

INTmedia – член Ассоциации по документации и новым информационным технологиям в музеях при Российском отделении Международного совета музеев ICOM.



Музейное объединение «Музей Москвы», музей Английское подворье.
Тематические слайд-шоу в картинных рамах.

INTmedia
www.intmedia.ru
int@intmedia.ru
115191 Москва,
Холодильный переулок, д. 3, строение 5
+7 (495) 221-2646

Мультимедиа для музеев

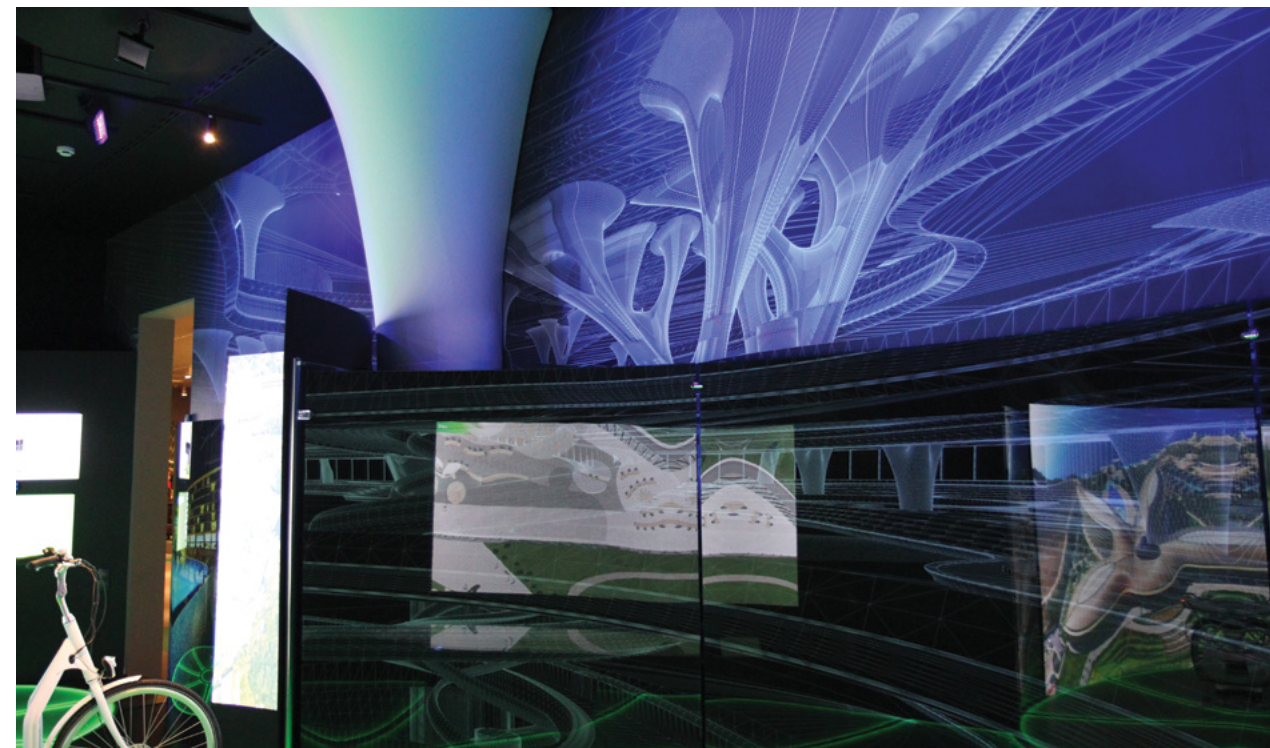


INTmedia
www.intmedia.ru
+7 (495) 221-2646

Москва 2019

О нас

INTmedia работает в области мультимедийных технологий с 1992 года. За этот период силами сотрудников компании выполнено более 150-и проектов. Мы работали с Музеями Московского Кремля, Государственным историческим музеем, Тульским государственным музеем оружия, Музеем истории Санкт-Петербурга (Петропавловская крепость) и другими организациями. Большой опыт разработки высокотехнологичных аудиовизуальных решений позволяет нам создавать новое качество информационной и аудиовизуальной среды благодаря синтезу звука, изображения и света. Инженерный потенциал компании и накопленный уникальный опыт решения сложных проектных задач позволяют руководствоваться при этом прежде всего не техническими характеристиками оборудования, а пожеланиями заказчиков и с успехом воплощать в жизнь их самые смелые творческие идеи.



На обложке: экспозиция «Н. М. Карамзин: жизнь и труды»
в Государственном музее-усадьбе «Остафьево» – «Русский Парнас».

Зал инноваций в Корпоративном музее Сбербанка

Мы выполняем:

- разработку концепции и художественного решения
- подготовку контента
- разработку инженерно-технического решения
- проектирование
- установку и настройку AV-комплекса
- гарантийное обслуживание комплекса и его апгрейд, техническое консультирование и обучение.

INTmedia – член Ассоциации по документации и новым информационным технологиям в музеях (АДИТ) при Российском отделении Международного совета музеев ICOM.



Музей науки и техники в Петропавловской крепости Санкт-Петербурга. На проекционных экранах и планшетах – информация об истории изобретений, физических принципах устройства механизмов, истории промышленности Петербурга

Мы предлагаем:

- **подготовку контента**, в том числе для интерактивных систем (электронные энциклопедии, викторины и игры, электронные этикетки и пр.), систем виртуальной и дополненной реальности, систем 3D визуализации, мэппинга. Подготовка может включать оцифровку материалов заказчика, изготовление макетов и цифровых копий объемных предметов;
- **организацию системы аудиогuida**, включая подготовку фонограмм на нескольких языках. Возможна организация аудиогuida на базе смартфонов посетителей и сети WiFi (без загрузки приложения и без необходимости подключения к интернету);
- **создание панорамной проекции**, проекции на поверхности сложной формы, мэппинг на макеты, микромэппинг на предметы, мэппинг на здания и архитектурные элементы.



Музей науки и техники в Петропавловской крепости Санкт-Петербурга. Проектирование, установка, контент - INTmedia

Мы предлагаем:



- **системы дополненной реальности, объемные виртуальные макеты, видеостены, проекцию** на стекла витрин, дисплеи переменной прозрачности, интерактивные дисплеи-витрины, дисплеи-книги и т. д.;
- **звуковые системы**, в том числе системы направленного звука, скрытые звуковые системы;
- **интеллектуальные системы освещения**, подсветку экспонатов, архитектурную подсветку.



Музей Черномырдина (Оренбургская область). Экспозиция «Путь в историю»
(©Лаборатория музейного проектирования). Интерактивная медиасфера, информационный киоск.

На страницах этого каталога:

Система PIXILAB Blocks	6
Аудиогиды и медиагиды – на смартфонах.....	10
Этикетки – на планшетах и смартфонах.....	12
Электронные этикетки: текст, картинки, видео.....	14
Стекло витрины: с проекцией.....	16
Стекло витрины: сенсорное.....	18
Стекло витрины: переменной прозрачности.....	20
Оживить неподвижное: проекционный мэппинг.....	22
Мэппинг на движущиеся объекты.....	26
Проекция: любой формы и размера.....	28
Интерактивная проекция.....	30
Интерактивная проекция на сферу.....	34
Интерактивная проекция: электронная книга.....	36
Дополненная реальность: волшебная скамейка*.....	38
Дополненная реальность: на планшете*.....	40
Дисплей дополненной реальности*.....	42
Дополненная реальность: дисплей-витрина.....	44
Псевдоголография: дисплеи Holocube.....	46
«Голографический» стол.....	48
Умные дисплеи: распознают по коду*.....	50
Звук: только там, где он нужен.....	52
Прозрачные дисплеи.....	54
Дисплеи-зеркала.....	56
Игры и викторины.....	58
Медиаконтент.....	60

В каталоге использована информация о проектах, выполненных INITmedia. Разделы с информацией о проектах сторонних организаций, решения которых мы готовы воспроизвести, в оглавлении отмечены звёздочкой (*)

Всё необходимое – в функционале одного сервера

PIXILAB Blocks – это соединение всех функций, необходимых для организации мультимедийного пространства музея, в функционале одного сервера, включая автоматическое управление компонентами комплекса, верстку контента, конструирование управляющих интерфейсов, подсистему медиагида.

Оптимизация снижает расходы материальных средств и времени, позволяет удалённо обслуживать комплекс.

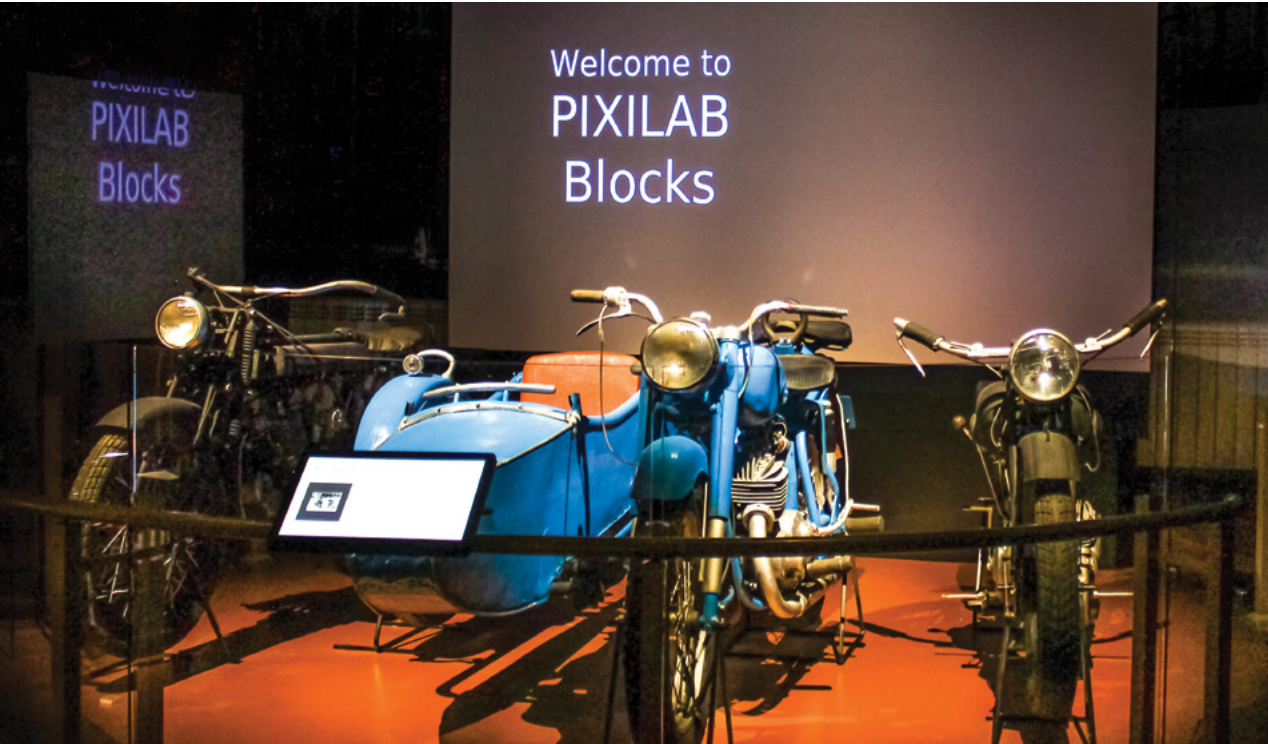
ПО Blocks умеет:

- компоновать из исходного материала (аудиофайлов, картинок, видео, текстов) контент для интерактивных киосков и медиагидов, добавлять элементы управления (кнопки, движки и пр.);
- создавать интерактивные управляющие интерфейсы для персонала;
- с помощью этих интерфейсов удаленно включать электропитание и свет, регулировать громкость, переключать видеовходы или сенсорные датчики, синхронизировать звук и видео на избранных языках;
- организовывать систему аудио- и медиагида на разных языках для мобильных устройств пользователей;
- программировать сценарий появления контента согласно графику, составленному в Blocks (по времени, дням недели, датам) или экскурсоводом «на ходу».



PIXILAB – шведская компания-разработчик продуктов и услуг для аудиовизуальных шоу и презентаций.
Эксклюзивный партнер PIXILAB в России – компания INTmedia.

Система PIXILAB Blocks

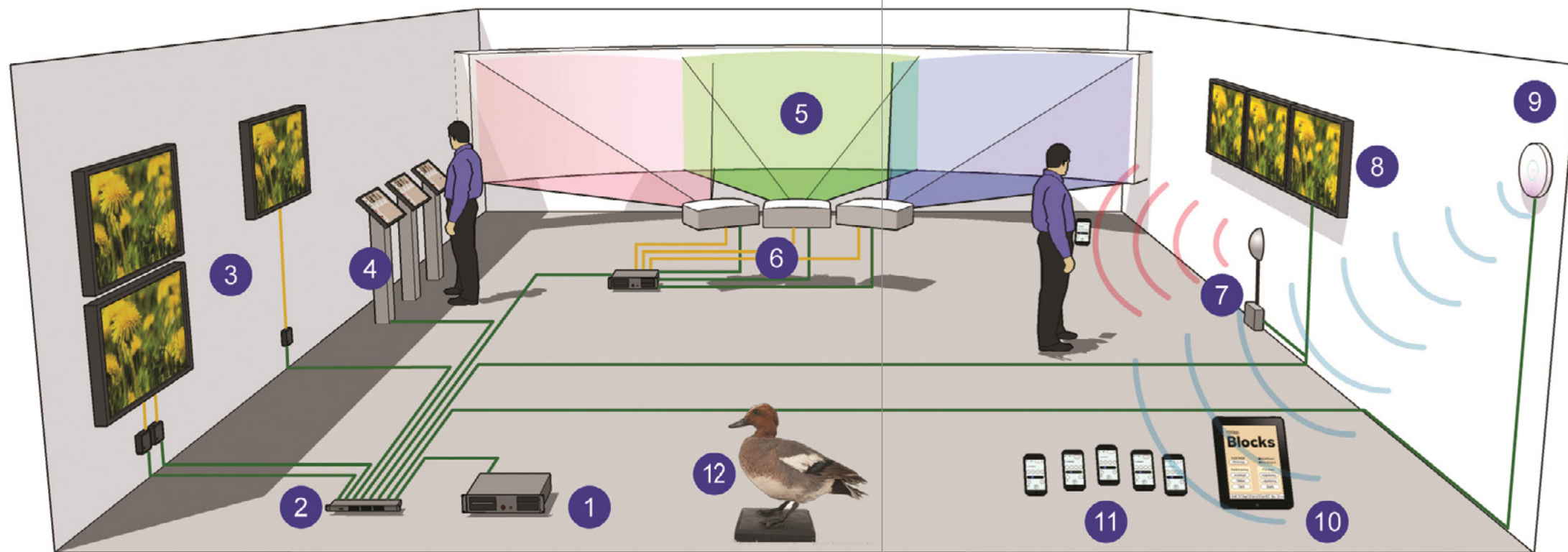


Музей науки и техники в Петропавловской крепости Санкт-Петербурга. Мультимедийная система на базе Pixilab Blocks позволяет раздавать видео, звук и информационные материалы с одного сервера, быстро и на расстоянии (по интернету) менять контент на двенадцати проекционных экранах, шести информационных планшетах, четырёх акустических системах.

Подробнее о проекте – на нашем сайте.

Всё необходимое – в функционале одного сервера

«Мозг» – сервер с программным обеспечением Blocks в аппаратной музея, «нервная система» – локальная проводная сеть и беспроводная сеть с точками доступа. Всё «железо» подключено к серверу по проводной сети. Мобильные устройства подключаются к серверу по wifi.



- 1 – сервер
- 2 – проводная сеть (зеленые линии)
- 3 – дисплеи с внешними плеерами
- 4 – сенсорные киоски
- 5 – подсистема Dataton Watchout
- 6 – проекторы и другие устройства, управляемые по сети
- 7 – реле, триггеры, датчики (здесь – ИК датчик движения)
- 8 – дисплеи со встроенными плеерами

Система PIXILAB Blocks

Весь контент, включая контент гида, лежит на сервере. Подключив сервер к интернет, можно удаленно управлять и аппаратной частью, и контентом. В штатном режиме подключение к сети не требуется, система автономна, что немаловажно для мест с ограниченным доступом к интернету.

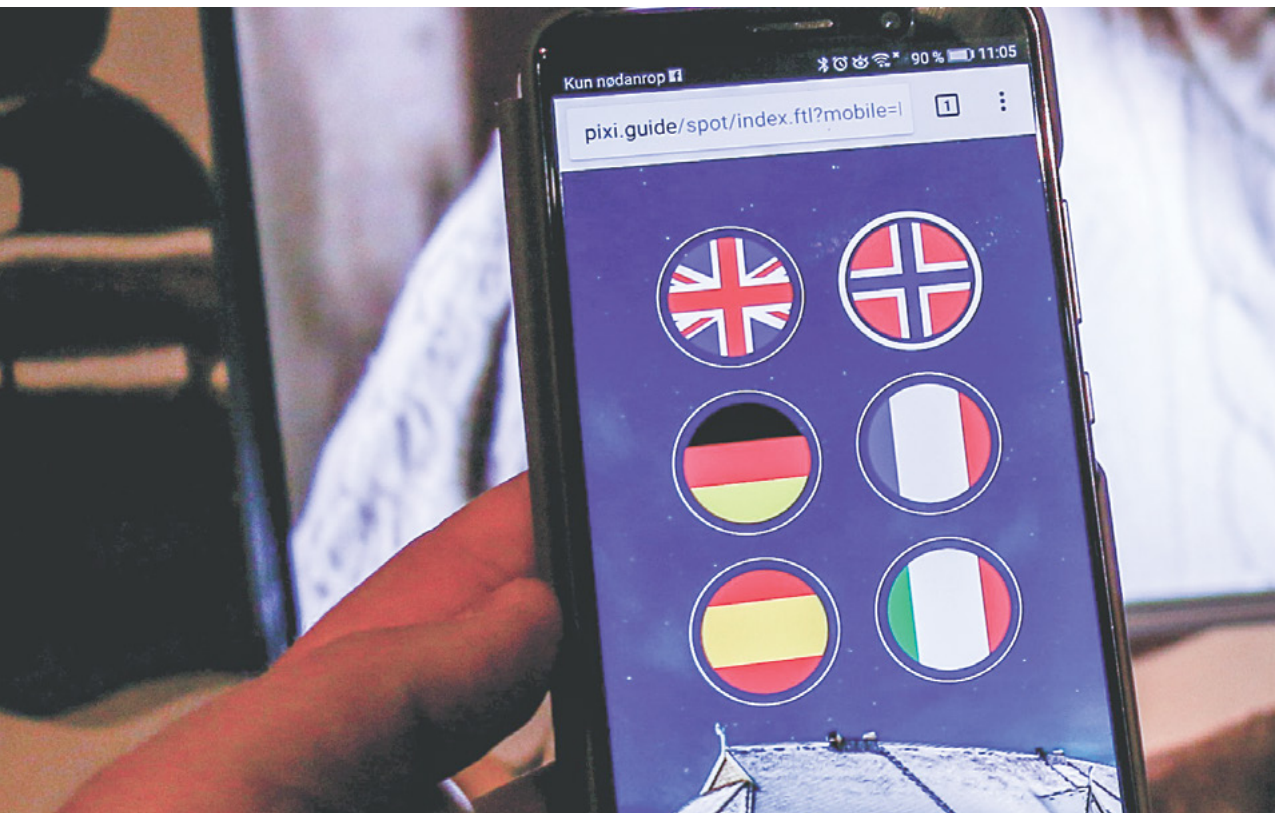
- 9 – сеть wifi
- 10 – панели управления для персонала
- 11 – смартфоны посетителей (индивидуальные гиды)
- 12 – пронумерованные экспонаты; информация на смартфоны (11) передается с сервера (1) по wifi (9).

Это принципиальная схема. Реальные системы могут состоять одного сервера и из разнообразных элементов и подсистем: в любых сочетаниях и в любом количестве.
Подробнее о PIXILAB Blocks – на нашем сайте.

Аудиогиды и медиагиды – на смартфонах

Это принципиально новое решение. Не нужно специальных устройств. Посетители получают контент гида на свои смартфоны с сервера музея по беспроводной сети. Без скачивания приложения. BLOCKS позволяет создавать и изменять пользовательский интерфейс гида, не прибегая к помощи программистов. Сервер физически расположен в музее, поэтому подключения к интернету не требуется.

Подробнее о системе медиагида на базе Blocks – на нашем сайте.



Аудиогид на Blocks в музее викингов Лофотр (Норвегия). Гид воспроизводит звук, синхронизированный с видеозэкранами, дисплеями на выбранном языке.



Дом-музей Ивана Тургенева на Остоженке (Москва). Система медиагида на базе сервера Blocks. Для каждого из залов сделана круговая панорама, на которой видны все экспонаты. Посетитель может прокручивать панораму зала на экране смартфона. Чтобы получить информацию об экспонате, достаточно нажать на его изображение.

Подробнее о проекте – на нашем сайте.

Этикетки – на планшетах и смартфонах

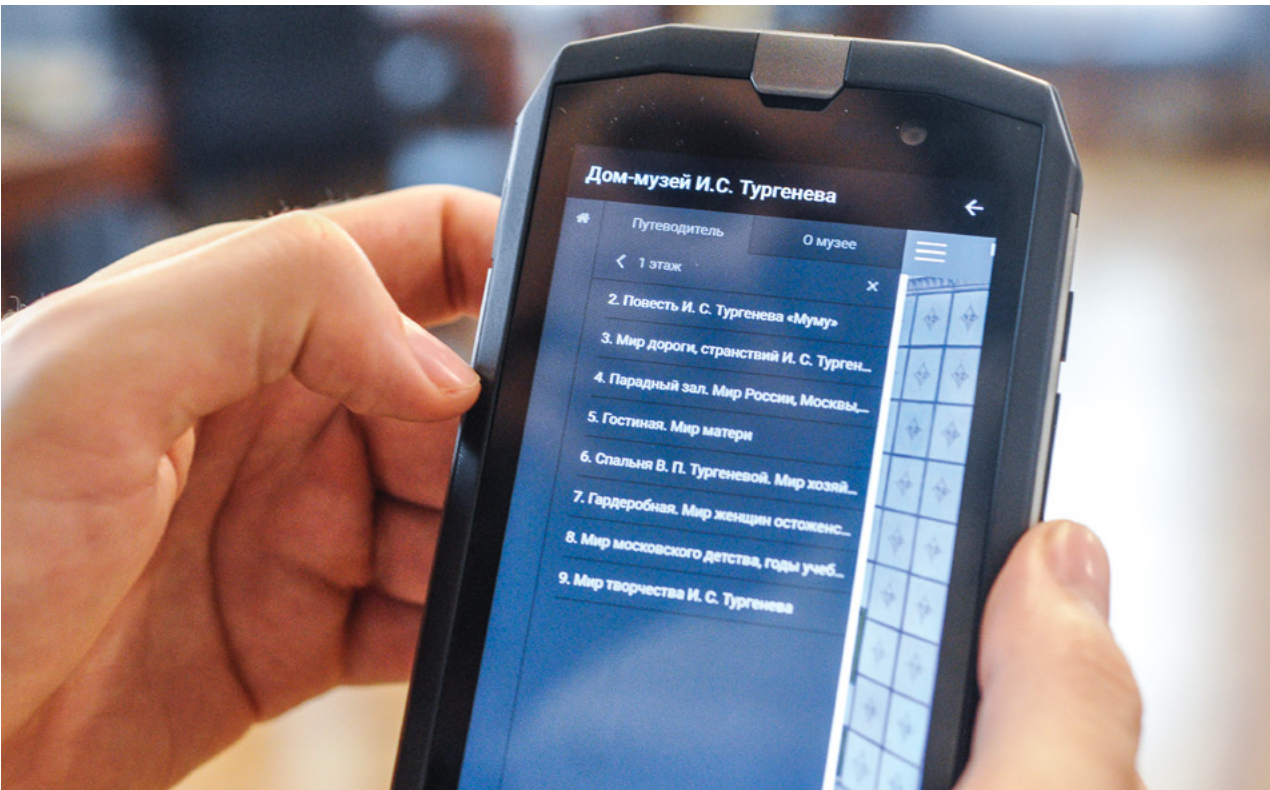
Посетители пользуются либо личными смартфонами, либо арендованными в музее. Открывают браузер и через него, не загружая приложений, по беспроводной сети получают контент с сервера музея. Сервер физически расположен в музее, и подключения к интернету не требуется. Контент на сервере организован с помощью программного продукта PIXILAB Blocks.

С помощью Blocks контент для гида легко компоновать, BLOCKS позволяет создавать и изменять пользовательский интерфейс гида, не прибегая к помощи программистов.

Подробнее о системе медиагида на базе Blocks – на нашем сайте.



Музей науки и техники в Петропавловской крепости, Санкт-Петербург. Описание экспонатов – на планшете. В планах – с помощью инструментов PIXILAB Blocks наладить доставку контента этикеток на смартфоны посетителей по локальной беспроводной сети.



Медиагид в Доме-музее Ивана Тургенева на Остоженке (Москва). IT сотрудники музея самостоятельно скомпоновали контент аудиогида инструментами программного пакета Blocks. Подробнее о проекте – на нашем сайте.

Электронные этикетки: текст, картинки, видео

Электронную этикетку можно наполнить не только картинками и текстом, но и видео.

Отредактировать или обновить этикетки могут сами сотрудники музея через приложение администратора, для этого не требуются навыки программирования.

Этикетки для множества экспонатов поместятся на одном планшете. Обозначить предмет можно и номером, и картинкой.



Тульский государственный музей оружия. Электронная этикетка – планшет. Информацию об экспонате можно вызвать по его номеру. Экран защищён специальным покрытием.

Подробнее о проекте – на нашем сайте.

Стекло витрины: с проекцией

Ролик прямо на стекле витрины, звук – через аудиогид. Миниатюрные проекторы размещены внутри витрины, проекционная плёнка приклеена к стеклу, видео и звук синхронизированы.



Музей музыкальной культуры имени Глинки. Посетители при помощи аудиогuida могут услышать, как звучат экспонаты, и увидеть их в действии.

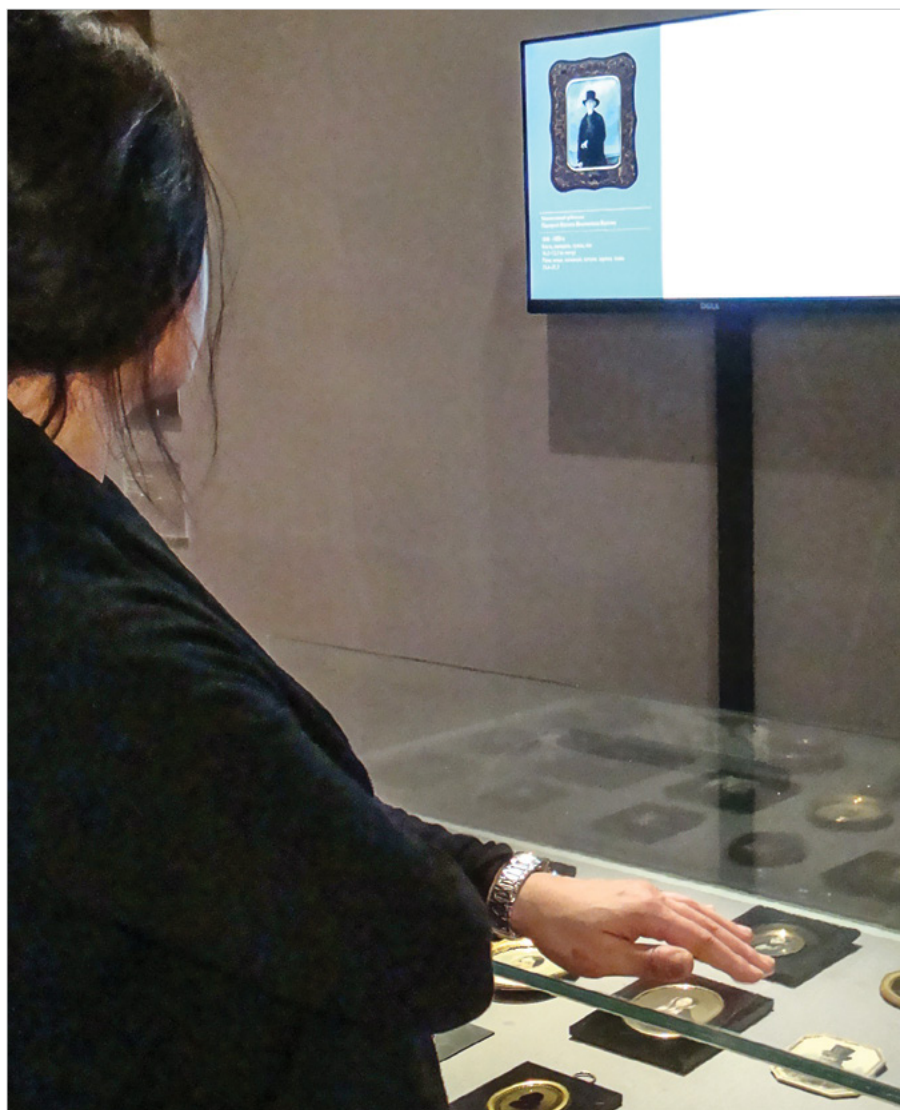
Подробнее о проекте – на нашем сайте.

Стекло витрины: сенсорное

Стекло витрины реагирует на нажатие, благодаря специальной прозрачной сенсорной плёнке: достаточно выбрать экспонат и нажать на стекло над ним. На дисплее появляется информация об экспонате.

Государственный литературный музей. Дисплей расположен рядом с витриной.

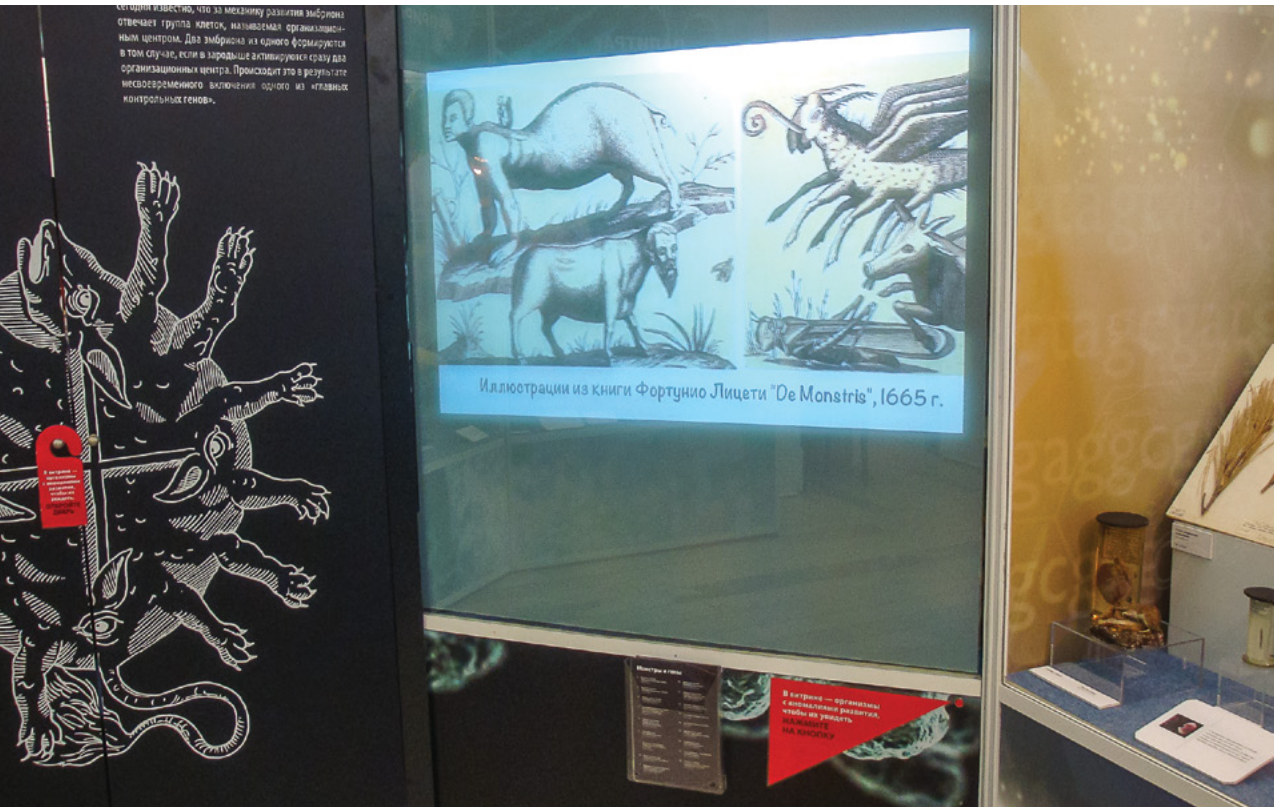
Подробнее о проекте – на нашем сайте.



Музей Отечественной войны 1812 года. Посетитель дотрагивается до витрины в том месте, где находится экспонат, и на дисплее появляется информация. Дисплей – внутри сенсорной витрины.
Подробнее о проекте – на нашем сайте.

Стекло витрины: переменной прозрачности

Прозрачное стекло витрины по команде (или автоматически) становится матовым и начинается показ видео. Мини-проектор установлен внутри витрины. Озвучивание видео – динамиками направленного звука или через аудиогид.



Государственный биологический музей им. К. А. Тимирязева. На стекле витрины демонстрируется видеоролик. Внутри витрины – организмы с аномалиями развития, но чтобы их увидеть, нужно нажать на кнопку, и матовое стекло станет прозрачным...

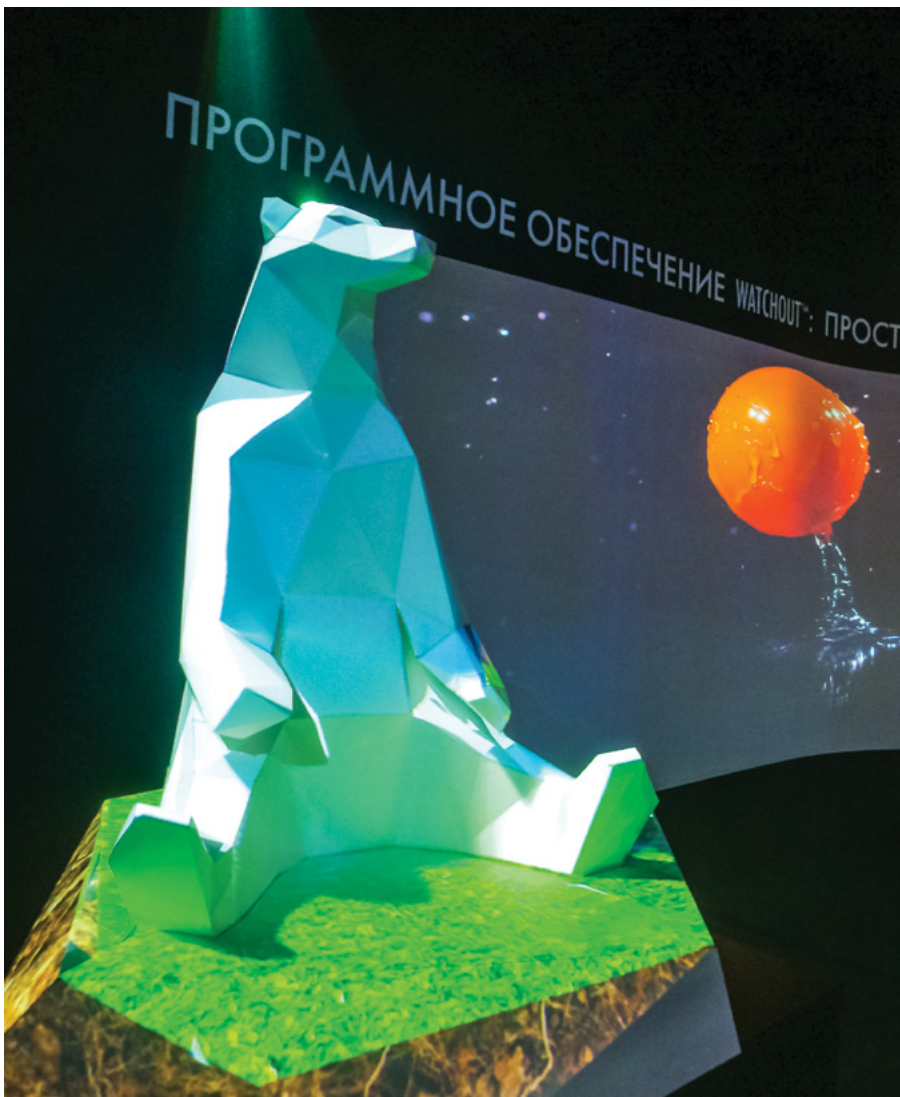


При нажатии на кнопку матовое стекло витрины становится прозрачным, включается подсветка экспонатов. Спустя минуту пугающие экспонаты вновь скрываются за стеклом-экраном, и возобновляется показ видеоролика. Подробнее о проекте – на нашем сайте.

Оживить неподвижное: проекционный мэппинг

Проекция не только на плоскость – куда угодно. Одно из лучших решений для мэппинга – программное обеспечение Dataton WATCHOUT.

Мэппинг на трёхмерный объект. Демонстрация возможностей WATCHOUT на совместном стенде Dataton и INTmedia на выставке профессионального светового и звукового оборудования PLS2017 в Сокольниках (Москва).



Корпоративный музей Сбербанка. Интерактивная видеоинсталляция с микромэппингом на макет Корпоративного университета. Посетители могут узнать об инфраструктуре университета, выбрав кнопку меню на планшете. Выбранный объект выделяется на макете с помощью планшета, на экране начинается видеосюжет. Мэппинг и сценарий выполнены на WATCHOUT.

Подробнее о проекте – на нашем сайте.



Dataton – шведская компания-разработчик признанных во всем мире продуктов для создания и управления мультidisплейными шоу. INTmedia – эксклюзивный партнёр Dataton в России.

Оживить неподвижное: проекционный мэппинг

Музей всемирной истории в Ливерпуле. Выставка «Первый император Китая и терракотовые воины». Интерактивный мэппинг: посетители раскрашивают одежду воина с помощью планшета.



Музей художественного освоения Арктики им. А. А. Борисова (Архангельск). Проекция на рельефную стену и динамик направленного звука. Подробнее о проекте – на нашем сайте.

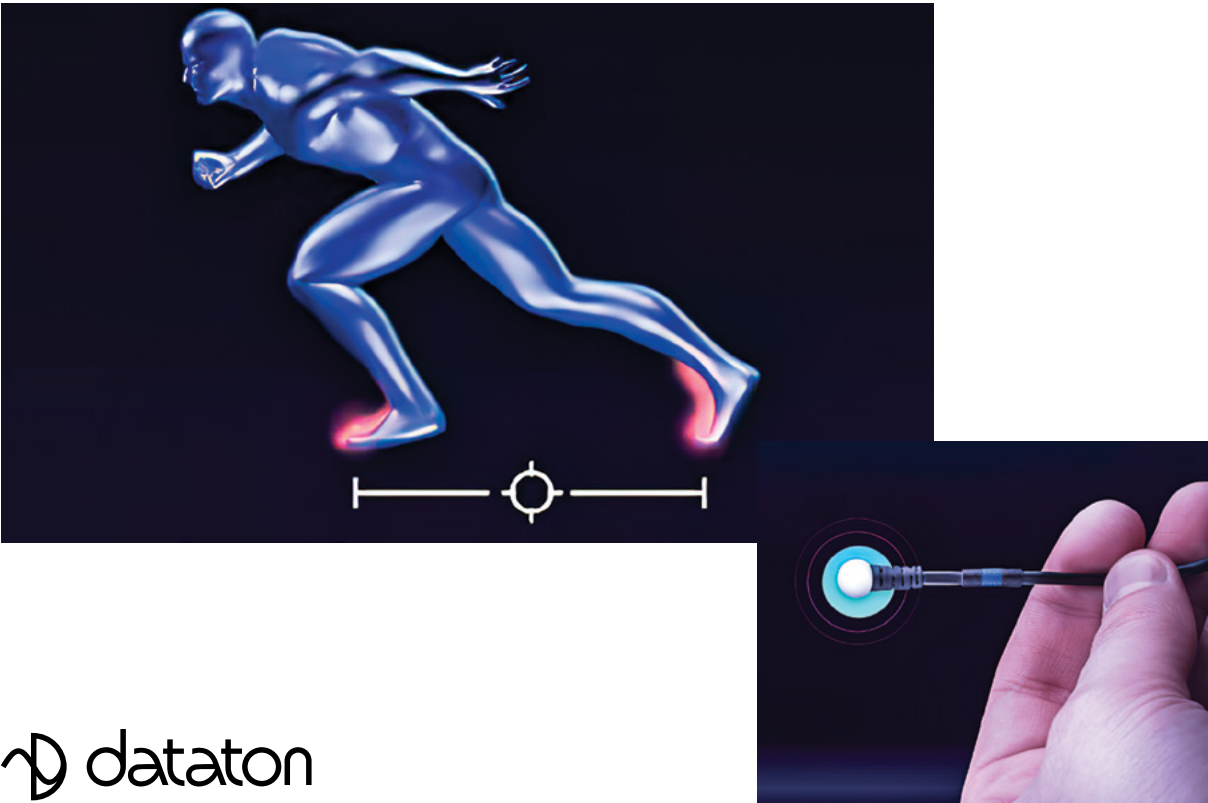


Мэппинг на движущиеся объекты

Для проекции на движущиеся объекты WATCHOUT дополняют системой слежения BlackTrax. В системе BlackTrax используются маячки – крошечные инфракрасные светодиоды и следящие камеры.



Мэппинг на движущийся трёхмерный объект. Демонстрация возможностей WATCHOUT на стенде компании Dataton на выставке Integrated Systems Europe 2018. Посетители произвольно вращали платформу, проекция не отставала. Подробнее о выставке – на нашем сайте.



 dataton

BlackTrax отслеживает и перемещение объектов неизменной формы, и перемещение объектов, меняющих форму. Подробнее о системе слежения и её взаимодействии с WATCHOUT – на нашем сайте.

Проекция: любой формы и размера

Сшивку проекции выполняет специальное программное обеспечение. Одно из популярных и признанных – Dataton WATCHOUT. Сшивка – только часть возможностей WATCHOUT. Это универсальный софт для создания мультidisплейных шоу, сценариев.



Инсталляция «Фрески Дионисия» на фестивале ИНТЕРМУЗЕЙ 2012. Виртуальная экскурсия по собору Рождества Богородицы Ферапонтова монастыря. Сшивка панорамной проекции – на ПО WATCHOUT. С помощью радиомыши посетитель мог детально рассмотреть фрески и получить исторические справки.

Подробнее об инсталляции – на нашем сайте.



Для автоматической сшивки проекции на купольные экраны и экраны сложной формы. ПО WATCHOUT сочетают с технологией ProjectionTools компании Domeprojection. Для сшивки необходимы сетевые видеокамеры.

Подробнее об автоматической сшивке – на нашем сайте.

Интерактивная проекция

Интерактивное взаимодействие с проекцией можно прописать в сценарии ПО WATCHOUT.



Корпоративный музей Сбербанка. Виртуальная прогулка по курорту MRIYA. Между двумя экранами установлен самокат с беговой дорожкой. На оба экрана транслируется видео, снятое во время поездки по территории курорта. Экраны в совокупности дают круговой обзор. На перекрестке направление движения можно выбрать поворотом руля. Сценирование и настройка изображения – ПО WATCHOUT.



Камера, закрепленная над экраном, автоматически фотографирует «путешественника» на фоне пейзажей. Посетитель находит эти фотографии на интерактивном экране и может отправить их по почте или в социальные сети.

Подробнее о проекте – на нашем сайте.



Интерактивная проекция

Интерактивной проекция становится благодаря датчикам, камерам слежения, программному обеспечению.



Музей цифрового искусства в Токио. Посетители становятся как бы частью скалы и влияют на поток «воды». Поток трансформируется в реальном времени, визуальные состояния постоянно меняются и никогда не повторяются. Использованы сложные алгоритмы генерации изображений. Создано бесшовное непрерывное пространство из нескольких художественных полотен, взаимодействующих друг с другом и смешивающихся. Смотрите в разделе «Мировой опыт» нашего сайта.

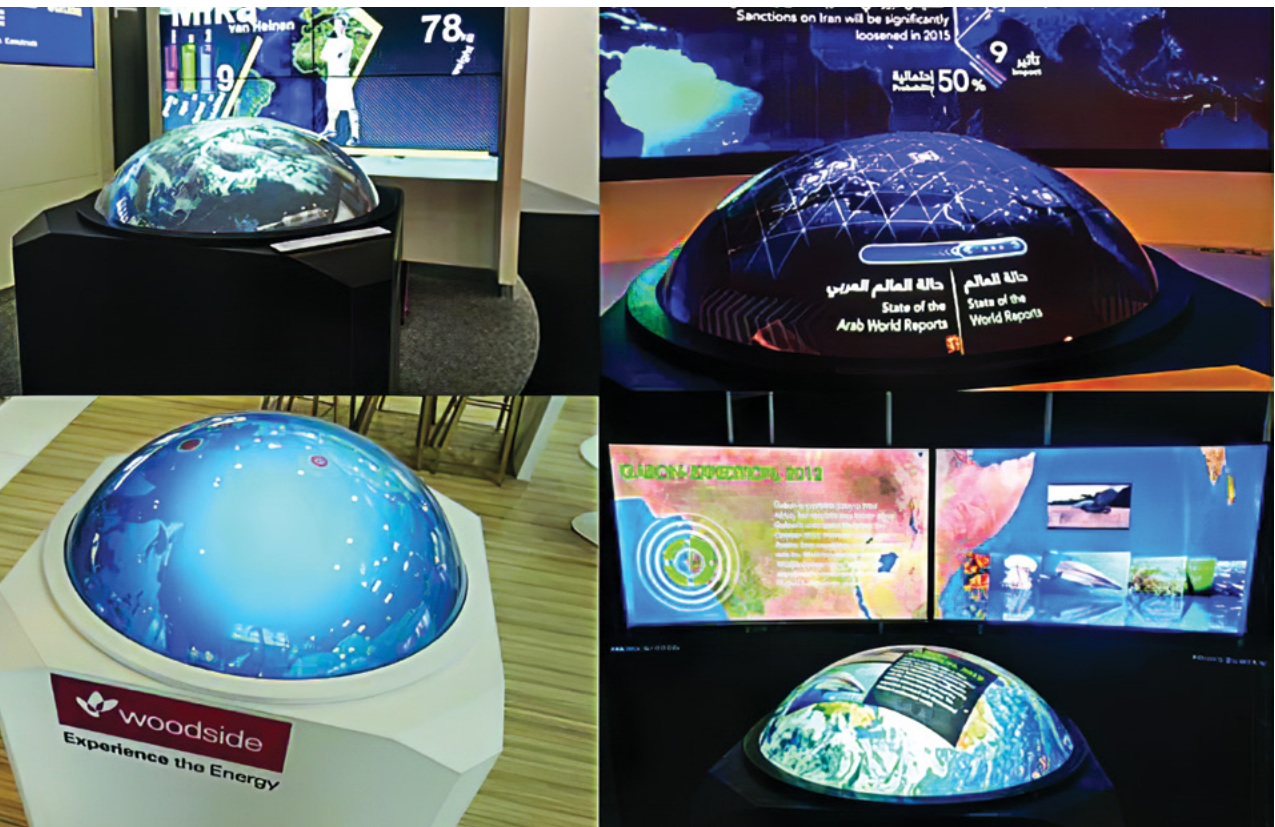


Stark Interactive Wall – интерактивная проекционная система для просмотра оцифрованных книг. Для выбора книги достаточно указать на неё пальцем, перелистывание происходит движением руки. StarkLibrary во Дворце Дожей, Венеция, Италия. Проект и дизайн Паоло Бурони (Paolo Buroni). Подробнее о технологии – на нашем сайте.

Интерактивная проекция на сферу

Сферическая интерактивная проекционная система MEDIASPHERE MULTITOUCH компании MediaScreen.

На сфере можно показать движение судов, самолетов, поездов и других объектов, а с помощью GPS-слежения – даже в режиме реального времени. Мультитач-управление допускает одновременную работу нескольких пользователей.



Примеры использования сферической проекционной системы от MediaScreen, компании-разработчика.



Музей Черномырдина (Оренбургская область). Экспозиция «Путь в историю». Интерактивная медиасфера, на которой представлены маршруты Черномырдина.

Интерактивная проекция: электронная книга

MediaScreen MonkeyBook – интерактивная виртуальная книга, представляет собой элегантный сенсорный рабочий стол с выпуклым проекционным экраном в виде развернутой книги. Интегрированный Micro-PC и камера слежения обеспечивают управление движением руки – перелистыванием.

Тульский государственный музей оружия. Виртуальные страницы книги – сканы страниц книги, представленной в витрине. Подробнее о проекте – на нашем сайте.



Музей-заповедник «Бородинское поле». Контент интерактивной книги – текстовый и иллюстративный материал об обмундировании русской и французской армий. Подробнее о проекте – на нашем сайте.

Дополненная реальность: волшебная скамейка

Компания Disney разрабатывает систему смешанной реальности (MR) под названием Magic Bench (волшебная скамейка).



Под скамьей находятся скрытые датчики, а также устройства, которые воспроизводят шумы /звуки, синхронизированные с действиями на экране, например, храп персонажа.



Пользователь слышит, что персонаж идет, видит, как он входит в пространство, и чувствует, что он садится рядом. Пользователь сидит на скамейке напротив большого экрана. Его положение отслеживают камера и система Microsoft Kinect. Камера и Kinect в реальном времени создают 3D-реконструкцию скамейки, сидящих на скамейке и всего, что происходит вокруг.

Подробнее – в разделе «Мировой опыт» нашего сайта.

Дополненная реальность: на планшете

Дополненная реальность (англ. augmented reality, AR) – введение виртуальных данных, в том числе виртуальных объектов, в поле восприятия реального мира.



Выставка «AR art, Mirages and Miracles» (2018, Гронинген, Нидерланды). Зрители знакомятся с работами художников Адриена Мондо и Клэр Бардинн, используя iPad. Через планшет посетитель видит, как человечек движется, прыгая по камням. На экране происходит наложение компьютерной картинки на реальную.

Подробнее – в разделе «Мировой опыт» нашего сайта.



Видеокамера смартфона идентифицирует экспонат, и на экране появляется информация: 3D модели, изображения, тексты, звук. Фото: CIMMI Quebec.

Подробнее – в разделе «Мировой опыт» нашего сайта.

Дисплей дополненной реальности

Дисплей Realfiction DeepFrame похож на окно, где реальность микшируется с объёмными анимациями, похожими на голограммы. Возможно взаимодействие с контентом дисплея через смартфоны, посредством жестов и движений.



Зрители видят виртуальный объект, размер которого и кажущееся удаление от зрителя можно регулировать.



Анимационный ролик, демонстрирующий старт космического корабля на фоне настоящего моря.

Дополненная реальность: дисплей-витрина

«Голографическое» изображение в сочетании с реальными предметами, звук и интерактивные возможности – это дисплеи-витрины Dreamos компании Realfiction.



Музейные гастроли Государственного литературного музея в Музее-заповеднике «Царицыно». Дисплей-витрина Realfiction Dreamos с кольцами Маяковского и Лили Брик. Вокруг них движутся виртуальные образы, текст. Подробнее о проекте – на нашем сайте.



Дисплей-витрина Dreamos с кольцами Маяковского и Лили Брик. Обзор – с трёх сторон.



Приложение Dreamos Play позволяет использовать устройства Apple: iPhone, iPad или iPod Touch для управления воспроизведением на Dreamos. С помощью планшета можно выбирать вариант контента, например.

Псевдоголография: дисплеи Holocube

За счёт прозрачного фона можно достичь объёмного «голографического» эффекта. Подготовленное специальным образом изображение «парит в воздухе». Доступны дисплеи Holocube с диагональю от 10 дюймов до 75 дюймов.



Тульский государственный музей оружия. Дисплей Holocube демонстрирует принцип работы и конструкцию огнестрельного оружия с использованием анимированных объемных моделей. Подробнее о проекте – на нашем сайте.



Самый большой Holocube - 75 дюймов.

Самый маленький Holocube - HC Tablet состоит из планшета и прозрачного отражающего экрана со специальным покрытием. В музее поможет привлечь внимание к экспонату.

«Голографический» стол

Технология позволяет создать иллюзию объемного макета «над» плазменной панелью. Двигаясь вокруг стола, можно рассмотреть виртуальный макет со всех сторон: камеры стола отслеживают положение очков и дают сигнал компьютеру, который «поворачивает» макет.

Управлять просмотром можно с помощью планшета: выбрать маршрут, масштабировать детали, выбирать сценарии показа.



Корпоративный музей Сбербанка. Виртуальный трехмерный интерактивный макет строящегося Технопарка представлен на интерактивном столе.



Корпоративный музей Сбербанка. Макет Технопарка. Для просмотра трехмерного изображения используются специальные очки. Дублирующее двумерное изображение транслируется на проекционном экране.
Подробнее о проекте – на нашем сайте.

Умные дисплеи: распознают по коду

Запомнить посещение, сохранить впечатление и информацию помогут интерактивные дисплеи MultiTaction вместе с маркерами MT Codice.

Оптические маркеры Codice можно прикрепить к предмету или к билету. Маркер – своего рода ключ к определённому контенту, это может быть и описание экспоната, и информация о посетителе (почта, телефон, etc.). С помощью маркера посетитель может отправить на свою почту выбранную информацию, а приложив предмет с маркером к дисплею, узнать историю предмета.



Компания Glenfiddich использовала интерактивный стол MultiTaction с системой Codice для презентации своих напитков. Маркеры Codice прикреплены ко дну бокалов. Когда бокал на столе, появляется информация о его содержимом.



Маркер Codice напоминает QR-код. Для считывания достаточно приложить маркер к экрану MultiTaction. Уникальность маркеров Codice контролирует сервер MultiTouch DRM. Потенциал MultiTouch DRM-сервера – более четырех миллиардов уникальных кодов. Подробнее о технологии – на нашем сайте.

Звук: только там, где он нужен



Системы направленного звука в Музее Отечественной войны 1812 года.
Подробнее о проекте – на нашем сайте.

Акустические системы направленного звука позволяют создать звук в нужном месте, исключая взаимное влияние источников звука друг на друга и смешивание звука. Уровень громкости регулируется автоматически в зависимости от внешних шумов. Возможна компоновка системы с широкоугольными или узконаправленными датчиками движения. Широкоугольный датчик срабатывает, когда слушатель приближается к системе, узконаправленный – когда слушатель находится в зоне действия системы.



Несколько динамиков Panphonic можно разместить в полутора метрах друг от друга, при этом каждый из них будет передавать свой звуковой контент.

Прозрачные дисплеи

Прозрачный дисплей позволяет наложить изображение на фон, которым может быть что угодно: интерьер, картина, карта...



Дом-музей Василия Львовича Пушкина За прозрачным дисплеем в картинной раме – старинная карта Москвы. На экране – образы пушкинского времени. Над экраном – динамик направленного звука. Подробнее о проекте – на нашем сайте.



В 2019 году компания LG начала выпуск прозрачных дисплеев нового поколения. По сравнению с предыдущими моделями эти дисплеи проще в эксплуатации и имеют лучшие потребительские характеристики.

Дисплеи-зеркала

Стекло витрины реагирует на нажатие, благодаря специальной прозрачной сенсорной плёнке: достаточно выбрать экспонат и нажать на стекло над ним. На дисплее появляется информация об экспонате.

Дисплей-зеркало в Доме-музее Ивана Тургенева на Остоженке (Москва).

Подробнее о проекте – на нашем сайте.

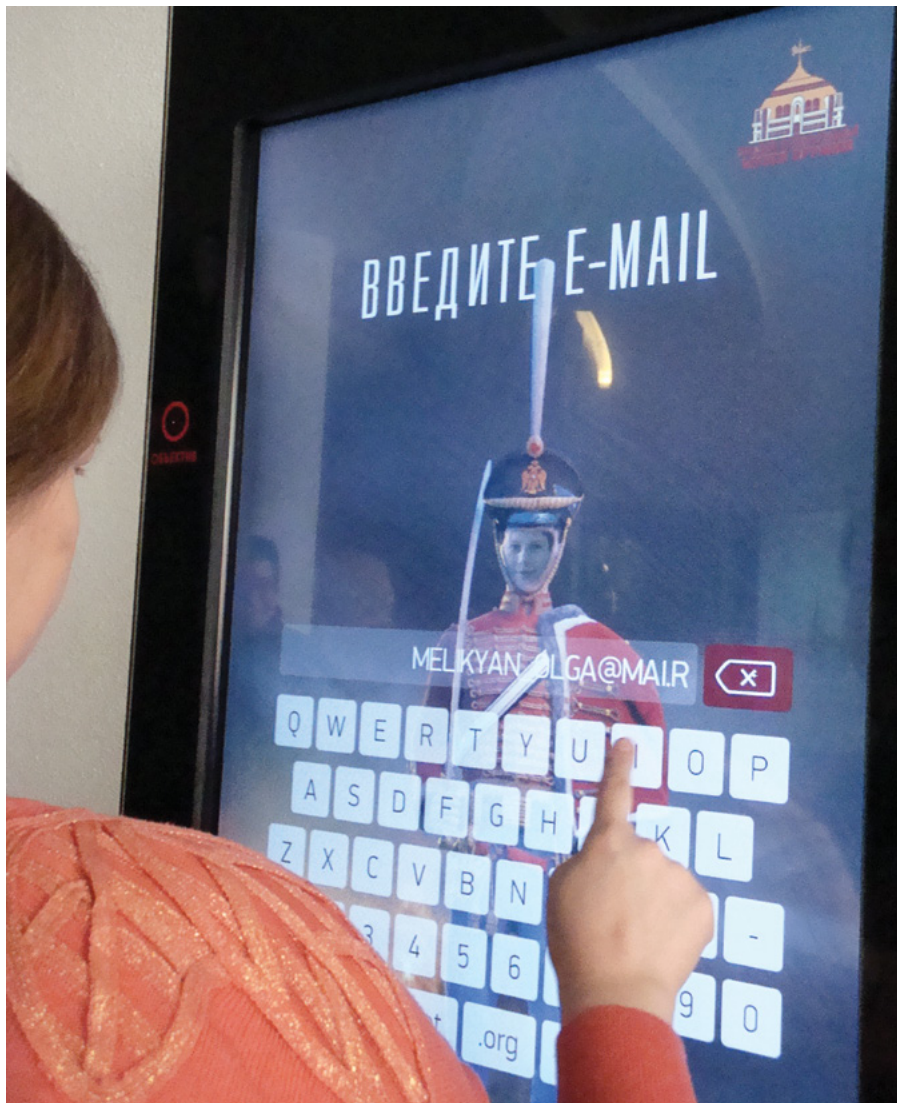


Зеркало, оно же – дисплей. Когда посетители приближаются к нему, в зеркале как на экране начинается показ видео. Как только сюжет заканчивается, образы в зеркале исчезают и посетители снова видят своё отражение. За включение дисплея отвечает датчик движения.



Игры и викторины

Тульский государственный музей оружия. Интерактивный модуль «Представь себя...» позволяет посетителю сфотографироваться в образе русского воина. Подробнее о проекте – на нашем сайте.

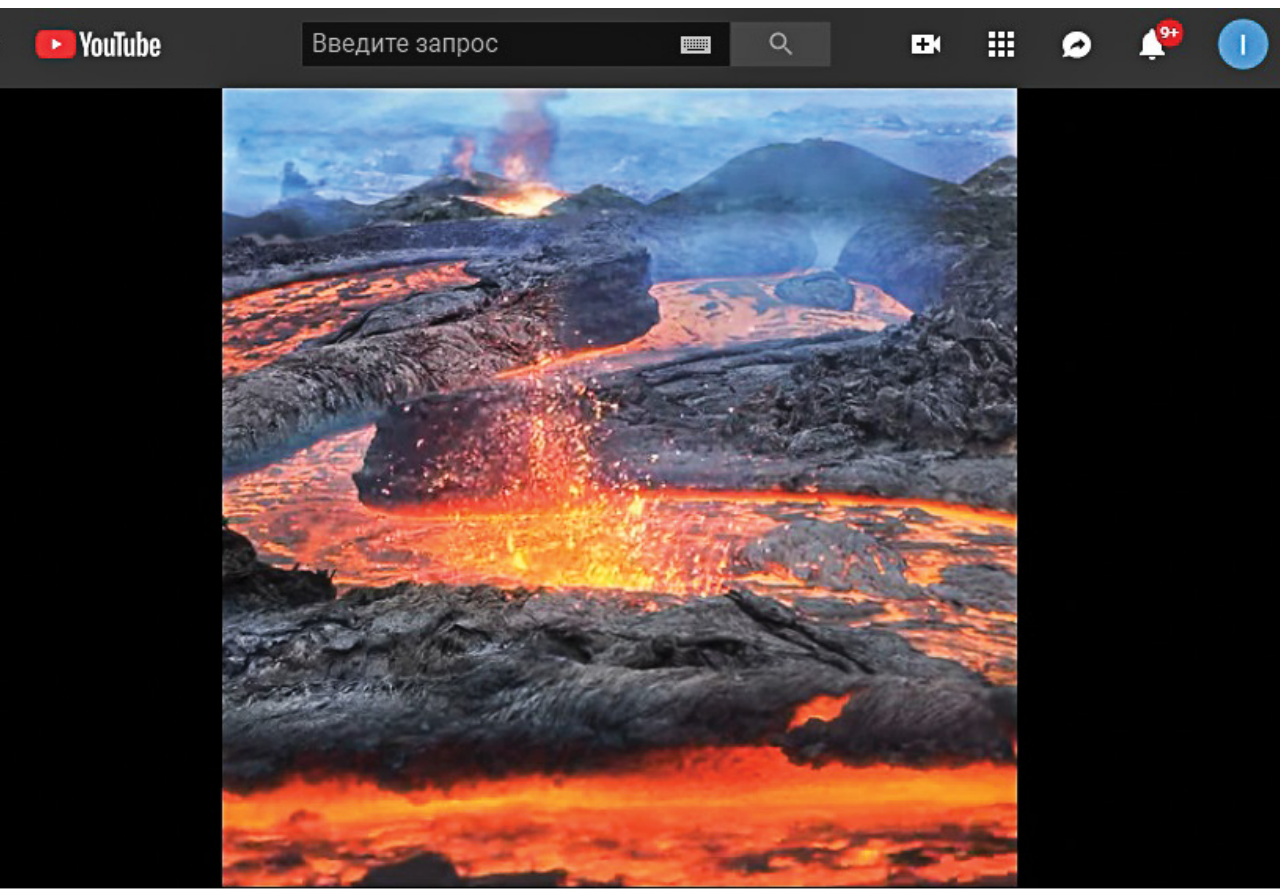


Интерактивные дисплеи открывают большие возможности для познавательных игр и викторин. Дисплей может быть дополнен веб-камерой, принтером, датчиком приближения, бесконтактным считывателем, сканером штрих-кода.



Медиаконтент

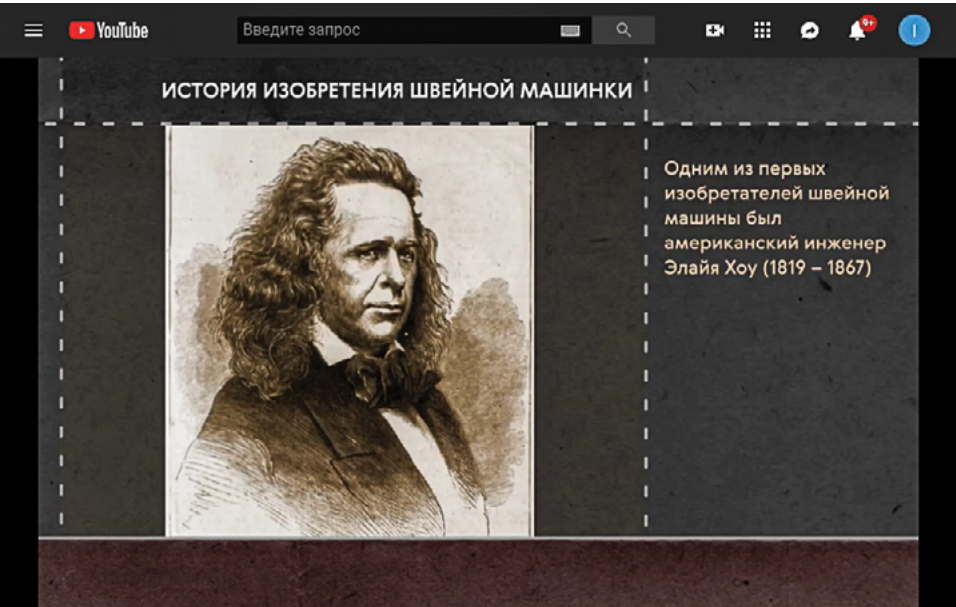
INTmedia выполняет подготовку мультимедийного контента (информационные системы, аудио- и видео материалы, мэппинг, виртуальная и дополненная реальность, другое).
Примеры наших работ – в разделе «Медиаконтент» сайта www.intmedia.ru.



Государственный геологический музей им. В. И. Вернадского РАН. Ролик для инсталляции «Вулканолог».
Подробнее о проекте – на нашем сайте.



Государственный геологический музей им. В. И. Вернадского РАН. Инсталляция «Вулканолог».

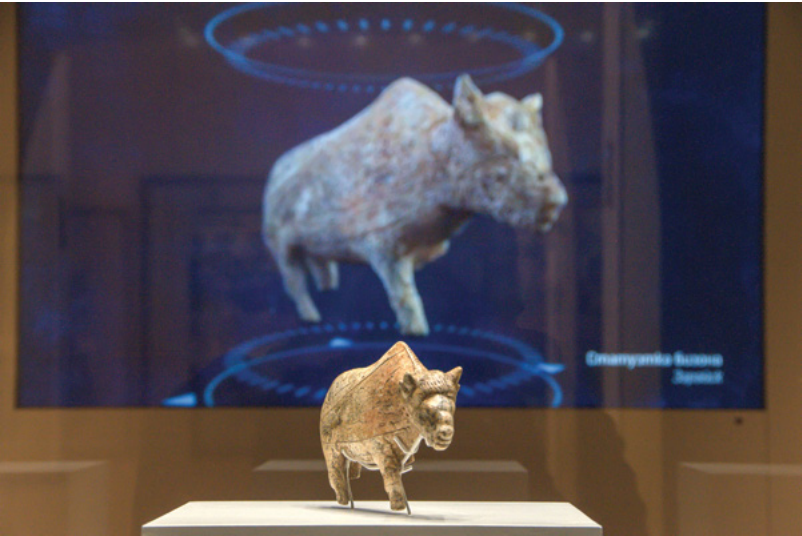


Видеофильм из истории швейных машин, медиаконтент для Музея науки и техники в Петропавловской крепости Санкт-Петербурга.

Медиаконтент



Дом-музей В.Л. Пушкина, Москва. Видео контент для камерной проекции в интерьере спальни, где ночевал А.С. Пушкин.



Историко-архитектурный, художественный и археологический музей «Зарайский Кремль». Видео о находках на территории Зарайской стоянки.



Историко-архитектурный, художественный и археологический музей «Зарайский Кремль». Археологическая экспозиция.