



ЦЕНТР  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ

# **«VR-Школа: учебники Galacom: Конструктор VR проектов»**

## **Руководство пользователя**



## **Оглавление**

<b>1. Введение .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Содержимое программного обеспечения .....</b>	<b>4</b>
<b>3. Системные требования.....</b>	<b>4</b>
<b>4. Установка клиентской версии .....</b>	<b>5</b>
<b>5. Инструкция пользователя .....</b>	<b>5</b>
5.1. Начало работы с конструктором GALACOM.....	5
5.2. После запуска урока .....	6
5.3. Личный аккаунт обучаемого.....	9
5.4. Работа в творческом режиме .....	11
5.5. Завершение работы программы.....	12
5.6. Удаление персонального аккаунта.....	13

## 1. Введение



Обучающая платформа GALACOM – конструктор, созданный для обучения различным технологиям виртуальной реальности и получения навыков и знаний, необходимых для освоения профессии «VR-разработчик».

Благодаря Обучающей платформе GALACOM обучаемый получит начальные и базовые навыки разработки VR-проектов, освоит основы программирования для создания контента виртуальной реальности.

База моделей и эффектов, фонотека, готовые (не редактируемые и редактируемые) сцены – всё это создано командой профессиональных разработчиков для комфортного, понятного и быстрого обучения.

## 2. Содержимое программного обеспечения

Программное обеспечение обучающей платформы GALACOM содержит в себе:

- Интерфейс программы:
  - Лаунчер\* с возможностью запуска нужного урока и\или творческого режима;
  - система личного кабинета с возможностью регистрации\удаления аккаунтов;
  - систему поиска аккаунтов личного кабинета;
  - анимационный персонаж;
- Алгоритмы создания\управления файлами;
- Краткие видео-инструкции частей уроков (в количестве девяноста единиц),
- Текстовые подсказки частей уроков (в количестве девяноста единиц),
- Видео-инструкция управления личными папками аккаунта.

## 3. Системные требования

- Процессор Intel i3/AMD FX (рекомендуется Intel i5);
- Оперативная память 8 Гб;
- Видеокарта с поддержкой DX10 (версия шейдеров 4.0) (рекомендуется дискретная не хуже Nvidia GTX 1060 / AMD RX 6600);
- Жесткий диск 60 Гб свободного места;
- Цветной монитор Full HD (1920x1080 пикселей);
- Сетевая карта, клавиатура, мышь
- Акустическая система;
- Операционные системы: 64-разрядные Windows 7 SP1+, 10, 11

\* Лаунчер (от слова to launch) - это программная оболочка, задача которой заключается в удобном запуске приложений и виджетов. Лаунчеры можно считать аналогом «рабочего стола». Они могут содержать несколько стартовых экранов, по которым можно группировать иконки приложений и т.д.

## 4. Установка клиентской версии

Для установки и запуска клиентской версии необходимо:

- 1) Установите USB-ключ «GuardAnt» в USB-порт компьютера;
- 2) Вставьте внешний USB-накопитель с программным обеспечением в USB-порт компьютера;
- 3) Установите драйвер ключа «GuardAnt» - запустите GrdDrivers.exe
- 4) Установить Galacom - запустите Galacom .exe
- 5) Запустить с рабочего стола ярлык Galacom.

## 5. Инструкция пользователя

### 5.1. Начало работы с конструктором GALACOM

Для использования конструктора GALACOM необходимо запустить его через ярлык «GALACOM» на рабочем столе.

Откроется окно списка пользователей (при первом запуске окно будет пустым):



Рисунок 1. Окно списка пользователей

Для продолжения работы нажмите кнопку «Новый пользователь» и введите свои Фамилию и инициалы (например – Иванов И.И.), после чего нажмите кнопку «Создать».

Созданный вами аккаунт появится в списке пользователей. Выберите нужного пользователя и единожды щелкните по нему левой кнопкой мышки, после чего откроется окно лаунчера с выбором уроков (Внимание! Рекомендуется проходить уроки в порядке возрастания – от 1 к 10) и возможностью запуска творческого режима.

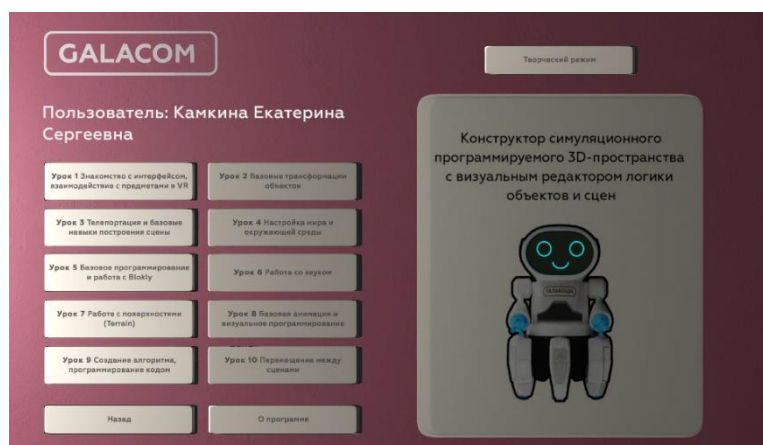


Рисунок 2. Окно лаунчера с выбором уроков

Выбор урока происходит нажатием на соответствующую кнопку. Каждая кнопка содержит в себе название урока и тему урока. После выбора урока включится экран загрузки. Скорость загрузки напрямую зависит от характеристик персонального компьютера, на котором установлена обучающая платформа GALACOM.

## 5.2. После запуска урока

Окно каждого урока состоит из интерфейса программы обучения и интерфейса GALACOM, состоящего из анимированного персонажа «Галакоша», окна приветствия\подсказки, кнопок запуска частей урока и кнопки завершения урока.

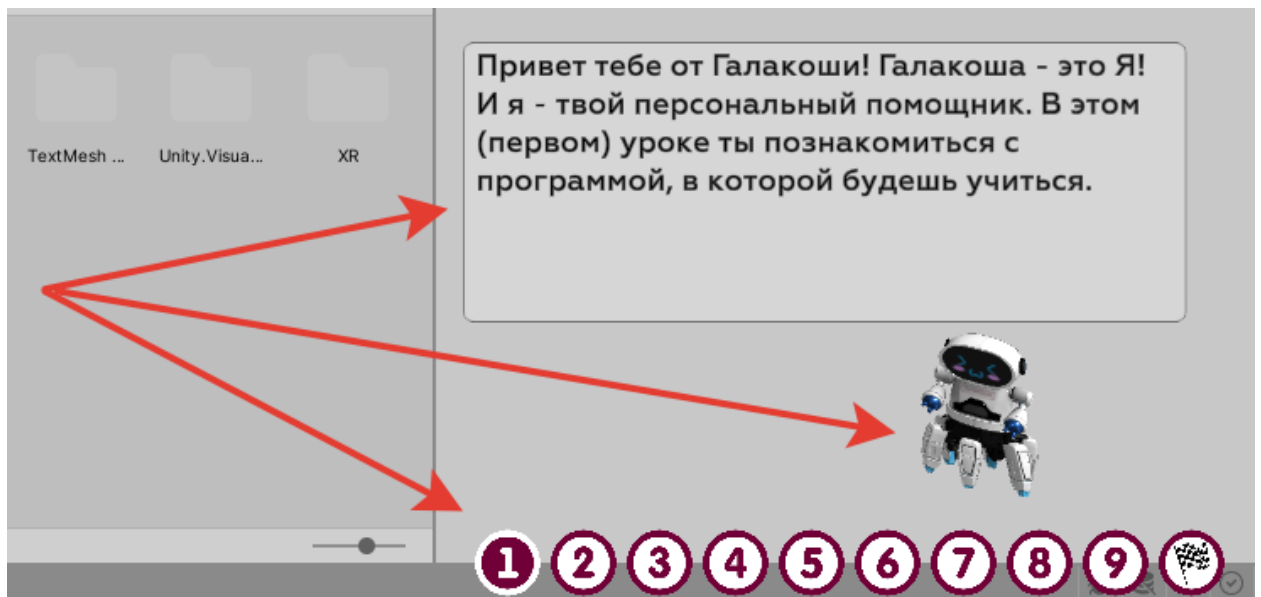


Рисунок 3. Интерфейс GALACOM

Каждый урок разделен на 9 частей. Кнопки запуска запускает часть урока, соответствующую номеру, которым обозначена кнопка. Запускать части урока можно только в порядке возрастания. Доступные для просмотра части урока обозначены темным фоном со светлой окантовкой и светлой цифрой. Недоступные для просмотра части урока обозначены светлым фоном с темной окантовкой и темной цифрой.

Запуск нужной части урока происходит методом однократного клика левой кнопки компьютерной мыши по соответствующей кнопке. Запуск сопровождается характерным звуком. Попытке запуска недоступной части урока сопровождается характерным звуком.



Рисунок 4. Кнопки запуска урока

После запуска части урока включается краткая видео-инструкция. Чтобы поставить на паузу воспроизведение видео-инструкции следует однократно нажать клавишу «пробел» на клавиатуре. Чтобы снять воспроизведение

видео-инструкции с паузы нужно повторно однократно нажать клавишу «пробел» на клавиатуре.

После просмотра части урока следующая часть урока становится доступной для запуска (меняет цвет). При этом, все уже просмотренные части урока остаются доступными для запуска.



Рисунок 5. Кнопки просмотренных уроков

При повторном просмотре части урока становится возможным не только поставить её воспроизведение на паузу, но и остановить воспроизведение нажатием кнопки «Пропустить» в левой нижней части экрана.

После просмотра последней (девятой) части урока становится доступной кнопка «Завершить».

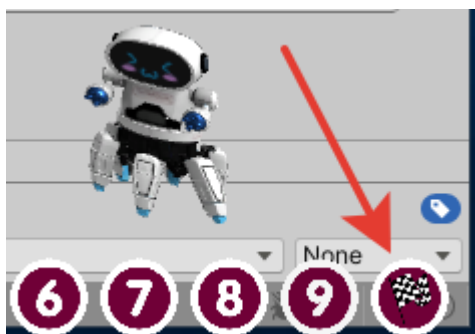


Рисунок 6. Кнопка "Завершить"

При нажатии на кнопку «Завершить» обучаемый увидит окно поздравления и подведения итогов.

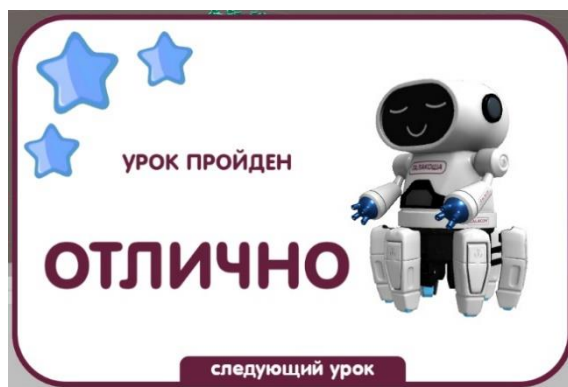


Рисунок 7. Окно подведения итогов



Нажатие на кнопку «Следующий урок» приведет к исчезновению окна поздравления и открытию лаунчера. При этом, окно программы для работы будет закрыто, а сцена работы будет сохранена в индивидуальной папке обучаемого.

### 5.3. Личный аккаунт обучаемого

При запуске обучающей платформы GALACOM открывается окно выбора пользователя с возможностью регистрации нового пользователя. При регистрации нового пользователя в программе обучения создается личная папка пользователя на пути Assets\accoutns внутри программы обучения и на пути C:\Users\User\Documents\galacom\_main\Assets\accounts на персональном компьютере с установленной обучающей платформой GALACOM.

Для доступа к личной папке обучающийся может использовать окно иерархии папок в интерфейсе программы обучения.

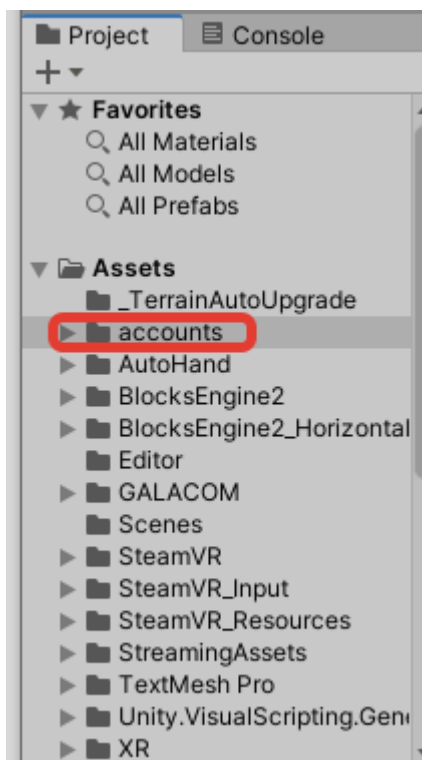


Рисунок 8. Окно иерархии папок

Обучаемый также может получить доступ к своей папке через основное окно папок и объектов.

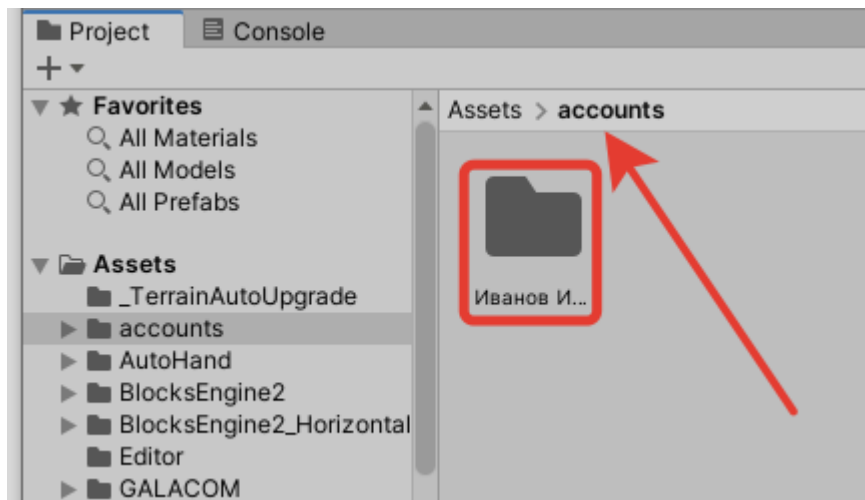


Рисунок 3. Основное окно папок и объектов

**ВНИМАНИЕ!** Для оптимизации работы платформы рекомендуется производить работу с созданными и\или дублированными файлами в своей личной папке обучаемого.

Для переноса созданного\дублированного файла обучаемый должен вручную (при помощи курсора, управляемого компьютерной мышкой) перенести нужный файл из основного окна папок и объектов в нужную папку окна иерархии папок.

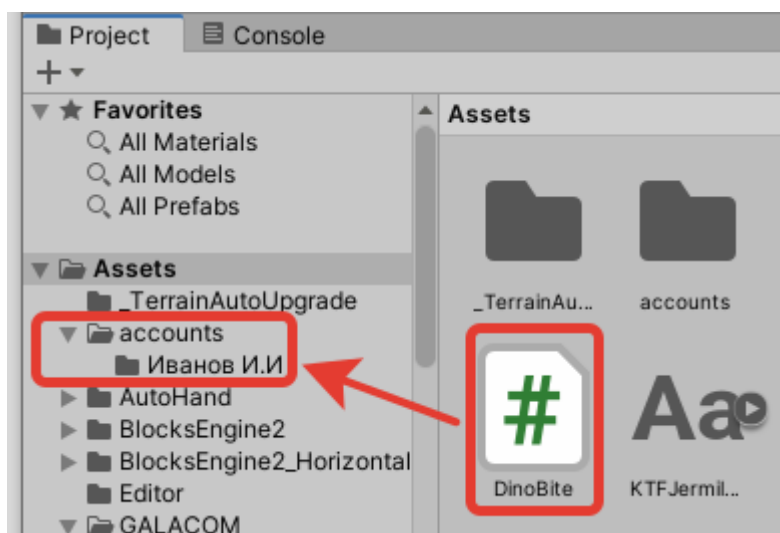


Рисунок 4. Папка пользователя в окне иерархии папок

## 5.4. Работа в творческом режиме

Для запуска творческого режима необходимо войти под своей учетной записью и единожды нажать на кнопку «Творческий режим».

После активации творческого режима обучаемый увидит список заранее подготовленных сцен (в количестве 10 штук) и сцен, в которых он работал (Урок 1 – Урок 10).



Рисунок 5. Список сцен

Обучаемый может выбрать одну из этих сцен, чтобы продолжить индивидуальную работу в ней. Кроме того, обучаемый может создать новую пустую сцену для реализации своих творческих идей.



Рисунок 6. Кнопка создания новой сцены

После выбора\создания сцены программа откроет данную сцену, а обучаемый получит возможность работать в ней с сохранением прогресса работы.

## 5.5. Завершение работы программы

Завершить работу обучающей платформы GALACOM можно как при помощи лаунчера, так и непосредственно в самой программе обучения.

Для завершения работы при помощи лаунчера необходимо нажать кнопку «Назад».

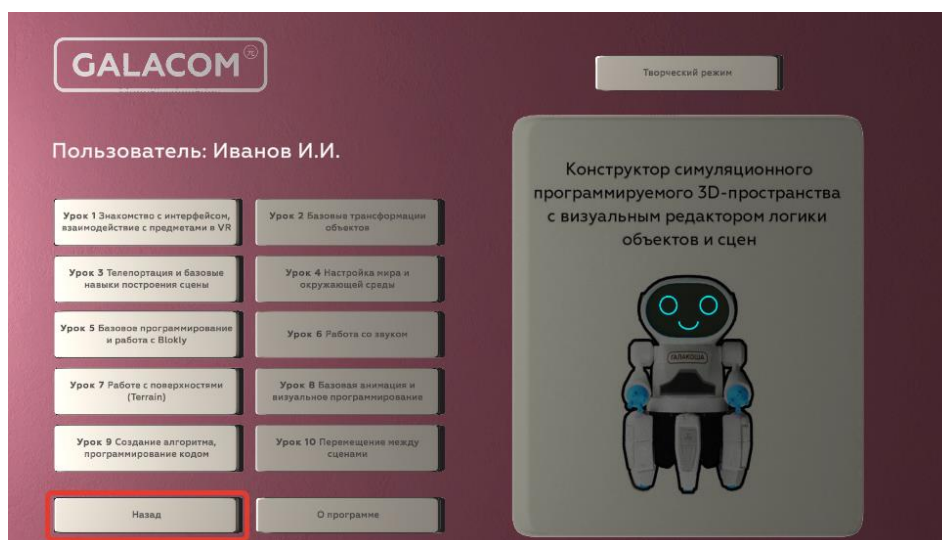


Рисунок 7. Расположение кнопки "Назад" на лаунчере

После этого действия обучаемый увидит окно выбора аккаунтов. В этом окне следует нажать кнопку «Выход».



Рисунок 8. Кнопка "Выход"

Для завершения работы непосредственно в самой программе обучения необходимо нажать кнопку в правом верхнем углу экрана.

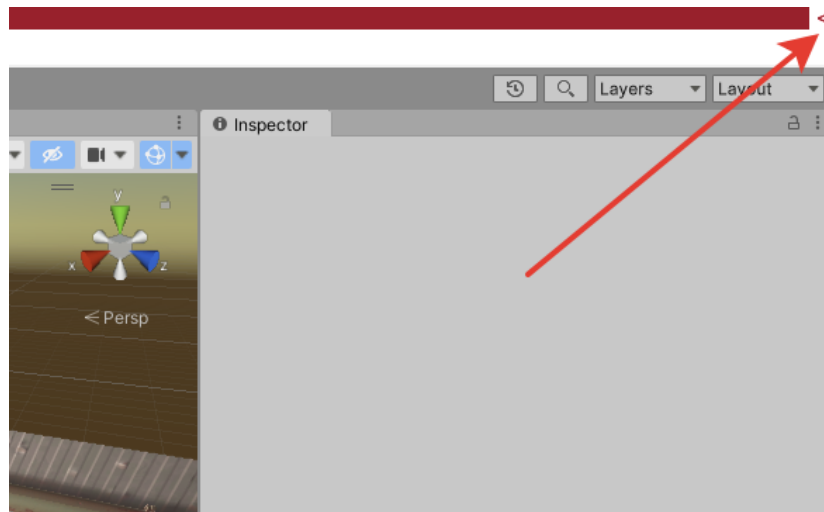


Рисунок 9. Кнопка завершения работы

## 5.6. Удаление персонального аккаунта

Для удаления персонального аккаунта обучающей платформы GALACOM следует запустить платформу и дождаться появления списка аккаунтов.



Рисунок 10. Список аккаунтов

Необходимо нажать на изображение красного креста напротив выбранного для удаления аккаунта (при необходимости воспользуйтесь поиском по наименованию).



Рисунок 11. Кнопка удаления аккаунта

После данного действия программа запросит пароль, который был передан основному пользователю Обучающей платформы GALACOM вместе с цифровой версией продукта

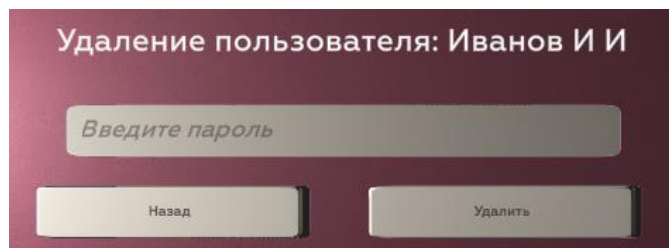


Рисунок 12. Запрос пароля пользователя

После ввода корректного пароля следует нажать кнопку «Удалить», после чего аккаунт будет удален из обучающей платформы.  
**ВНИМАНИЕ!** Вместе с аккаунтом будет удалена индивидуальная папка аккаунта и стёрт прогресс обучения.

**По всем вопросам вы можете обратиться в службу технической поддержки:**

- по телефонам: 8 800-101-08-85 (Бесплатные звонки с территории РФ)  
+7 932 321 2300
- e-mail: [manager@cdpo72.ru](mailto:manager@cdpo72.ru)
- по адресу: 625003, Россия, г. Тюмень, ул. Чернышевского, дом 1Б, офис 704.

Специалист технической поддержки: Светлана Гродинская