

Технологии дополненной реальности и другие «сказочные» возможности в работе библиотеки

Гаврилова Е. Г., вед. библиограф кафедры
медицинской литературы отдела
библиотечного обслуживания БУ
«Национальная библиотека Республики
Карелия»

Идея сделать материал на тему «Гражданские приложения, онлайн-функционал и программы для интересных библиотечных будней»¹ оказалась довольно объемной. Это тема не для одной публикации. Решено взять приложения и технологии, опробованные нами, практически значимые в библиотечной работе на субъективный, но уверенный взгляд автора публикации. В этом материале мы расскажем о дополненной реальности как таковой, в следующей публикации – о QR-кодах и онлайн-инструментах для мероприятий.

Будем следовать двум моментам.

Во-первых, любая программа или приложение – лишь инструмент. Сегодня есть множество суперинтересных технологий, делающих быт, досуг и работу проще, быстрее и увлекательнее. Важно творчески встроить технологию в замысел, чтобы она так же выполняла задачу, как нетехнологичные средства.

Во-вторых, по опыту общения понимаю, что ценнее наглядные примеры и материал, готовый к использованию.

Из этого (технология плюс пример мероприятия) и будем исходить. Поэтому расскажем об отдельных полезных технологиях и некоторых, не только собственных наработках. В публикации даны гиперссылки: подчеркнутый текст. Можно перейти и прочесть более подробно о технологии и о мероприятии, где она была использована.

Всё началось со случайного знакомства с книгой издательства «Капитал» В. Владимирова «Как Александр Невский немецких рыцарей разгромил и о чем он с ханом Батыем договаривался». Издание стало для меня первым примером книжной технологии с дополненной реальностью (сократим до AR²). В ней оживали герои, сцены, карты боевых действий с помощью приложения 3D BOOM.

Поиск таких же и даже более творческих приложений удался. Это стало началом увлечения AR или дополненной реальностью. Для меня эта технология - не «опокемонивание», а добавление возможностей. Как мощная сила, дополненная реальность используется для обучения, продвижения услуг и сервисов, привлечения клиентов. Продавцы мебели предлагают «посмотреть», как предмет встроится в интерьер. Используемый ранее для распознавания музыки сервис shazam теперь оживляет маркер на упаковке йогуртов. В Пензе выпустили 4 набора конфет, объединив упаковку которых, можно услышать оркестр. Сети супермаркетов предлагали через экран смартфона увидеть героев «Звездных войн» или динозавров. Кинокомпании печатают постеры, стенды, а издательства - книги, журналы, открытки и календари с AR. В Москве и Санкт-Петербурге появилась возможность сделать фото с исторической личностью в 3D. Со всем этим могут работать и библиотеки.

Под эгидой Министерства культуры РФ создана Платформа дополненной реальности ARTEFACT. Ее цель: обеспечить доступ граждан РФ к уникальной коллекции отреставрированных экспонатов практически из всех российских музеев. Она эстетически совершенна, не похожа ни на какие другие и технологически применима в любых учреждениях культуры. Для работы необходимо зарегистрироваться в проекте и можно получить все необходимые инструкции и помощь техподдержки.

Визуально проект будет выглядеть следующим образом. Вы дополнили экспонаты (книги выставки, картины, объекты интерьера) информацией в компьютерной версии Artefact. При наведении на объект камеры устройства с включенным приложением появляются контрольные точки, при нажатии на которые открываются дополнительные материалы: тексты, фото, видео.

Хотите понять, как это выглядит, перейдите по этой ссылке. Видео идет фоном и наглядно демонстрирует процесс. Там же есть ссылка на

¹ Под гражданскими приложениями подразумевались «Сбербанк онлайн», «Госуслуги», и прочие.

² AR - AUGMENT REALITY, дополненная реальность.

картины с AR, которую можно увидеть, установив приложение на гаджет. Рядовым пользователям с гаджетами на платформе iOS предложена возможность размещения картины дома (раздел «Музей дома»). Платформу активно используют музеи, галереи, отдельные библиотеки. Санкт-Петербургская «Библиотека друзей» уже не раз проводила квесты с использованием этой платформы. Нам есть, у кого поучиться. Пора подключаться.

Программы дополненной реальности используются в школах, музеях, библиотеках. Они разные по уровню технологичности и доступности: сложнее и проще, с возможностью настроить под свои интересы или воспользоваться готовым сценарием.

Музей естественной истории Татарстана предлагает увидеть ожившие реконструкции древних существ посредством интерактивных технологий, установив приложение Палео AR-тур, наведя его на изображение динозавра или древний лес. Если у Вас такого желания не возникло, посмотрите короткое видео, и Вы не устоите!

В библиотеках Санкт-Петербурга 3D-технологии используют в организации квестов, виртуально показывают утерянные исторические артефакты, предлагают пройти по историческим местам (проекты «Ржевка AR», «Памятники Курортного района»).



Недавнее мое открытие – приложение «Анна Ахматова AR» от компании Сириус, созданное для Центральной библиотеки №197 имени А. А.

Ахматовой. С помощью приложения «оживают» известные портреты поэтессы. Анна Андреевна, вернее, ее 3D-героиня читает стихи, с ней можно сфотографироваться, увеличив или уменьшив размер фигурки. Варианты использования приложения видятся различные. Интерактивная выставка,

«Флэшмоб/сэлфи/фотосалон с поэтом» (хэштег #АхматоваAR). Приложение доступно бесплатно в Google Play и App Store (подробнее с фото и видео здесь). О возможности использования нами делался запрос в компанию Сириус. Результат положительный. Дерзайте, коллеги!



Приложение HP Reveal позволяет бесплатно прикреплять к предметам, объектам, иллюстрациям

свои картинки, видео или встроенные в программу 2D и 3D объекты. В проекте отдела библиотечного обслуживания реализована восхитительная задумка К. Михайловой, когда читателей виртуально отправляли сквозь несколько этажей, в библиотечную сокровищницу – книгохранилище. Способ виртуальной доставки – полет Алисы из всемирно известной сказки Л. Кэрлла. Во время мероприятий эмоциональный отклик находили рассказы о библиотеке с показом ее интерьеров 10 и более лет назад. Мы «прикручивали» в программе старые фото и показывали библиотеку «тогда и сейчас».



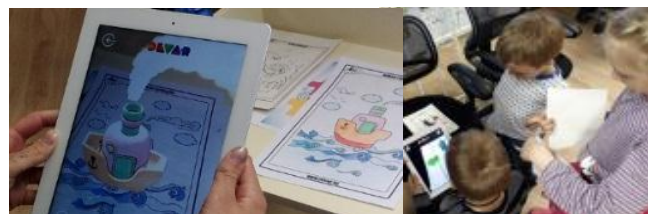
На выставке профессий провели викторину и даже получили грамоту за креативность.

При наведении на книги камеры гаджета с включенной HP Reveal появлялись картинки с вопросами о профессиях и иллюстрациями. Они были созданы в простейшем

редакторе, встроенном в планшет.

«Живые» раскраски – это веселое для участников и полезное для организаторов развлечение с дополненной реальностью. Их мы «встроили» в сценарий нескольких мероприятий.

Наш опыт начался с бесплатных раскрасок (DEVAR kids, теперь DEVAR): в игротке от «дежурной волшебницы» одним из пунктов



программы были «оживающие» картинки. В целях рекламы издатели предлагают «попробовать» демо-версии.

Были сделаны медали-бейджи: маленькая для «гостей» и большая для «хозяйки». Маленькую давали гостям и помогали «оживлять» раскрашенных детьми или родителями персонажей.

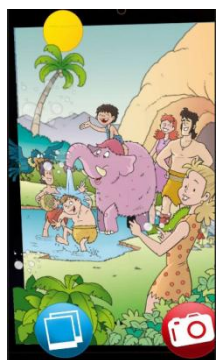


Увидев, как поет, играет его творение, наш гость чувствовал себя магом. На оживших картинках от DEVAR kids махал хвостом динозавр, к цветку прилетала пчела с ведром и собирала нектар, машина заводилась, гудела и источала дым, а к взлетающему космическому кораблю спускался инопланетянин.

Сложно объяснить, лучше увидеть: такой объект, возникающий из ниоткуда, можно поворачивать и разглядывать со всех сторон в деталях, слышать, играть, включив на планшете или смартфоне приложение.



Вдохновение и знания, полученные на мероприятиях в библиотеке привлекли наших гостей на следующие праздники. Интересно было не только рисование, но и возможность услышать героя, взаимодействовать с ним.



Для «Книжных историй о здоровье» были сделаны в PowerPoint короткие мультфильмы на 2 слайда о древнем человеке, его семье. По сценарию мы изучали правила гигиены, узнали об истории зубной щетки, рассуждали, мыли руки древний человек, с доктором Аней³ научились правильно чистить зубы, сделали веселую зарядку.

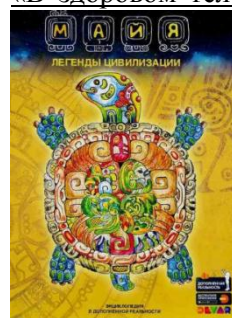
В программе использована книга «Пещерные люди» с AR-технологией на базе приложения Blippar, дающей возможность распечатать раскраски и сделать веселые постановочные фото, в которых дети поучаствовали с большим азартом.

Если установить на



смартфон/планшет, при наведении камеры на книгу «оживают» звуковые и визуальные эффекты окружения древнего человека: вылетают птички, слышен рык саблезубого тигра и проч. Затем появляются две иконки. При нажатии на одну из них можно посмотреть и скачать раскраски, а с помощью другой сделать фото на выбор: в образе пещерного человека, с тигром, мамонтом и др.

В занимательной программе «В здоровом теле здоровый ум», состоявшейся в День знаний, мы измеряли рост в пингвинах, лисах и коалах, измеряли «медвежью силу», играли в специально созданные игры-головоломки и раскрашивали антистресс-раскраски с дополненной реальностью.



Было использовано издание о мифах и легендах индейцев Майя от Devar. Среди прочих технологичных задумок оно хорошо вписалось в сценарий технологичного «Веселого кабинета здоровья».

Повторюсь, что «реанимация» картинок – не самоцель. Важна история, в которую встраиваем волшебный процесс. А его сказочность покорит и детей, и взрослых.

В интерактивных программах было использовано малайзийское моно-приложение Conteng AR. С ним ребята отправляли в плавание корабль, совместно раскрасив его, подписав название на борту.



В рамках летних «Умных каникул» в программе игротехи мы вместе с детьми сочиняли, затем раскрашивали мульт-истории про принцессу и ее железную охрану.

³ Ведущий библиограф отдела библиотечного обслуживания Анна Курейкина.



Чем занимаются принцессы? В нашей истории принцесса любила мечтать, качаться на качелях, играть с пони, котенком и дельфином, кормить бельчонка и кататься на роликах. А потом она записывала в дневник, как провела свой день. Когда принцесса отправлялась в путешествие к своей подруге через море, ее охраняла стальная стража.

На каждый из этих фактов есть «оживающая» раскраска. Затем в нашей истории появлялись стражи. Раскраски с этими героями, как и с принцессой, бесплатно доступны для скачивания в приложении Live Coloring от Live Animations в разделах «День принцессы» и «Стальная стража». Они интересны своей возможностью вызвать действие героя, соответствующее его образу, взаимодействовать с ним, играть.

С приложением Live Coloring мы рисовали оживающие на бумаге новогодние истории (раздел «Новогодние чудеса»). Это море восторга для нас и наших гостей! Дед мороз приезжал на оленях, «раздавал» подарки, гном вешал гирлянды на елку, а снеговики танцевали.

Накануне Нового года мы устроили фотофлэшмоб с читателями, коллегами и Дедом Морозом из свободно распространяемого приложения. На ладошку брали маркер (картинку) и наводили устройство с включенным приложением. Дед Мороз появлялся на снежной горке и, прохаживаясь вокруг елки, поздравлял с праздником.



Интересное радующее наблюдение. Дети с удовольствием включались в игру – рассказ – раскраску - «оживление». Но с не меньшим удовольствием играли в реальную игру без всякого волшебства, организованную в программе этой же игротеки ведущим библиотекарем Светланой Хариной.

В библиотечной работе технологии занимают важное место⁴. Вопрос, который возникает, к сожалению, даже у некоторых коллег: «Зачем все это нужно?», отпадает после участия в наших мероприятиях. Все же, хочу привести цитату из научной статьи.

«Исходя из задач, которые наиболее часто решаются с помощью инструментов виртуальной и дополненной реальности, можно выделить:

- 1) создание WOW-эффекта;
- 2) повышение лояльности к бренду;
- 3) привлечение внимания к новому продукту/услуге;
- 4) демонстрация возможностей товара;
- 5) более глубокое погружение потребителя в рекламную кампанию за счет иммерсивного эффекта.»

Какой из пунктов не касается нашей работы?

В текущем режиме следуйте за нами на ресурсах

- «Здоровый образ жизни. Здоровьесбережение. Библиотечные технологии»
- «Чтение! Знание! Здоровье!»
- «Инструменты и технологии». Ридикюль с примерами и приемами
 - личные страницы в Контакте и на Фейсбуке.

Для связи с автором:
e-mail: med.informator@ya.ru
в Контакте: <https://vk.me/club44256663>

⁴Технологии в библиотеке: пополняемый фотоальбом