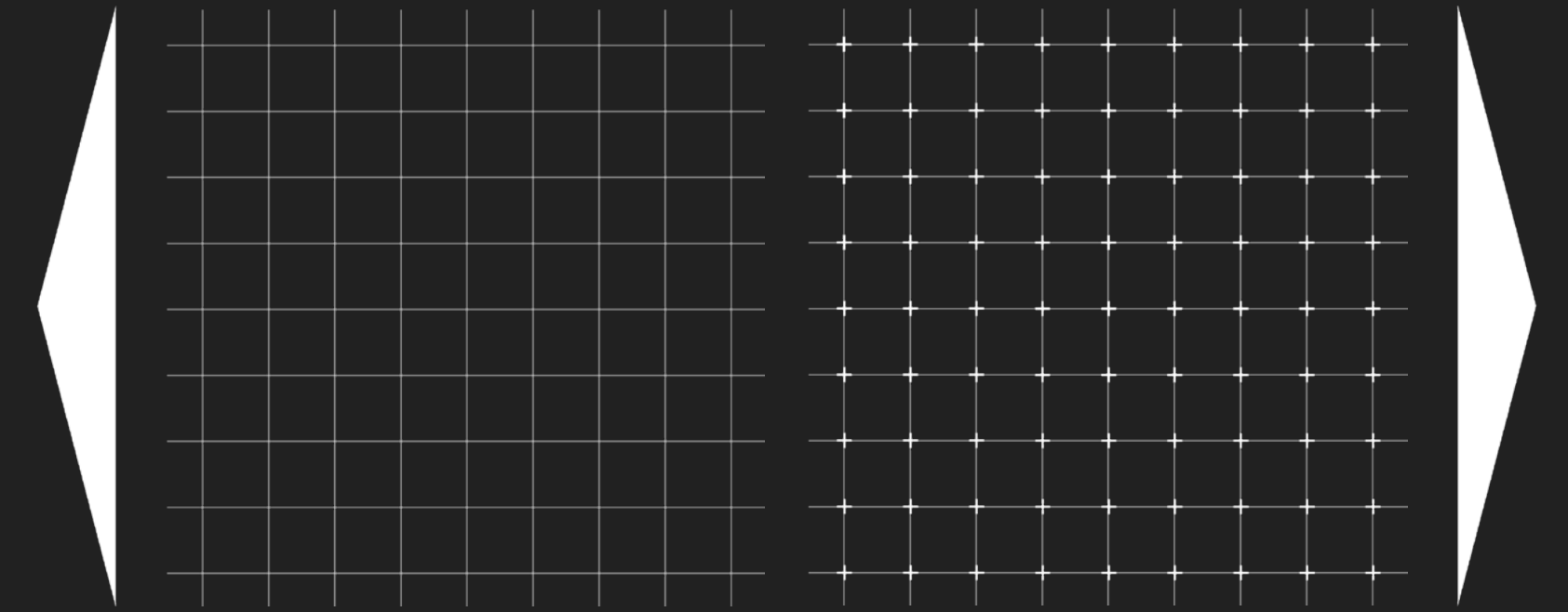
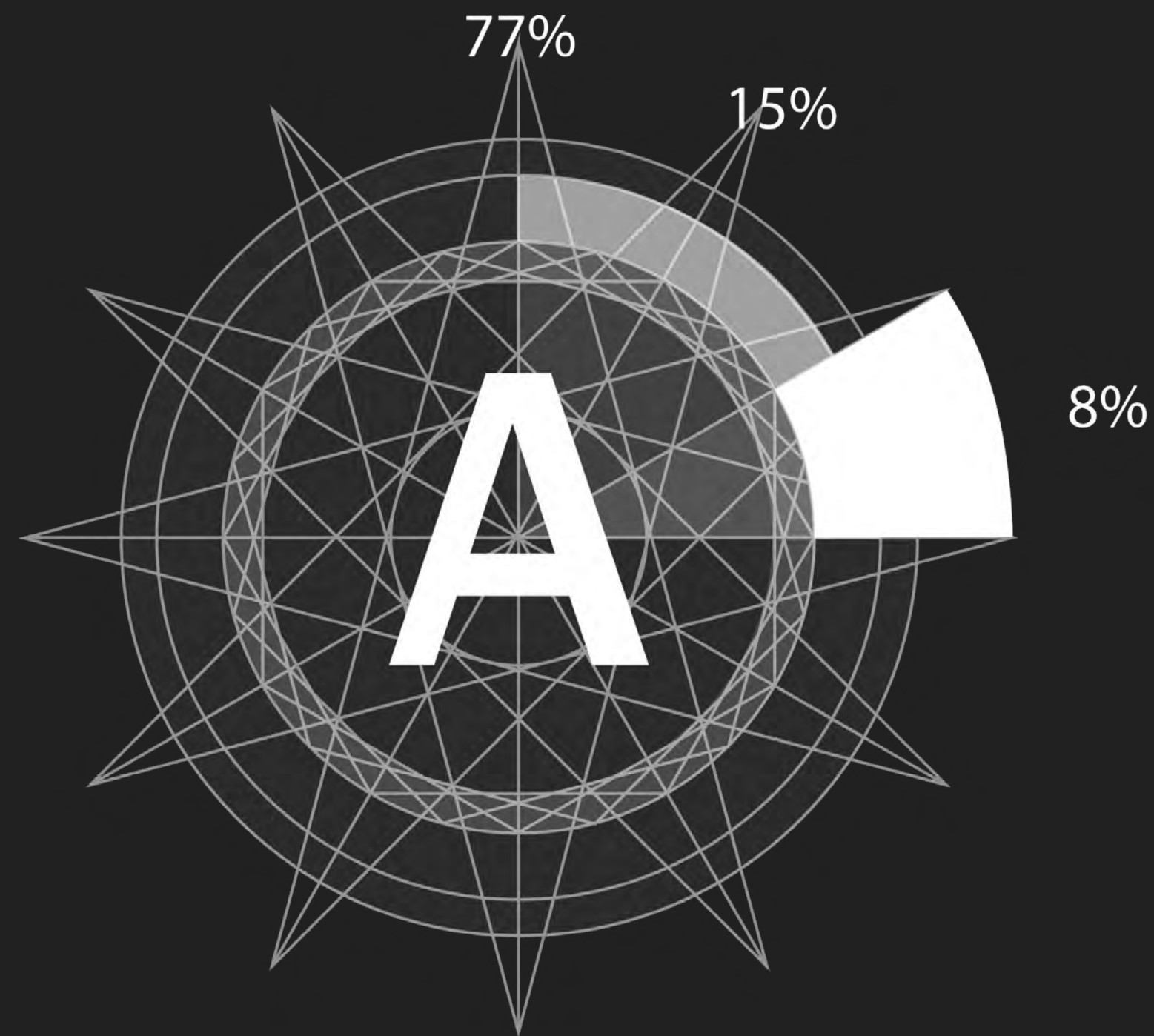
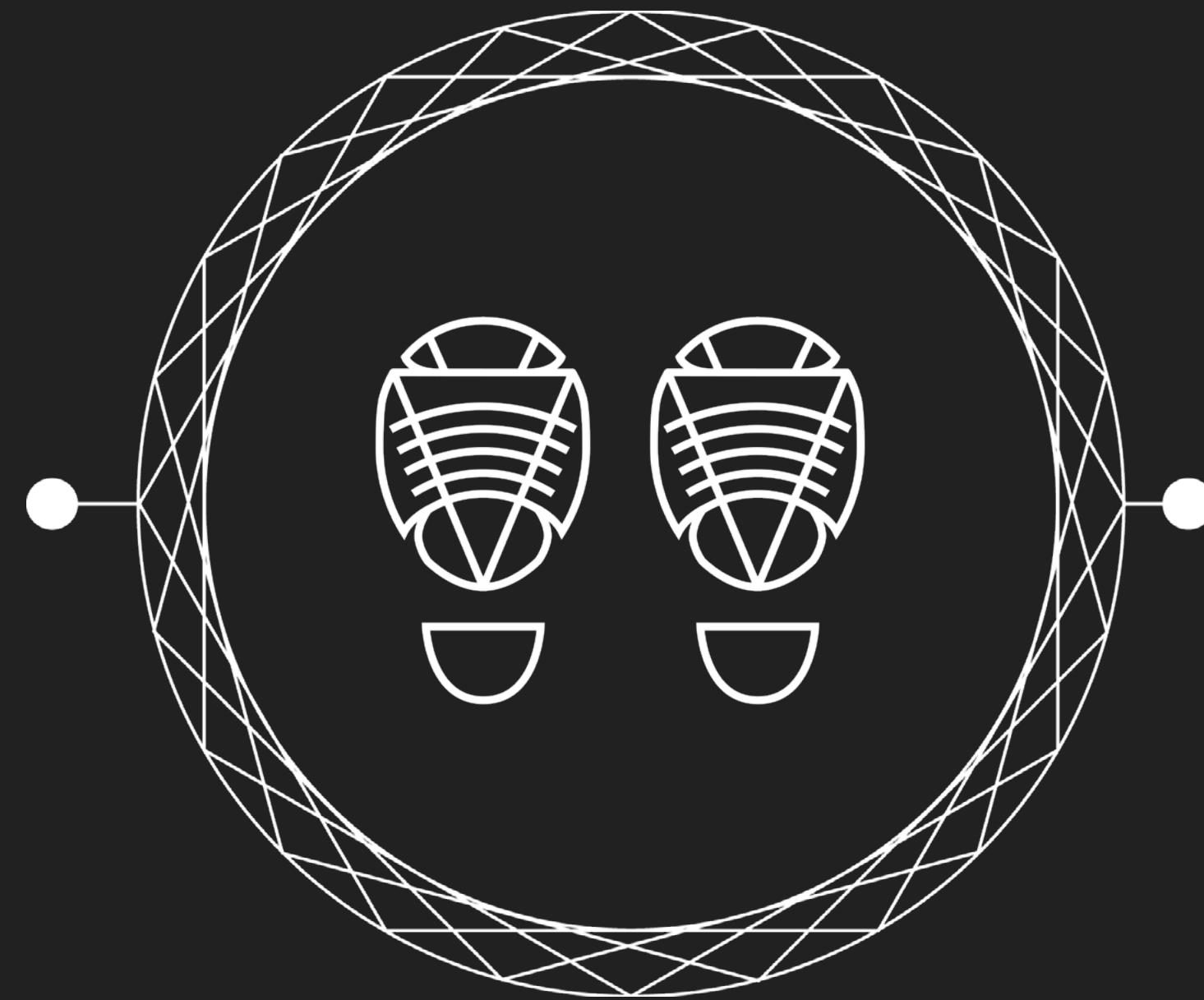


2. 6. ГРАФИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Важным элементом фирменного стиля выступают графические элементы, разработанные по модульной сетке, выполняющие базовые навигационные функции, как в 3D пространстве, так и в пространстве графических носителей.

НАЗВАНИЕ ИСКОПАЕМОГО

Небольшое описание ископаемого, а также интересные факты и особенности.



2. 7. МНОГОСЛОЙНАЯ ГРАФИКА

Вся графика на носителях в приложении сделана в несколько слоев, делая ее частью объемного виртуального пространства приложения.

На многих носителях 3D элементы считаются с 2D графикой. Такое разделение обусловлено разницей в подходе к интерактивному взаимодействию у разных носителей.

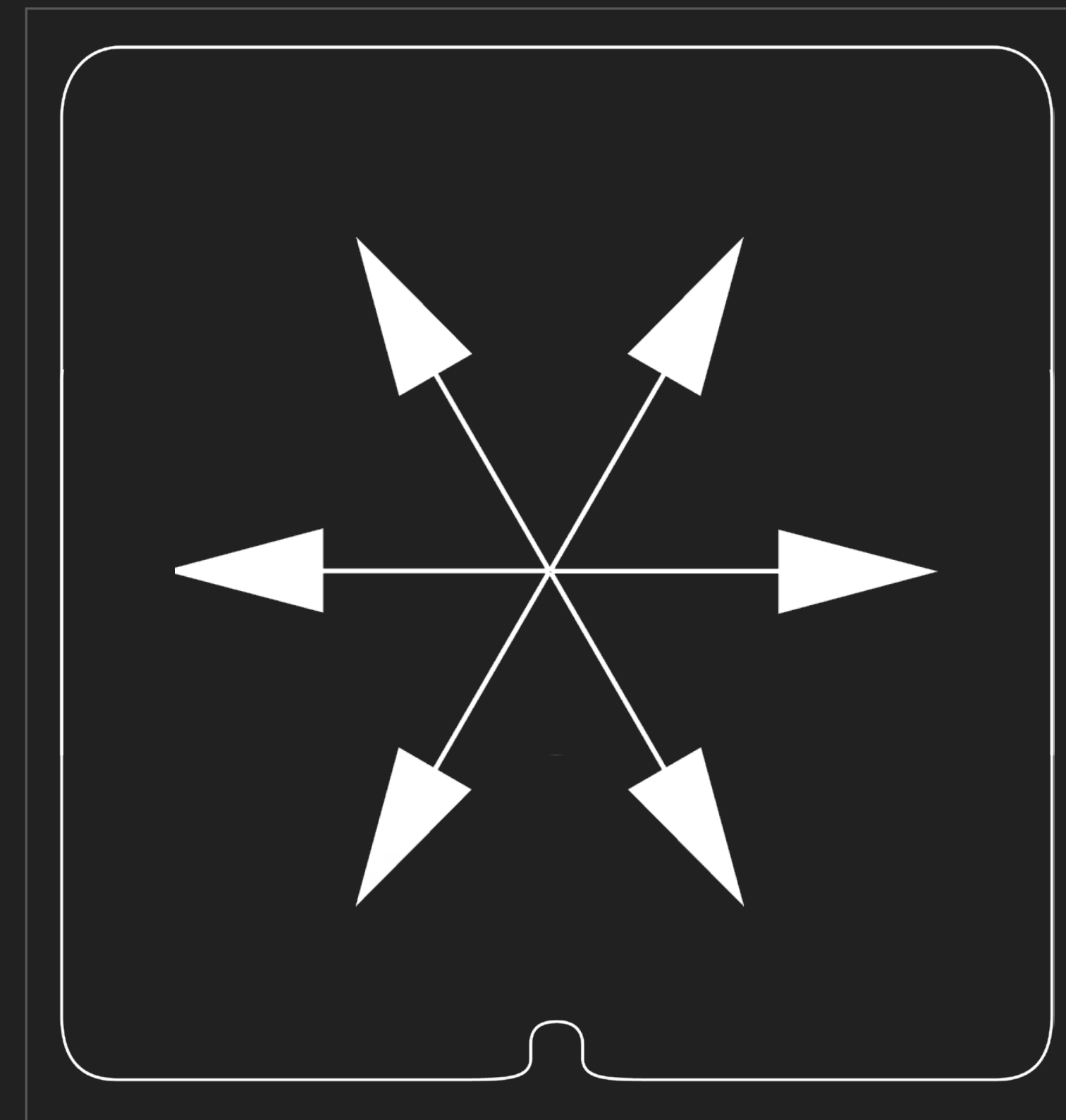
ТРАССИРОВКА



3D МОДЕЛИ



ИНТЕРФЕЙС



3. ГРАФИКА В ПРИЛОЖЕНИИ

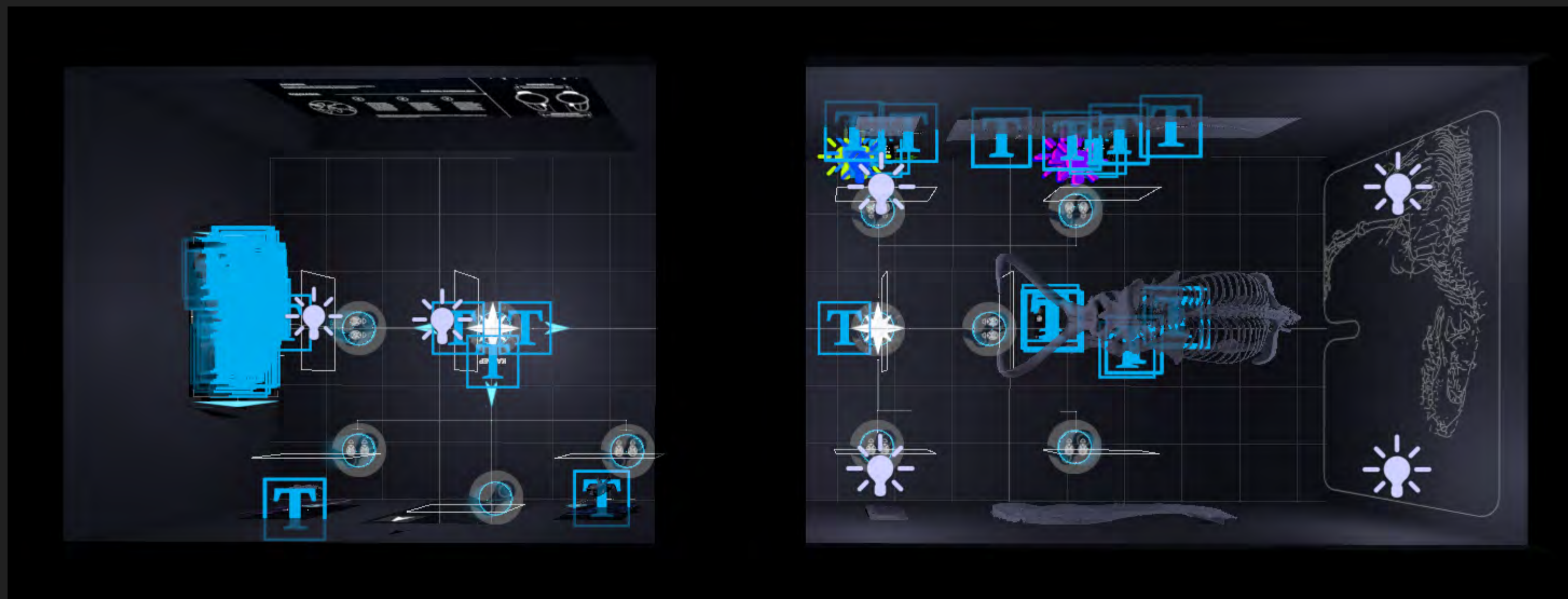
3. 1. МАКЕТ ПРИЛОЖЕНИЯ

Итоговое приложение состоит из двух типов локаций:

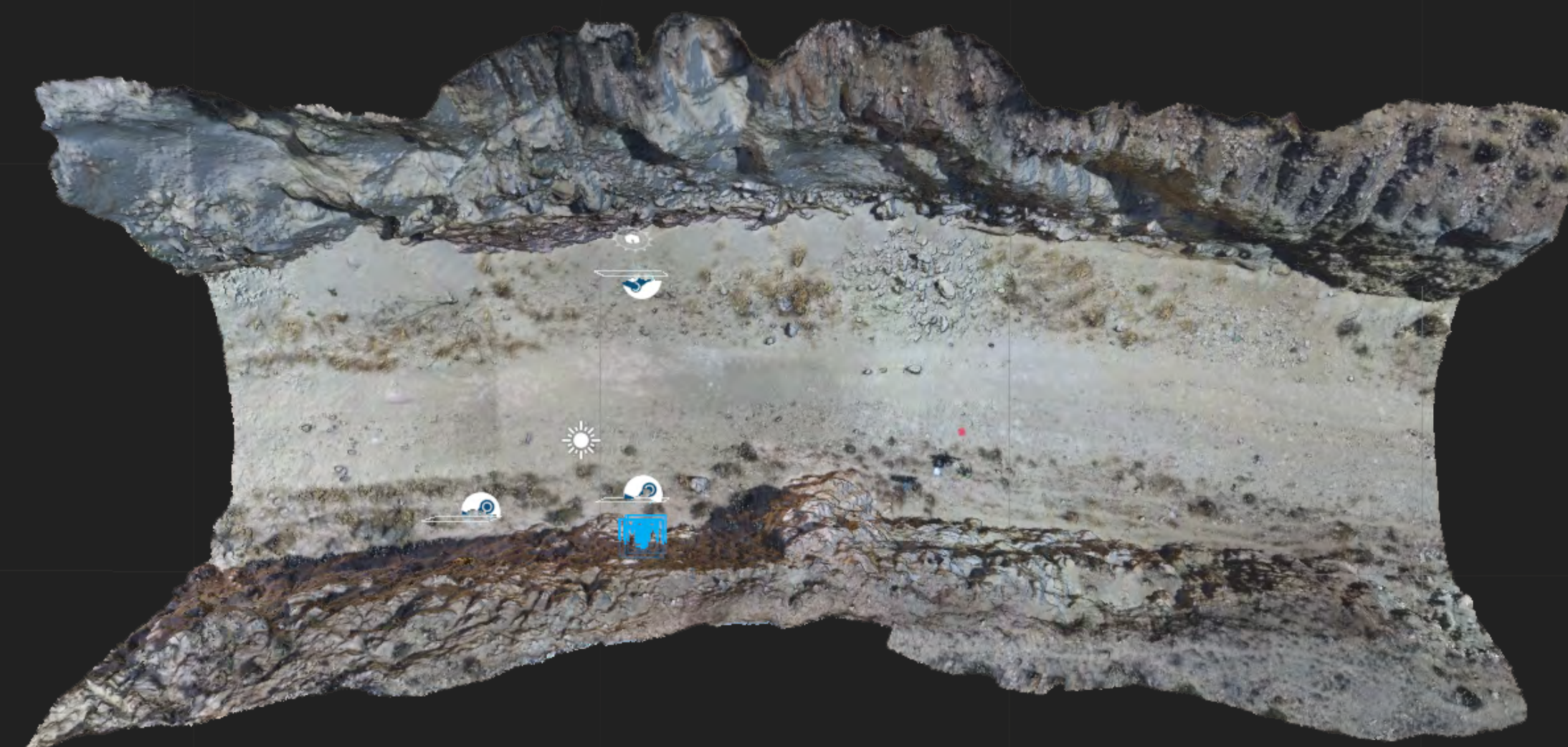
- Экспозиционное пространство
- Карьер

Экспозиционное пространство наполнено интерактивными познавательными элементами, рассказывающими и показывающими древних существ в формате интерактивного виртуального музея.

Карьеры же показывают реальное расположение палеонтологических находок, позволяя зрителю погрузиться в закрытый процесс поиска на реальной точке раскопок.



Игровой движок Unity идеально подходит для создания интерактивных приложений, игр и виртуальной реальности благодаря своей способности интегрировать различные мультимедийные элементы и поддерживать множество платформ.



КАРЬЕР СКАНИРУЕТСЯ С РЕАЛЬНОЙ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКОЙ ЛОКАЦИИ



3.2. ОБУЧЕНИЕ

Грамотное обучение - один из ключевых аспектов дизайна vr приложений. Оно отвечает за первое впечатление пользователя.

Обучение тестировалось на целевой аудитории, как подготовленной, так и не знакомой с системой виртуальной реальности.

О ПРИЛОЖЕНИИ:

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР ПРОШЛОГО И БУДУЩЕГО! ЗДЕСЬ ВЫ ПРИКОСНЕТЕСЬ К ИСТОРИИ ПО НОВОМУ, ПОБЫВАЕТЕ В РОЛИ НАСТОЯЩЕГО ПАЛЕОНТОЛОГА ПРИ ПОМОЩИ НОВЕЙШИХ ТЕХНОЛОГИЙ.


ЧТО У НАС ЕСТЬ?

Большой архив реальных палеонтологических находок и раскопок	Интерактивная энциклопедия по всем 12 обитаемым периодам земли	Путешествия по закрытым каьерам прямо во время раскопок	Исследование моделей при помощи новейших технологий
--	--	---	---

БЛАГОДАРНОСТИ:
Особая благодарность кафедре палеонтологии СПбГУ за предоставленный материал и консультацию по научной составляющей проекта

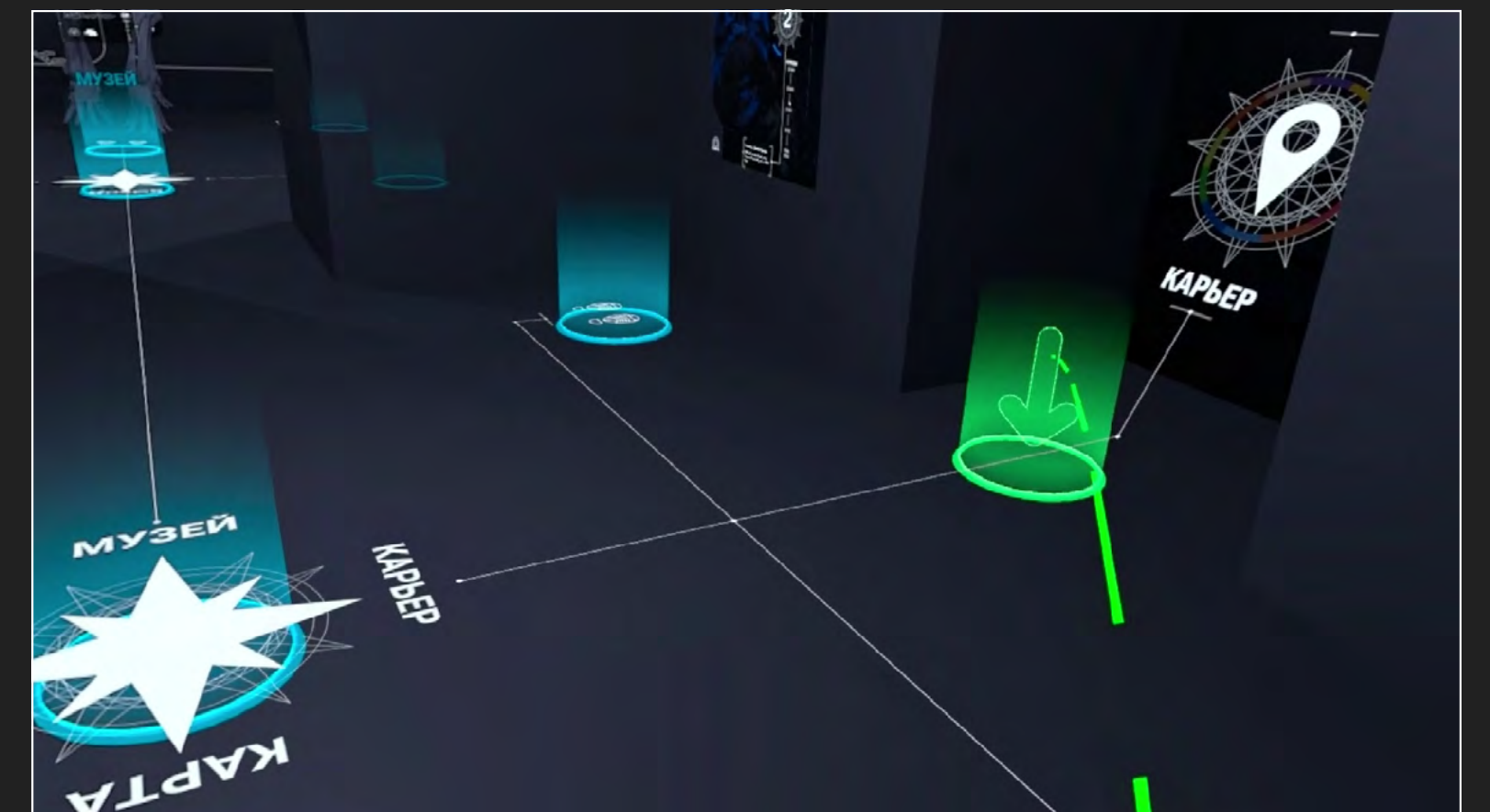
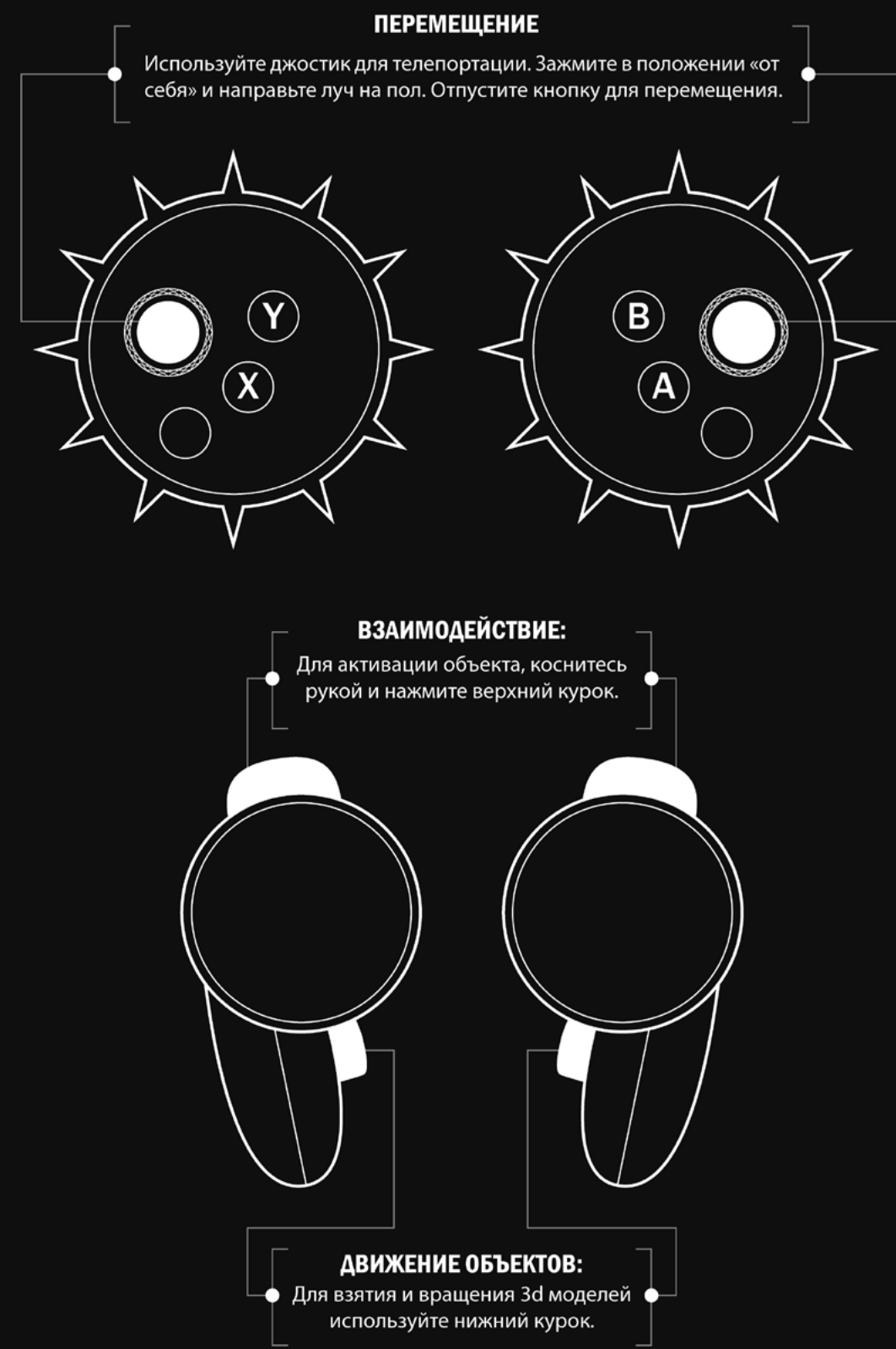
АВТОР РАБОТЫ: КОРОБЕЙНИКОВ ДЕНИС

ПОДСКАЗКИ:



- 1 Перемещайтесь по точкам или свободно двигайтесь по локации
- 2 Используйте интерактивную карту выбора карьера.
- 3 Взаимодействуйте с посвеченными объектами и помощи рук
- 4 Нажмите на объект перехода для перемещения в карьер
- 5 Двигайте и вращайте небольшие модели при помощи рук
- 6 Дополнительные подсказки будут появляться внизу экрана

УПРАВЛЕНИЕ:

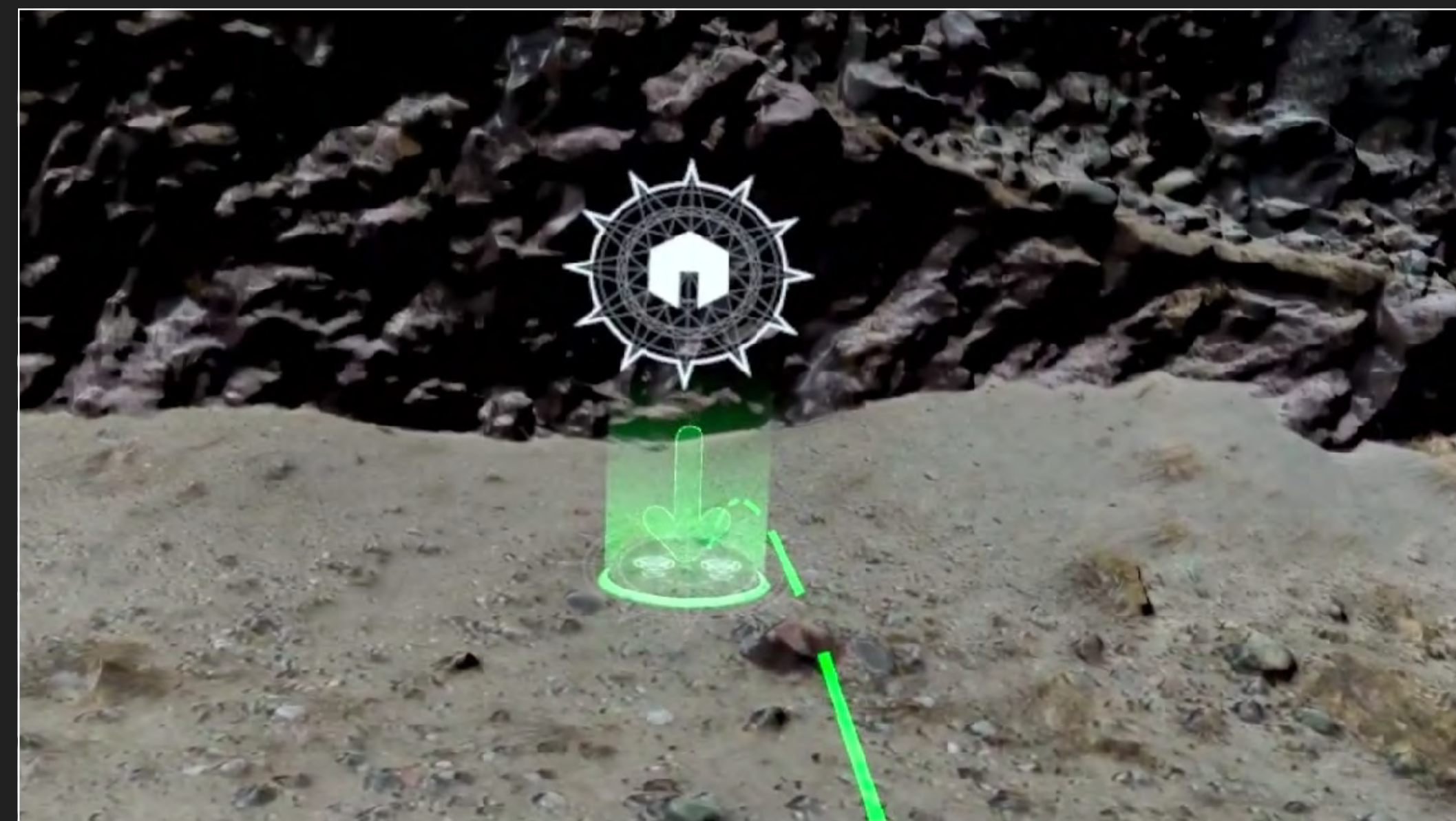




Навигация по локации реализована в формате перемещения по точкам интереса. Маршрут и сценарий перемещения реализованы при помощи соединяющих линий и пиктограмм-подсказок.

Реализована подсветка сценарной навигации.

3.3. НАВИГАЦИЯ



Перемещение между отдельными комнатами и крупными локациями реализовано через телепорт.

При прикосновении к такому объекту посетитель перемещается в новую локацию, помеченную графическим знаком.

3. 4. ИНТЕРАКТИВНЫЕ НОСИТЕЛИ

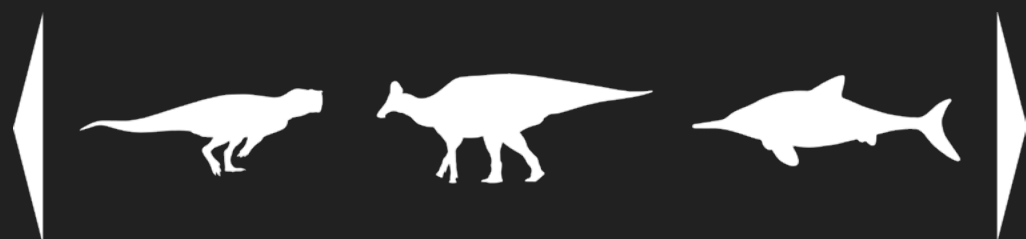
3. 4. 1. КАРТА КАРЬЕРОВ

Для выбора локации карьера сделана интерактивная карта с нумерацией точек.

При выборе карьера появляется дополнительная информация.



Указывается название карьера, геологический период и координаты его реальной локации.



Внизу появляется список существ найденных на карьере.



НАЗВАНИЕ ПЕРИОДА

Информация о периоде
Информация о периоде
Информация о периоде
Информация о периоде
Информация о периоде
Информация о периоде
Информация о периоде
Информация о периоде



КАРЬЕРЫ

1

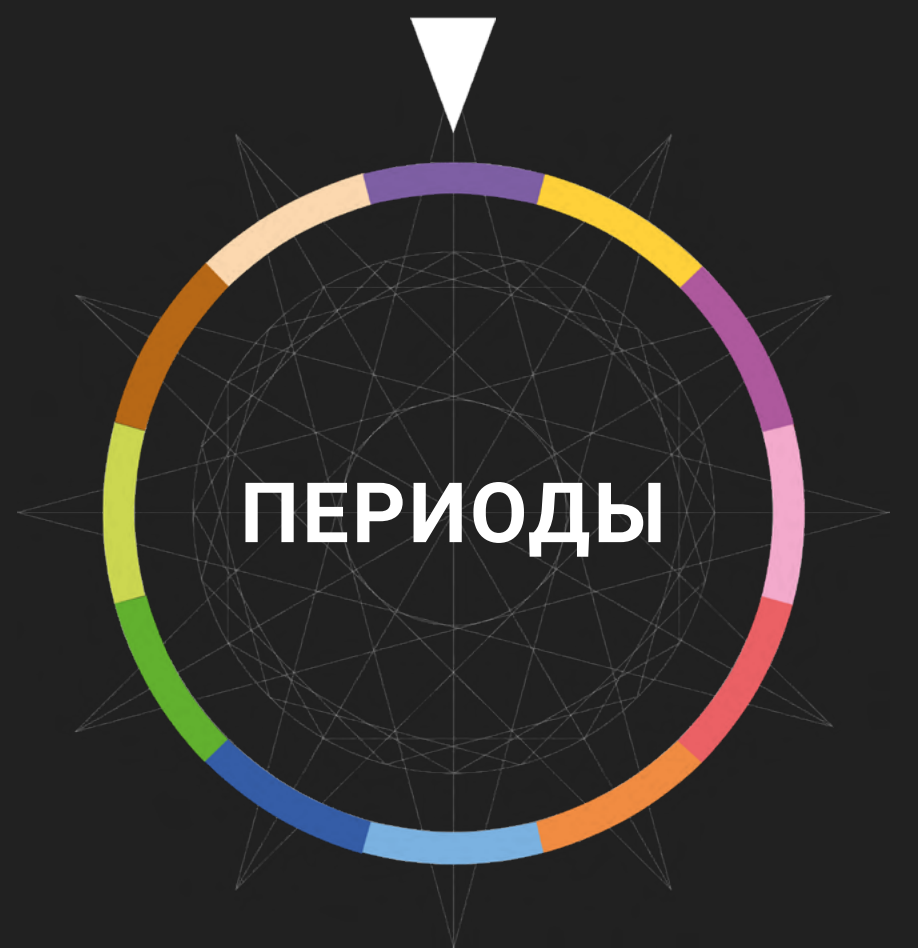
2

3

4

5

ФЛОРА И ФАУНА



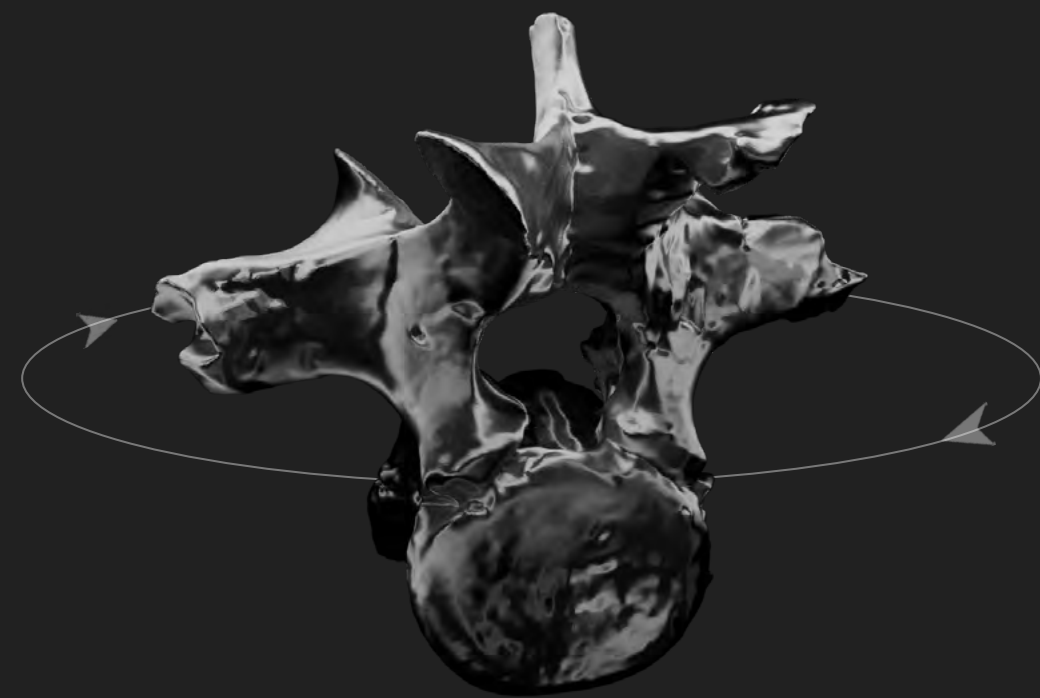
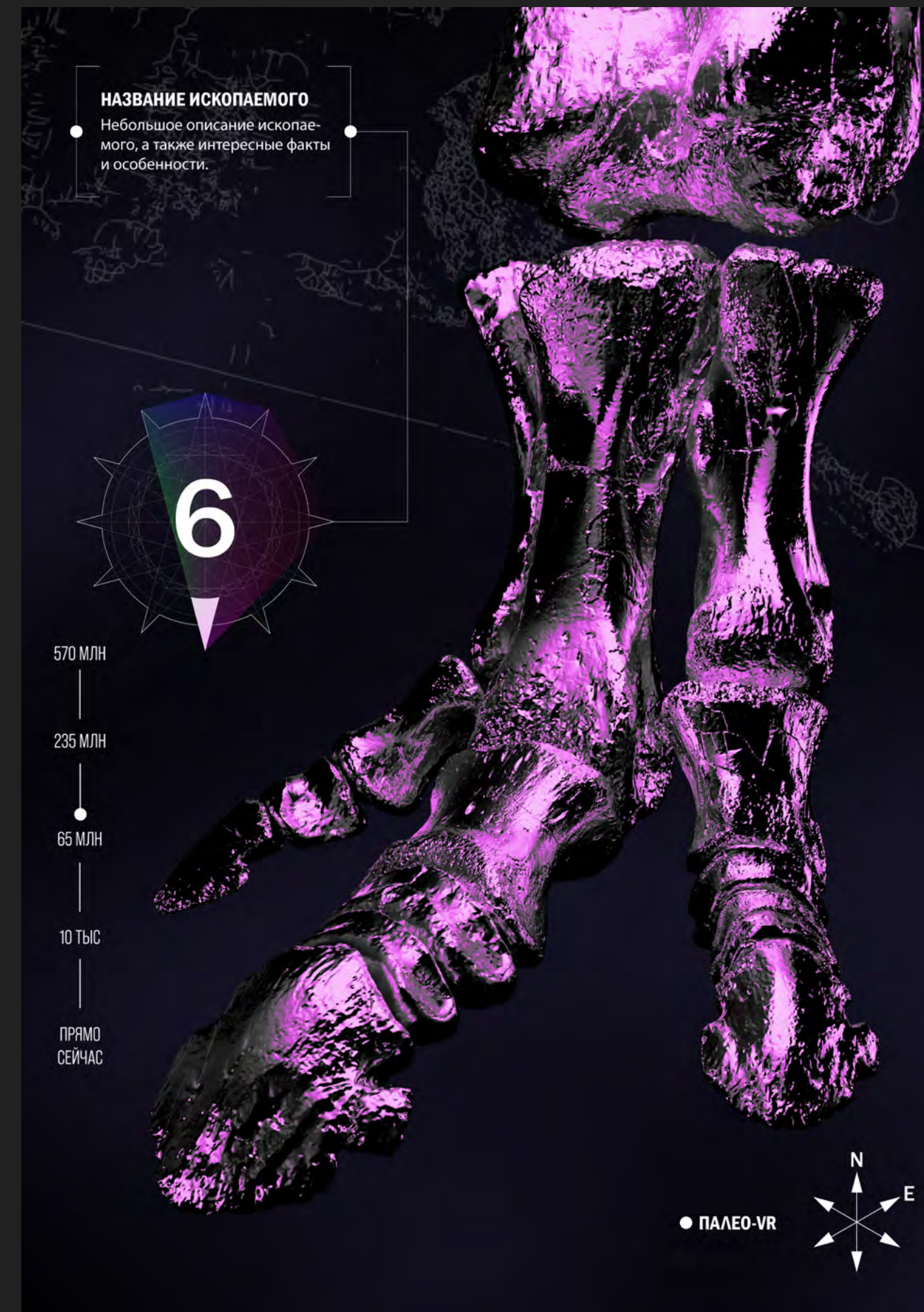
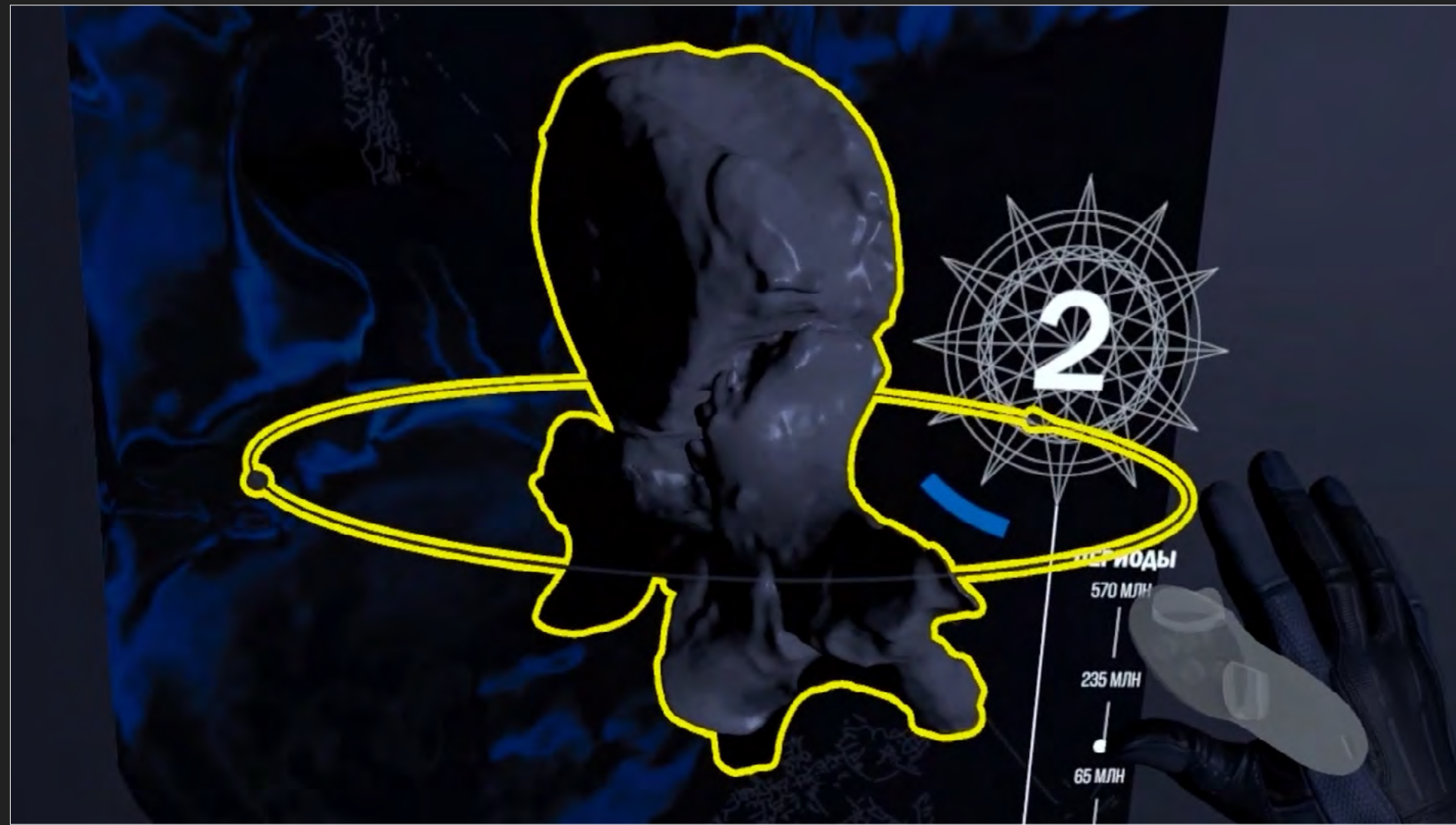
3. ГРАФИКА В ПРИЛОЖЕНИИ

3. 4. 2. КОЛЕСО ПЕРИОДОВ

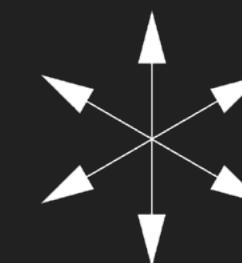
Для более подробного ознакомления с периодами, а также их флорой и фауной, сделано дополнительное интерактивное колесо.

При вращении колеса выбирается один из периодов, и в специальном окне всплывает основная информация.

3. 4. 3. ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПЛАКАТЫ

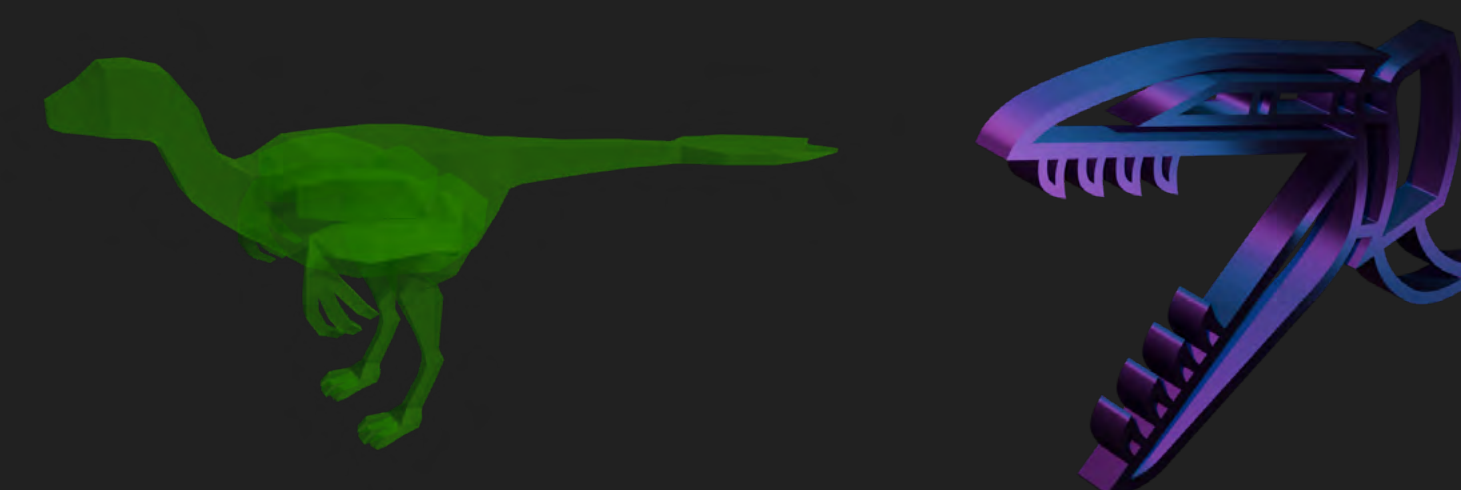


При нажатии на интерактивный элемент появляется изображенный фрагмент ископаемого животного.



Для подробного изучения, фрагмент можно масштабировать и вращать при помощи рук.

3. 5. ИНФОРМАЦИЯ ОБ ЭКСПОНАТАХ



В локации музея у каждого экспоната есть информационная панель, содержащая базовую информацию об этом животном.

При взаимодействии с интерактивными элементами появляются пиктограмма семейства и упрощенная 3d модель выбранного животного.

3. 5. ИНФОРМАЦИЯ ОБ ЭКСПОНАТАХ

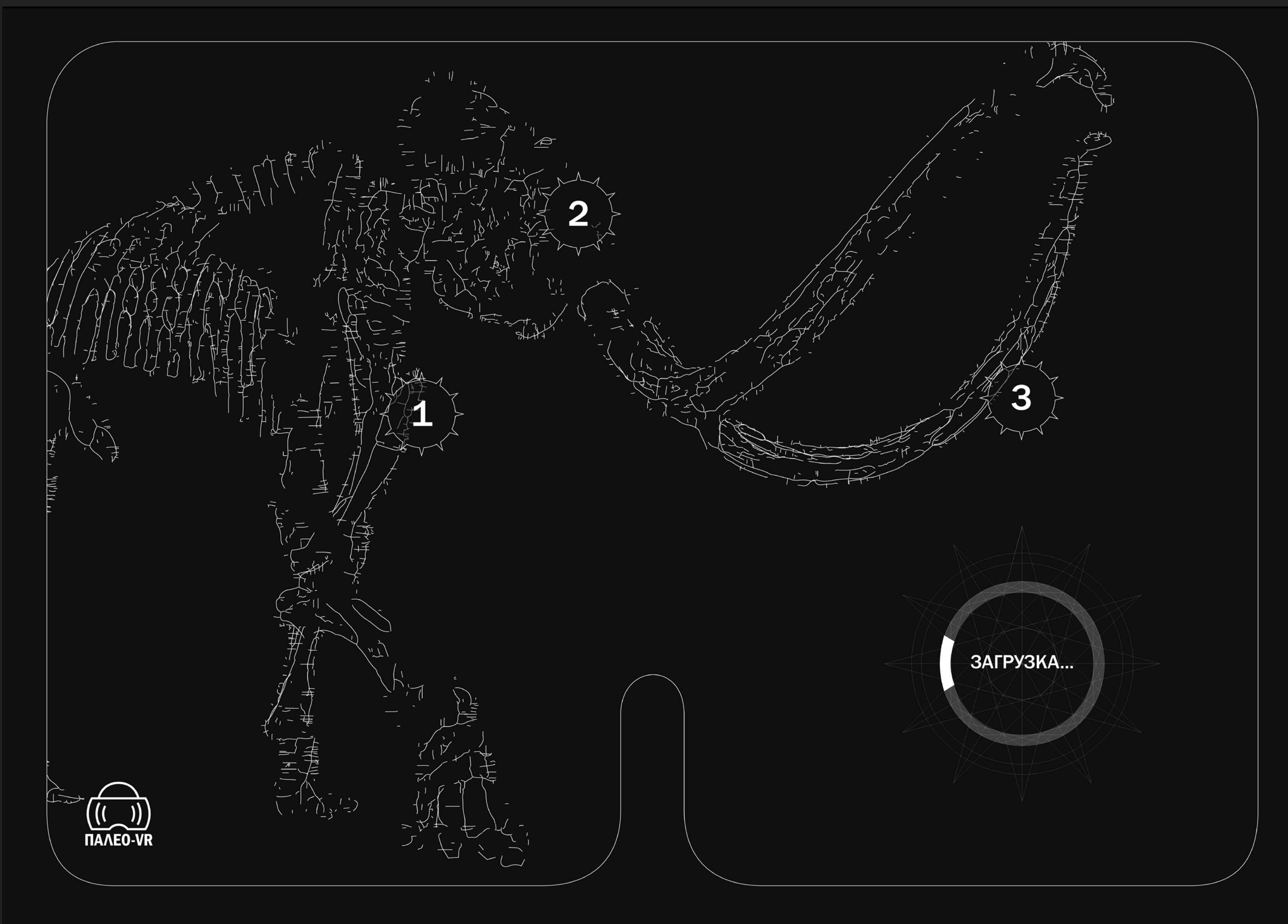


Для более подробного ознакомления с элементами экспонатов созданы элементы взаимодействия, при нажатии на которые появляется дополнительная информация о выбранном фрагменте.



Для крупных объемных экспонатов существует объемная вариация инфографической панели, всегда следующая за взглядом зрителя.



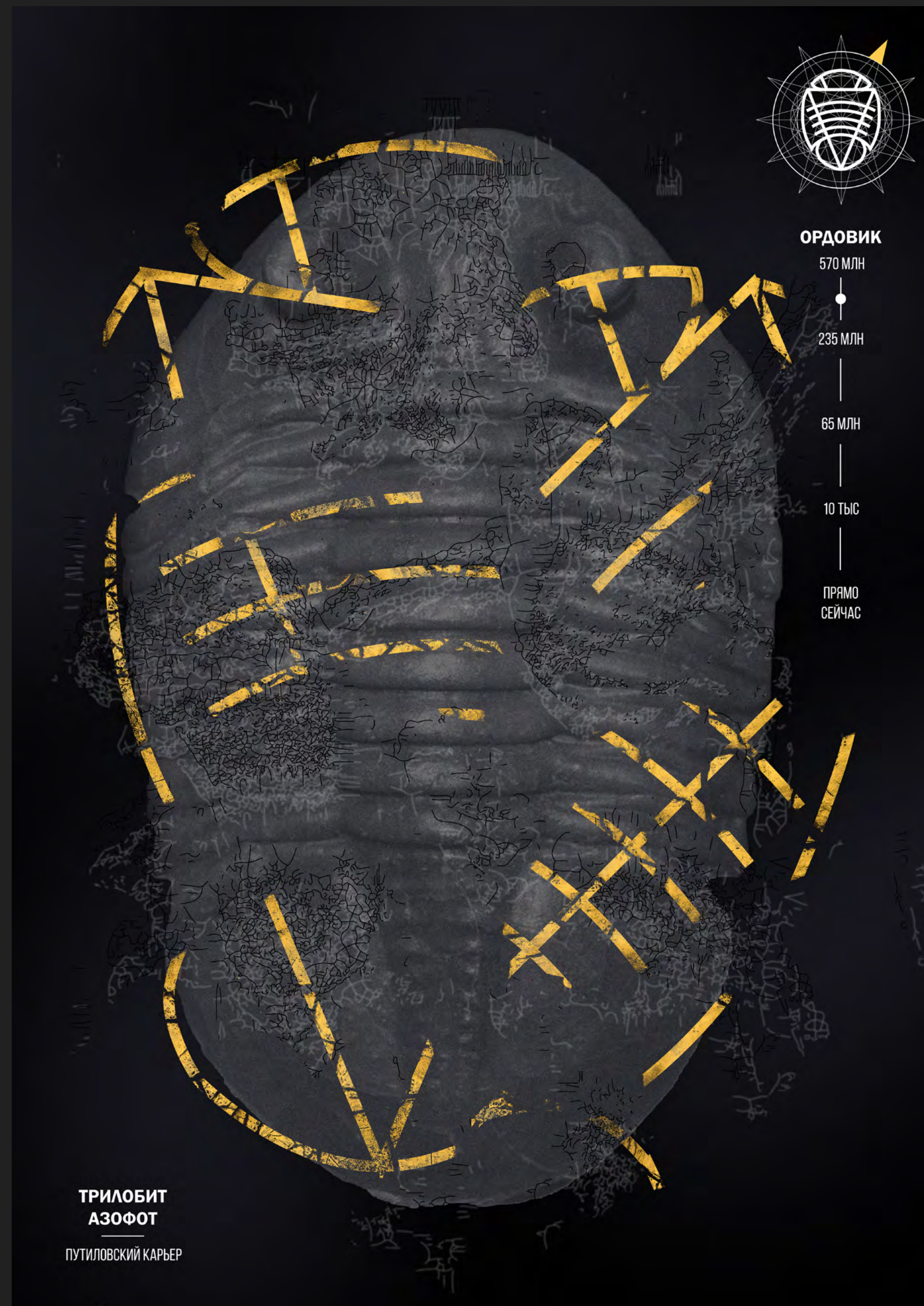


Для оформления зон ожидания, а также областей экспозиции, свободных от крупногабаритных экспонатов, разработана трассированная коллекция иллюстраций, изображающих животных, связанных с представленным геологическим периодом.

3. ГРАФИКА В ПРИЛОЖЕНИИ

3. 8. ПЛАКАТЫ

Для заполнения небольших переходных участков локации также разработаны плоскостные плакатные носители.



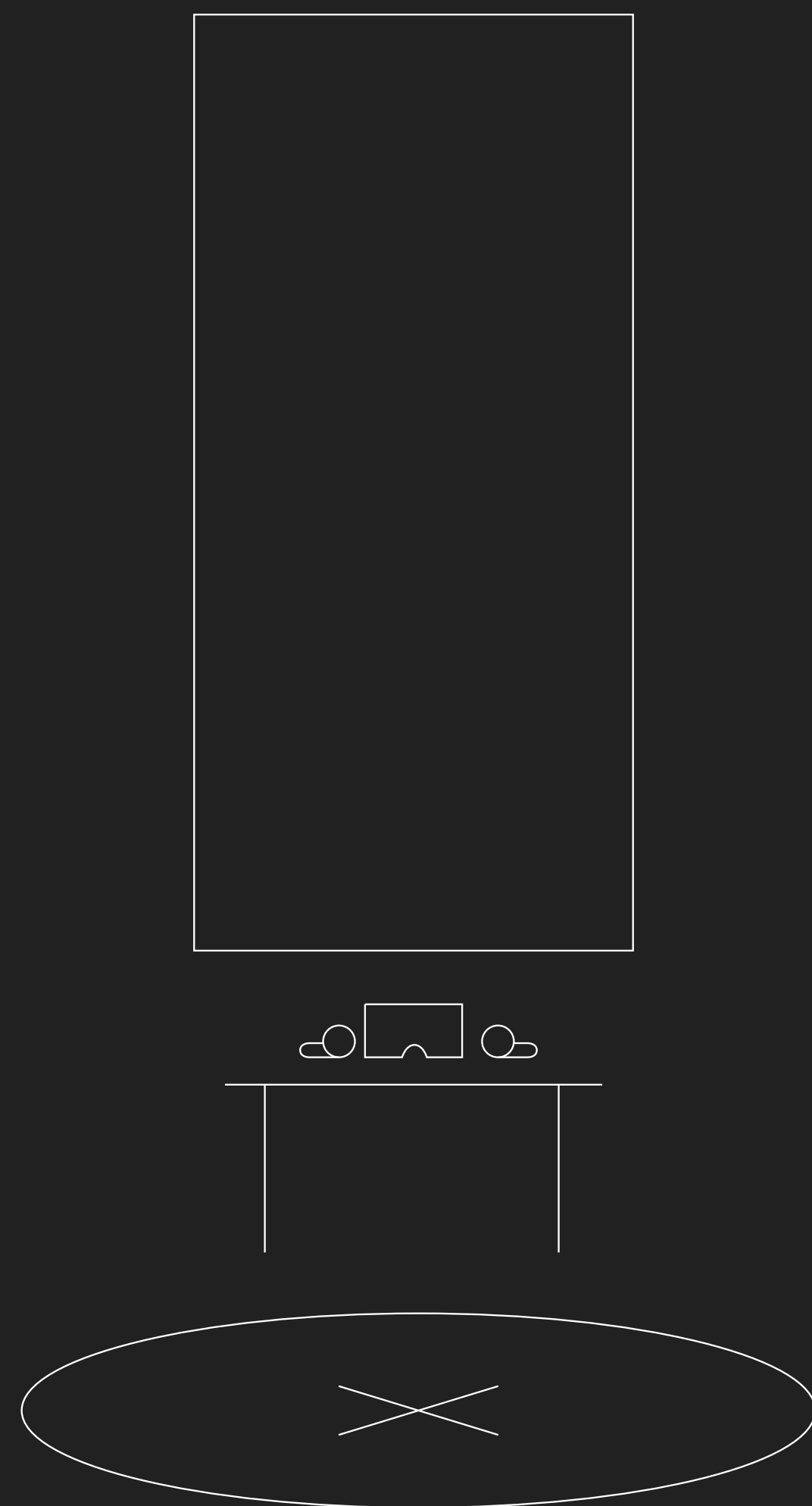
4. ГРАФИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

4. ГРАФИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

4. 1. БАННЕР

Предполагаются печатные носители для виртуальных стендов на реальной локации.

Такие носители выполняют обучающую функцию, еще до первого знакомства с виртуальным шлемом и контроллерами.



• Инструкция • Управление



4.2. БУКЛЕТ

О ПРИЛОЖЕНИИ:

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР ПРОШЛОГО И БУДУЩЕГО! ЗДЕСЬ ВЫ ПРИКОСНЕТЕСЬ К ИСТОРИИ ПО-НОВОМУ, ПОБЫВАЕТЕ В РОЛИ НАСТОЯЩЕГО ПАЛЕОНТОЛОГА ПРИ ПОМОЩИ НОВЕЙШИХ ТЕХНОЛОГИЙ.

ЧТО У НАС ЕСТЬ?

Большой архив реальных палеонтологических находок и раскопок	Интерактивная энциклопедия по всем 12 обитаемым периодам земли
Путешествия по закрытым камерам прямо во время раскопок	Исследование моделей при помощи новейших технологий

ПАЛЕО-VR

ПОДСКАЗКИ:

- 1 Перемещайтесь по точкам или свободно двигайтесь по локации
- 2 Используйте интерактивную карту выбора карьера.
- 3 Взаимодействуйте с подсвеченными объектами и помощью рук
- 4 Нажмите на объект перехода для перемещения в карьер
- 5 Двигайте и вращайте небольшие модели при помощи рук
- 6 Дополнительные подсказки будут появляться внизу экрана

УПРАВЛЕНИЕ:

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
Используйте жесты для телепортации. Зажмите в положении «от себя» и направьте луч на пол. Отпустите кнопку для перемещения.

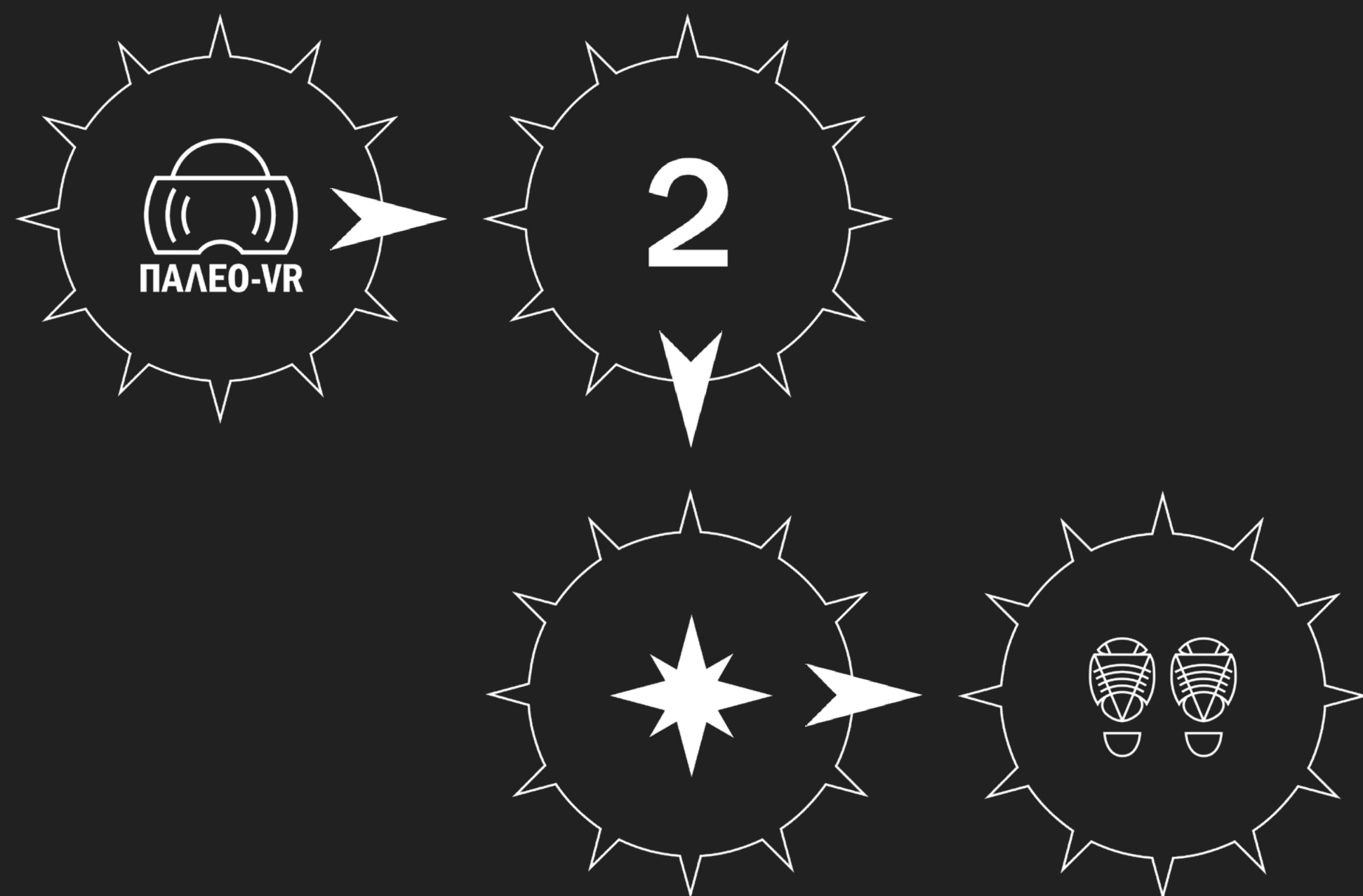
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ:
Для активации объекта, коснитесь рукой и нажмите верхний курок.

ДВИЖЕНИЕ ОБЪЕКТОВ:
Для взятия и вращения 3d моделей используйте нижний курок.

БЛАГОДАРНОСТИ:
Особая благодарность кафедре палеонтологии СПбГУ за предоставленный материал и консультацию по научной составляющей проекта

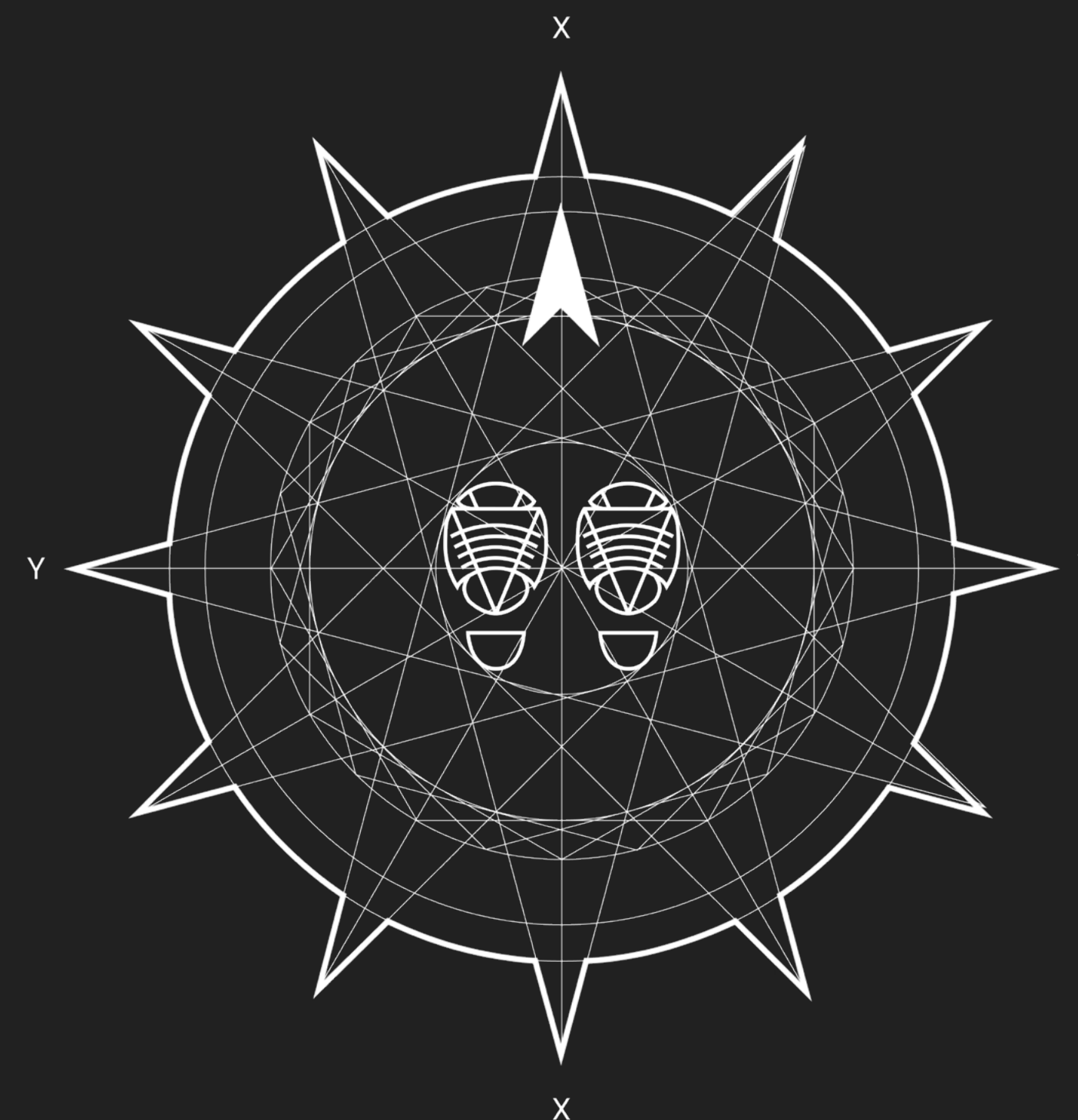
АВТОР РАБОТЫ: КОРОБЕЙНИКОВ ДЕНИС

Также предполагается использование буклета с основными сведениями о проекте и более подробным обучением.



Для навигации по экспозиционному пространству выставки предполагается использование напольных маркеров-наклеек.

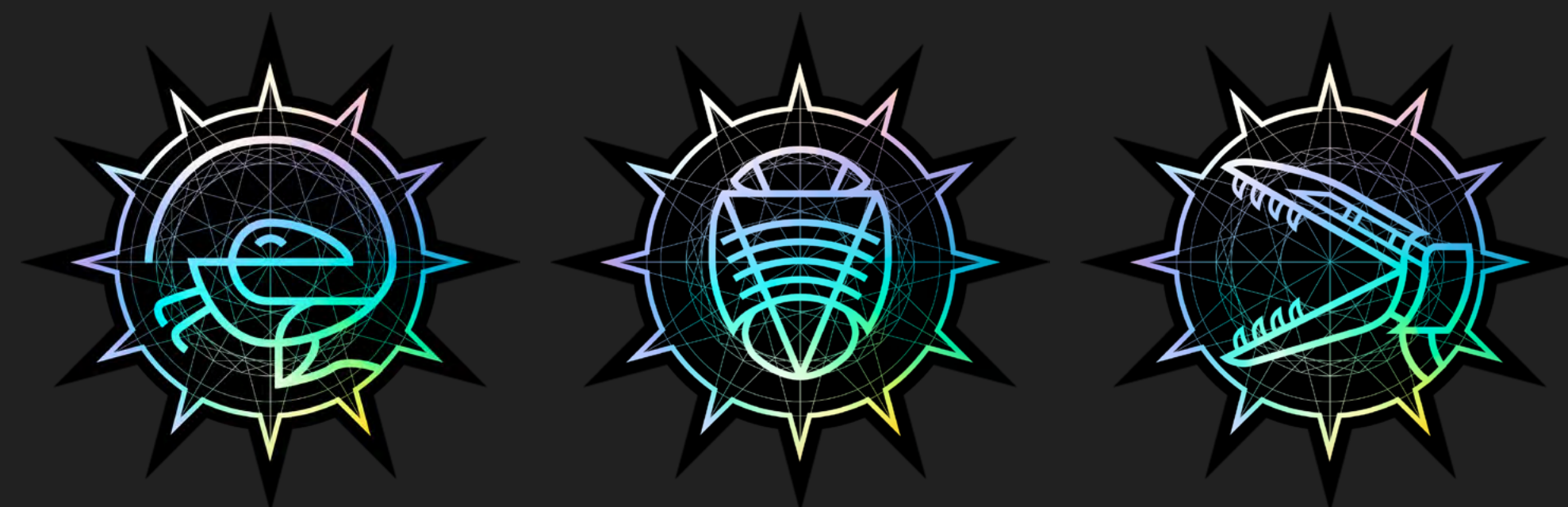
Для разметки зоны перемещения в виртуальном пространстве предполагается специальная разметка.



4. 4. СУВЕНИРЫ



Чехол для шлема виртуальной реальности



Голографические наклейки



Сумки / шоперы

4. 4. СУВЕНИРЫ 4. ГРАФИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ



Металлические значки



Тематическая обувь



Футболки и мерч

4. ГРАФИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

4. 5. РЕКЛАМА В СОЦ-СЕТЯХ

Для рекламы событий и мероприятий, посвященных проекту, предполагается распространение рекламы в соцсетях.



4. 6. YOUTUBE SHORTS 360

Для рекламы приложения выгодно использовать 360 видео.

Такие видео можно смотреть прямо со смартфона, попробовав погрузиться в пространство приложения ещё до его покупки.

The image shows a YouTube Shorts interface on a dark background. At the top, there is a search bar with the text "Search" and a microphone icon. Below the search bar is a navigation menu with icons and labels for "Home", "Shorts", "Subscriptions", "Library", "Story", "Your videos", "Watch Later", and "Liked". Under "Subscriptions", there is a list of video thumbnails, each labeled "Video", with a "Show 21 more cha..." option at the bottom. At the bottom of the navigation menu is a "Navigator" section with icons and labels for "In trend", "Music", "Movies", "Video games", and "News".

The main content area displays a 360-degree video of a trilobite fossil. The fossil is shown from a top-down perspective, with three numbered labels (1, 2, and 3) pointing to specific parts of the fossil. The background of the video is a textured, brownish surface, possibly a rock face or a fossil bed.

Below the video, there is a caption in Russian: "Paleo-VR экскурсия по благовещенскому карьеру #виртуальнаяэкскурсия #палеонтология #360video ...". Below the caption, there is a "SUBSCRIBE" button and a "Paleo-VR" logo. To the right of the video, there are engagement icons: a "Like" button with "245K thousand" below it, a "Dislike" button, a "Comment" button with "952" below it, a "Share" button, and a "More options" button (three dots).



4. 8. РЕАЛИЗАЦИЯ

4. 8. 1. ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ЗАКАЗЧИКИ

Проект может быть реализован в формате дополнения к палеонтологической выставке или экспозиции, а также в качестве самостоятельного тематического мероприятия.



ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИЙ МУЗЕЙ СПБГУ



ПАЛЕОПАРК РОССИИ / PALEOHUNTERS



4. ГРАФИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

4. 8. 2. ВЫСТАВКИ

Проект может быть адаптирован под формат интерактивной выставки и может быть реализован в рамках любой подходящей выставочной площадки.



4. 8. 3. КОММЕРЦИЯ



Приложение может быть размещено на одной из международных площадок по продаже приложений виртуальной реальности. Такое приложение можно будет купить и испытать из любой точки мира, имея любую современную vr гарнитуру

STEAM

META QUEST STORE

PICO XR

The screenshot shows the Steam store page for the game "Paleo-VR". At the top, there is a navigation bar with "Steam", "Account", "View", "Friends", "Games", "Window", and "Help". Below this is a secondary navigation bar with "STORE", "LIBRARY", "COMMUNITY", and "USER NAME". A search bar is located on the right side of the top navigation bar. The main content area features a large image of a mammoth skeleton in a virtual environment. Below the image are buttons for "Add to your wishlist", "Follow", "Ignore", and "View Your Queue". A "Buy Paleo-VR" button is prominently displayed, showing a price of "\$4,99" and an "Add to Cart" button. To the right of the buy button, there are several features listed: "Single-player", "Achievements", "Captions available", and "Steam Workshop". The bottom of the page has a footer with "ADD A GAME", "DOWNLOADS", and "FRIENDS & CHAT".

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!