



Web-editorin käyttöohjeet

Kirjautuminen

Tarina web-editoriin kirjaututaan osoitteesta <https://ar.ctrl.studio/> omilla tunnuksilla. Kirjautumalla sisään pääset projektin hallintapaneeliin. Web-editorilla voidaan hallinnoida sovelluksessa näkyviä sisältöjä. Editori toimii moderneilla selaimilla kuten Chrome, Firefox, Edge ja Safari.

Kielen vaihtaminen

Voit vaihtaa editorin kieltä oikean yläkulman pudotusvalikosta. Vaihtoehtoina ovat Suomi, Ruotsi ja Englanti. Vaihtamalla kielen, editorin kieli vaihtuu ja editorissa tehdyt muokkaukset tulevat näkyviin vain valitun kielen sovellusversiossa. Voit vaihtaa editorin kieltä ja lisätä käännökset jokaiselle kielelle. Sisältöjen muokkaukset menevät kieliversioiden mukaan.

Hallintapaneeli

Editorin pääsivuna toimii hallintapaneeli, josta voit selata kaikkia sisältöjä. Hallintapaneelista näet ensimmäisenä tasona kuvasetit, jotka ovat Tarina kohteita. Valitun kohteen pisteet näkyvät Kuvat-paneelissa, Tiedot-paneelista näkyvät valitun kohteen asetukset.

The screenshot shows the Tarina web editor's management interface. At the top, there's a header with 'Tarina' on the left and 'Tili', 'Tuki', and 'Suomeksi' on the right. The main content is divided into three panels:

- Kuvasetit:** A list of scene sets. The first one is 'Tarina' with a blue selection bar. Above it, there's a 'Luo uusi (1/10)' button.
- Kuvat (5):** A panel for the selected scene. It has a 'Luo uusi' button at the top. Below are input fields for 'Nimi', 'Tyyppi', and 'Valitse'. There's a 'Kuva' section with a 'Valitse tiedosto' button and a note 'Ei valittua tiedostoa'. At the bottom, there's a 'Tallenna' button and a list of 3D models: Museo, Tori, Neukkari, Prima, and CTRL Reality.
- Tiedot:** A panel for scene details. It starts with a yellow warning box: 'No translation found for scene at language: fi' and a 'Create translation' button. Below are input fields for 'Nimi' (containing 'Tarina') and 'Kuvaus' (containing 'Tutustu Tarina sovelluksen käyttöön'). There are checkboxes for 'Näytä kuvaus' and 'Piilota käyttäjiltä'. At the bottom, there's an 'Edistyneet asetukset' section with 'Muokkaa', 'Katso', and 'Poista' buttons.

Kohteet

Kohteista hallitaan sisältökokonaisuuksia. Kohde muodostaa kokonaisuuden, jonka pisteet ovat kartalla. Kun kohde on valittu, Tiedot-paneelissa näkyy kohteen tiedot. Painamalla "muokkaa" pääset karttaeditoriin, jossa voi muokata sisältöpisteiden sijaintia kartalla. "Poista" -nappi poistaa valitun kokoelman ja kaikki siihen liitetyt sisällöt.

Pisteet

Pisteet ovat mobiilisovelluksella näytettäviä 3D-malleja. Mallien tulee olla .FBX-muodossa ja mahdolliset tekstuurit sisällytetty samaan FBX-tiedostoon (embed). Pisteisiin liittyvää lisäsisältöä voi muokata 3D-editorissa.

Mallin tuonti editoriin

1. Valitse kohde, johon haluat tuoda mallin.
2. Paina "Luo uusi".
3. Anna sisällölle nimi, valitse tiedostotyyppiäsi "3D-malli" ja valitse tiedosto.
4. Paina "Tallenna"

Mallia ladattaessa tulee huomioida, että parhaimman tuloksen saavuttamiseksi mallin koordinaatit tulee olla nollakohdassa 3D-mallinnusohjelman sisällä ennen tiedoston vientiä.

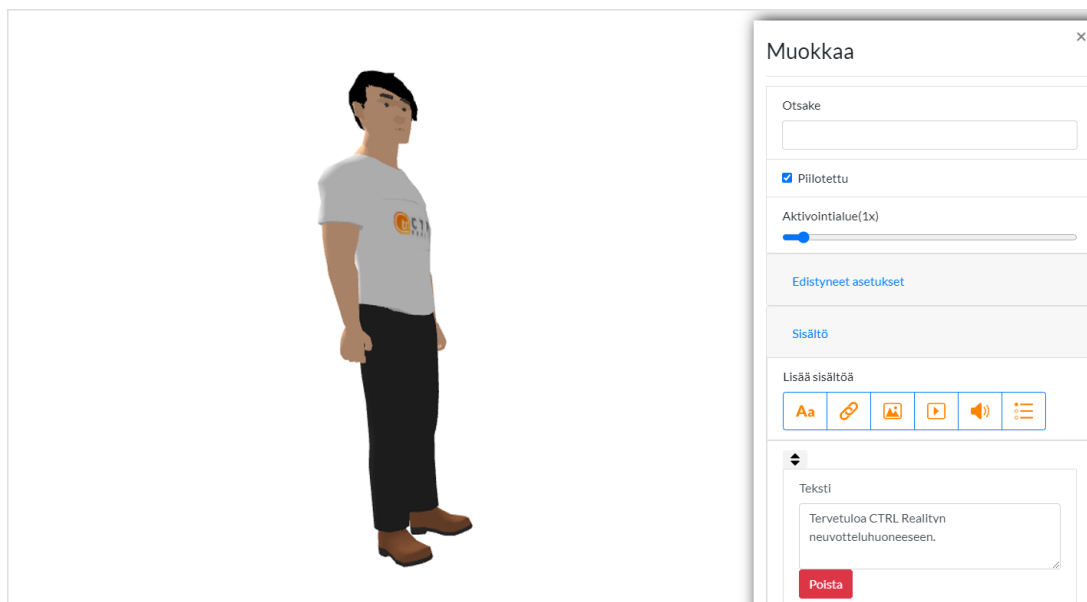
Tiedot

Tiedot-näkymässä voit muokata pisteiden kartassa näkyvää nimeä, esikatselukuvaa ja kuvausta. Voit poistaa pisteen, muokata sitä tai vaihtaa pisteen mallia. Esikatselua varten voit painaa "katso" nähdäksesi mallin. Muokkaa-napista pääset editoriin.

Pisteen mallin vaihtaminen

1. Valitse piste, johon haluat tuoda uuden mallin.
2. Paina "Remove asset" poistaaksesi vanhan mallin pisteestä.
3. Paina "Add asset"
4. Valitse kirjastosta editoriin ladattu malli tai lataa uusi painamalla "Luo uusi"

3D-editori



Mallin avaaminen 3D-editoriin

1. Valitse malli Pisteet-paneelistä.
2. Paina ”Muokkaa” Tiedot-paneelistä.

Mallin esikatselu

Mallia voi tarkastella editorissa. Editorissa mallin kääntelemine ei vaikuta siihen miltä se näyttää sovelluksessa. Jos haluat muokata mallin kiertosuuntaa sovelluksessa, katselusuunnan voi tarkastaa karttaeditorin kautta.

Käännä: Paina hiiren vasen painike pohjaan ja liikuta.

Lähennä ja loitonna: Pyöritä keskirullaa tai paina hiiren oikea nappi pohjaan ja liikuta hiirtä.

Siirrä: Paina rulla pohjaan ja liikuta.

Tietosisältö

Tietosisällöt näkyvän sovelluksen Galleriassa ja pisteen tietosisältönäkymässä. Tietosisältöön voi lisätä tekstiä, kuvia, linkkejä, videoita, äänitiedostoja tai kysymyksiä. Voit hallinnoida tietoja 3D-Editorissa muokkauspaneelin Sisältö-välilehdestä.

Valitse kuvakkeesta haluttu sisältökohde. Jos sisältökohteita on useita, uusi sisältökohde tulee näkyville sisältöpaneelin alimmaisiksi. Järjestystä voi muuttaa raahaamalla kohteen yläkulmasta. Sovelluksessa ne näkyvät siinä järjestyksessä, kun ne on editorissa aseteltu.

Sisältövaihtoehdot

Teksti: Lisää tekstikenttä.

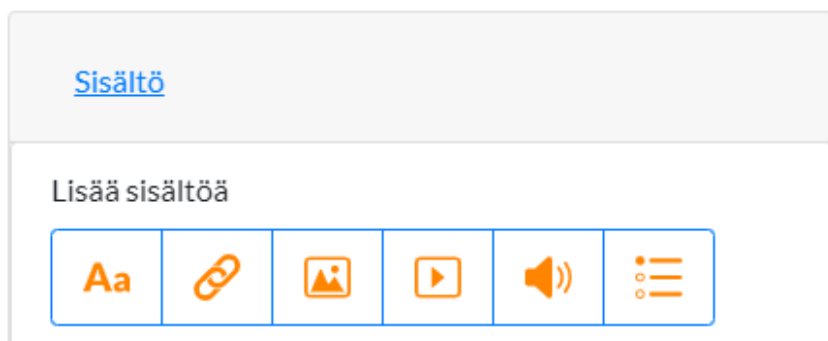
Linkki: Linkki verkkosivuille. Avautuu selaimessa.

Kuva: Lisää kuva.

Video: Lisää video.

Ääni: Lisää äänitiedosto.

Kysymys: Luo monivalintakysymys.



Karttaeditori

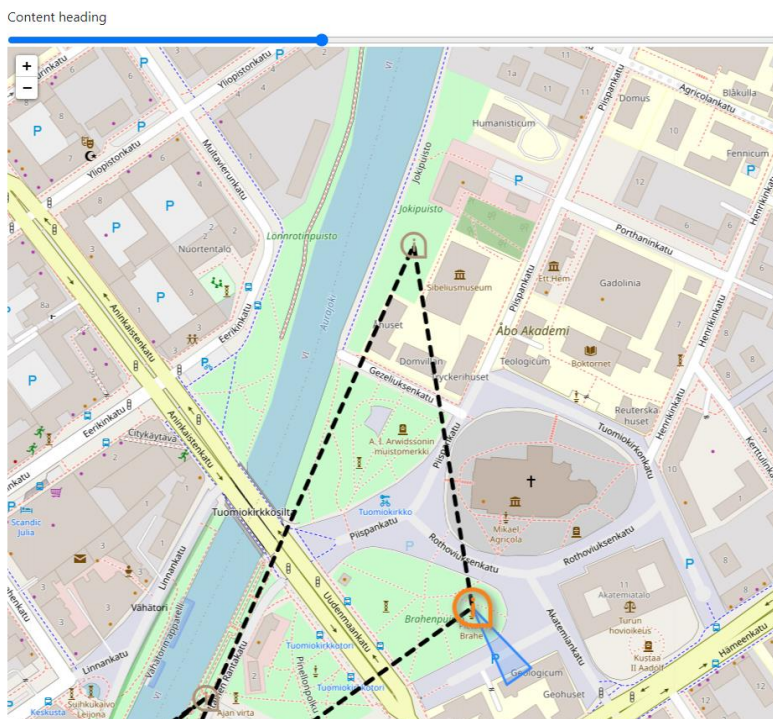
Karttaeditorin avaaminen

1. Valitse muokattava kokoelma Kokoelmat-paneelista.
2. Paina "Muokkaa" Tiedot-paneelista.

Sisältöjen sijainti ja suunta

Karttaeditorissa voidaan muokata sisältöpisteiden sijaintia ja suuntaa kartalla. Kartan alla näkyvät sisältöpisteet, joita ei ole sijoitettu kartalle. Painamalla niitä ne ilmestyvät kartalle ja niiden sijaintia voi muuttaa raahaamalla.

Sisältöjen katselusuuntaa voi muuttaa kartan yllä olevasta säätimestä. Sisältöpisteen kohdalla näkyvä sininen säde osoittaa katseen suunnan.



Kertojahahmo

Kertojahahmo on malli, jolle voi lisätä puheen ja animaatioita.

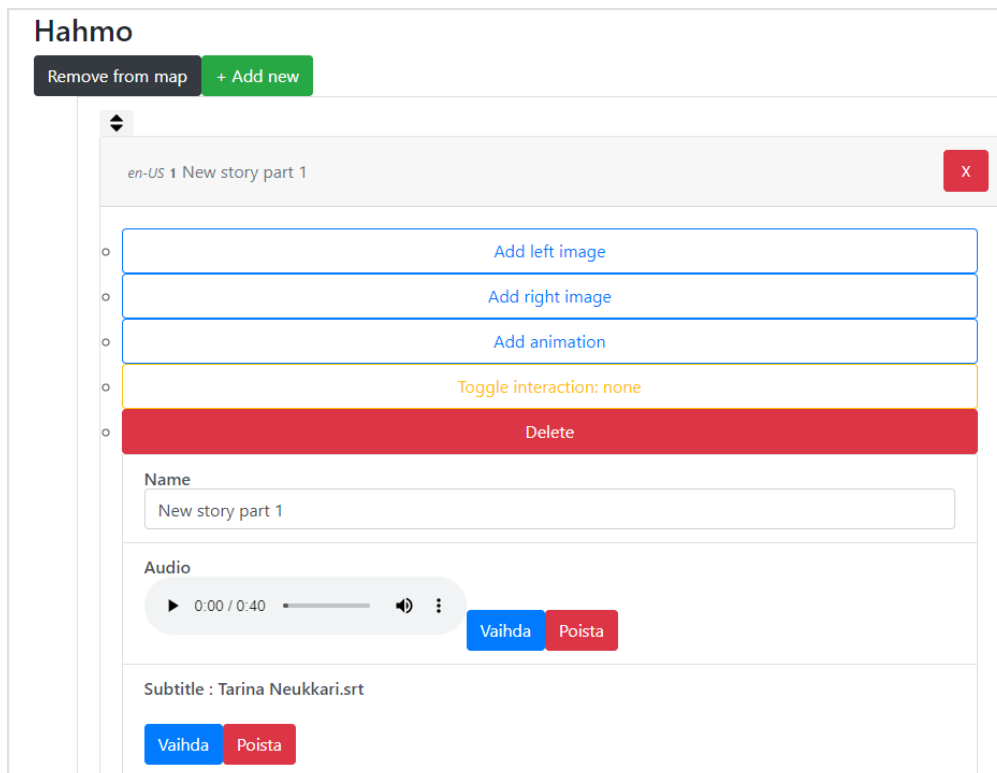
Kertojahahmon tuonti pisteeseen

1. Valitse piste johon haluat tuoda kertojahahmon.
2. Paina Tiedot-paneelista "Add asset"
3. Valitse haluamasi malli kirjastosta. Kertojahahmot ovat prefab-tiedostotyyppiä.

Kertojahahmon sisällöt

Kertojahahmon pisteen sisältöjä voidaan muokata karttaeditorin kautta. Painamalla kartalla olevaa pistettä näet sen asetukset ja siihen sijoitetut sisällöt.

Uuden sisällön voi lisätä "Luo uusi" - napista. Uusi osio ilmestyy kartan viereen. Sisältöpisteeseen voidaan lisätä ääniraita, kuvia ja tekstiä sekä voit määrittellä hahmon tekemän animaation. Sisältöjen järjestystä voi vaihtaa raahaamalla. Tämä vaikuttaa siihen, missä järjestyksessä hahmo esittelee sisällöt sovelluksessa.



Kuvat

Editorissa voit lisätä kuvia, jotka näkyvät hahmon vasemmalla tai oikealla puolella. Paina "add left image" jos haluat lisätä kuvan vasemmalle puolelle ja "add right image" asettaaksesi kuvan oikealle. "Selaa" paneelista voit valita kuvan, joka on jo aiemmin ladattuna kirjastoon tai vaihtoehtoisesti voit tuoda kuvan tietokoneeltasi painamalla "Luo uusi".

Ääniraita

Lisää hahmon ääniraita painamalla "Add Audio" painiketta. Voit lisätä audiolle tekstityksen "Add subtitles" napista. Audion tekstityksen tulee olla SRT-tiedostomuodossa.

Statistiikka

Statistiikkaa käyttäjistä voi seurata painamalla hallintapaneelin vasemmasta yläkulmasta "Analytics". Tästä aukeaa näkymä, josta voit tarkkailla käyttäjien määrää sekä sisältöjen katsomiskertoja. Voit muokata tilaston tarkkuutta yläpalkista.

Statistiikan asetukset

Event: Minkä tapahtuman mukaan tilastot näytetään

Viewed content: Kuinka monta kertaa eri sisältöjä on katsottu

Scene loads: Kuinka monta kertaa sovellus on avattu

Timespan: Kuinka suurelta ajanjaksolta tilastot näytetään

Until: Mihin päivään asti tilastot näytetään

Scale: Tilaston tarkkuus ajan mukaan

Update: Päivittää näytettävän tilaston valittujen asetusten mukaisesti.

Statistiikan yhteenveto

Period: Valittu ajanjakso

Total events: Tapahtumien kokonaismäärä valitun ajanjakson aikana.

Average events: Tapahtumien keskiarvo valitun ajanjakson aikana.

Unique users: Yksilöllisten käyttäjien määrä valitulla ajanjaksolla.