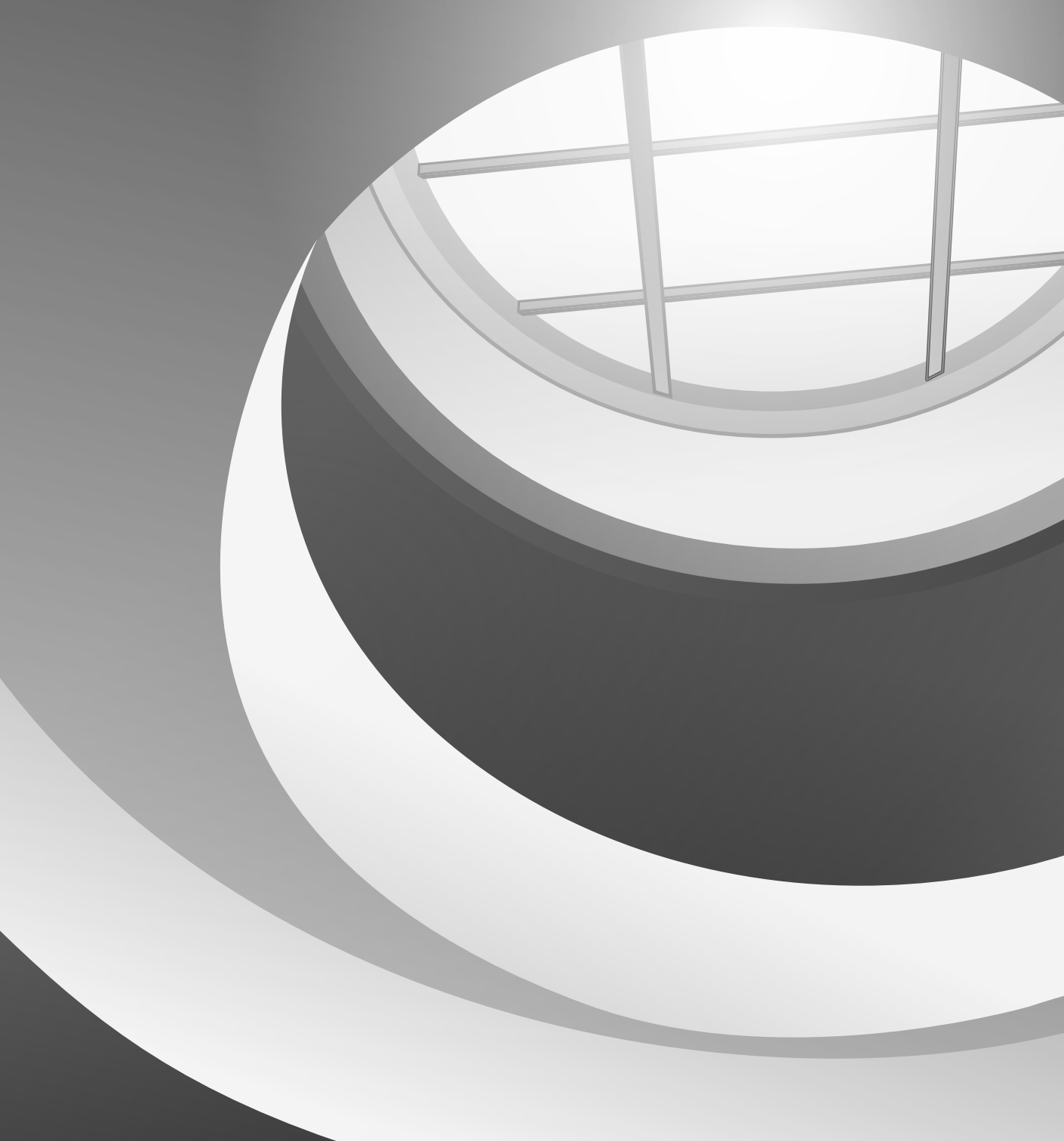




museum pro

Version 2025
01.2025

cuna ^{3D}
ahead of reality

USER GUIDE
DEUTSCH

museum pro

Version 2025

VORWORT

Vielen Dank,

dass Sie sich für **museum pro** entschieden haben.

museum pro bietet Ihnen ein umfassendes und innovatives Werkzeug für die virtuelle Ausstellungsplanung, um komplexe und konzeptionelle Prozesse zu vereinfachen.

Diese Bedienungsanleitung soll Sie mit den Funktionen von **museum pro** vertraut machen.

Weitere Informationen und Video-Tutorials finden Sie online unter: <https://help.cura3D.com>

Wir wünschen Ihnen viel Freude bei der Ausstellungsplanung mit **museum pro** - Ihr cura^{3D} Team.

Installation

Hardwareanforderungen	6
Lizenzierung	8
Installation Windows	10
Installation Mac OS	12

Erste Schritte

Anwendung starten	14
Lizenz-Validierung	16
Benutzeroberfläche	18

Einstellungen Benutzer, System und Datenbanken	20
› Grundeinstellungen	
› Verbindungsdaten	

Navigation

Bewegungssteuerung	22
› Bewegungs-Gizmo	
› Bewegung über Tastatur	
› Bewegung nur mit der Maus	

Bearbeitungsansichten	24
› Grundrissansicht	
› Modellansicht	
› 3D-Ansicht	

Exponate

Importieren und sichten	
› Import	26
› Listenimport (XLS / CSV)	28
› Platzieren	30
› Erweiterte Objektplatzierung	32
› Schnellpositionierungs-Tool	34
› Exponatsmanager	
› Metadaten	36
› Passepartout	38
› Rahmen	40
› 3D Exponate und Vitrinen	42

Werkzeuge

Sekundärmenü	44
› Wandefärben	46
› Wandbemaßung und Wandabwicklung als PDF	48
Tapeten	50
Text erstellen	52
Temporäre Architektur	54

Plugins

InteractiveTour VR	56
Groundsketcher	58

HARDWAREANFORDERUNGEN

	Mindestanforderung	Empfohlen
	Intel i5 mit 2,7 GHz oder vergleichbar	Intel i7 mit >2,5 GHz oder vergleichbar
	8 GB RAM	16 GB RAM
	Intel Iris XE*	NVIDIA Geforce GTX 1080 Grafikkarte* mit mindestens 6GB VRAM oder besser
	Maus mit 2 Tasten	Maus mit 3 Tasten
	Windows 7 oder 8	Windows 10 oder 11
	Mac OS 10.13 (High Sierra)	Mac OS 10.15 (Catalina)
	Mac OS 11 (Big Sur)	Mac OS 13 (Ventura)
*Wir empfehlen die Verwendung einer Grafikkarte ab 2000 Passmark G3D Mark-Punkten. Sie können Ihre Grafikkarte unter folgendem Link finden und sich die Leistungswerte anzeigen lassen: https://www.videocardbenchmark.net/gpu_list.php		



LIZENZIERUNG

Lizenzmodelle

Für unsere Software **museum pro** bieten wir Ihnen zwei Lizenzmodelle an:

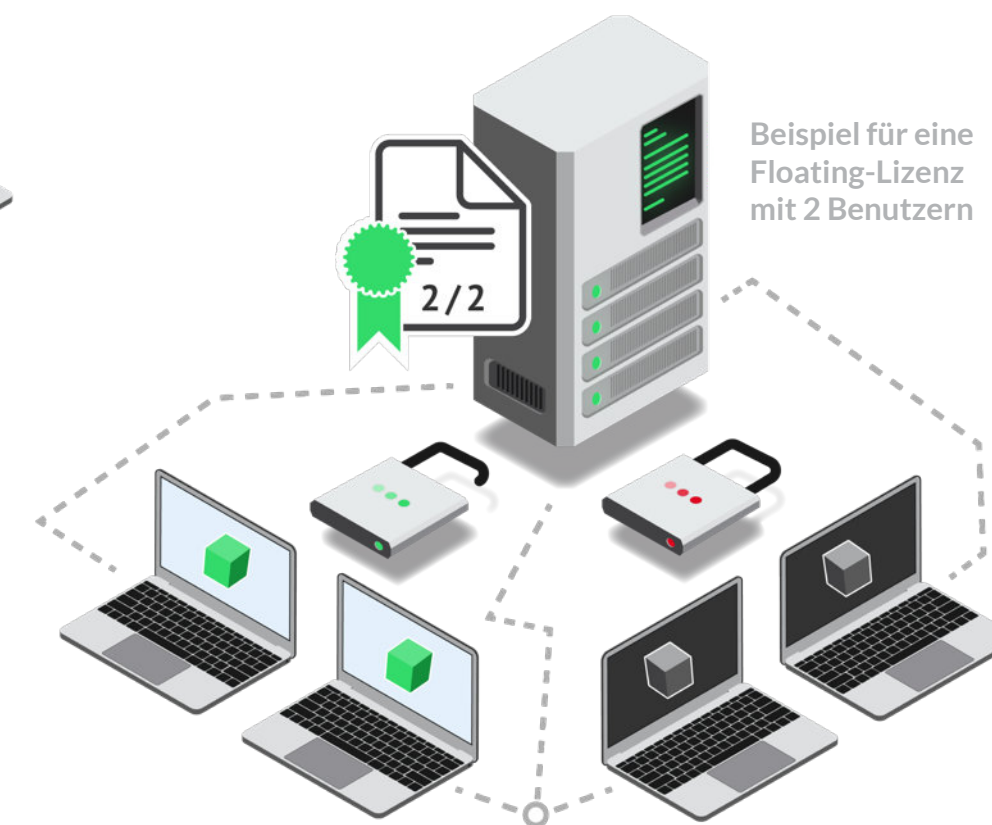
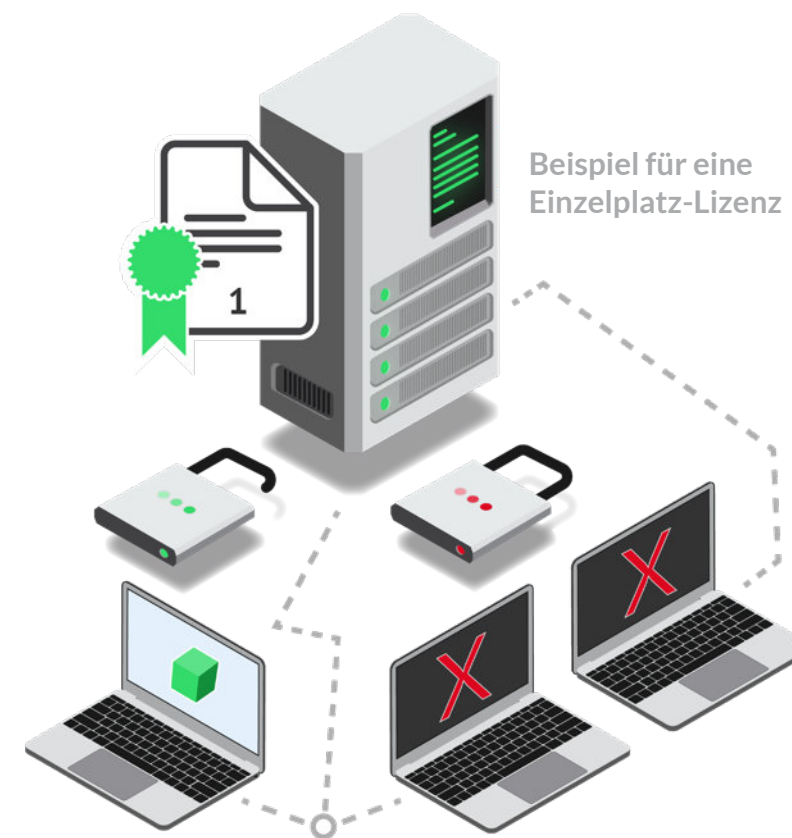
Einzelplatz-Lizenz

Die Einzelplatz-Lizenz wird für einen einzelnen Computer erworben. Diese Lizenz ist hardwaregebunden und kann nach einer kurzen Online-Aktivierung nur auf diesem einen Computer ausgeführt werden.

Floating-Lizenz

Die Floating-Lizenz kann nach der Installation auf mehreren Computern installiert werden. Die Anzahl der gleichzeitigen Zugriffe (Concurrent Use) entspricht der Anzahl der erworbenen Lizenzen. Sollte(n) die Lizen(en) auf (einem) weiteren Rechner(n) aktiviert sein, erhalten Sie die Rückmeldung, dass keine Lizenz verfügbar ist und das Programm nun beendet wird.

Sollte keine Verbindung zu unserem Lizenzserver aufgebaut werden können, erhalten Sie die Nachricht, dass eine Verbindung zu unserem Lizenzserver nicht möglich ist. Prüfen Sie in diesem Fall Ihre Internetverbindung oder ob Sie möglicherweise über einen Proxy im Internet sind.



INSTALLATION WINDOWS

Installationsanweisungen für Windows

Bitte stellen Sie sicher, dass Ihr Windows-PC die minimalen Hardwarevoraussetzungen erfüllt!

Bevor Sie mit der Installation beginnen, melden Sie sich bitte als Administrator an und schließen Sie nach Möglichkeit alle auf dem Computer laufenden Anwendungen.

- ❶

Doppelklicken Sie auf “cura3Dmuseumpro_setup.exe”.
Der Installationsbildschirm der Software erscheint.
- ❷

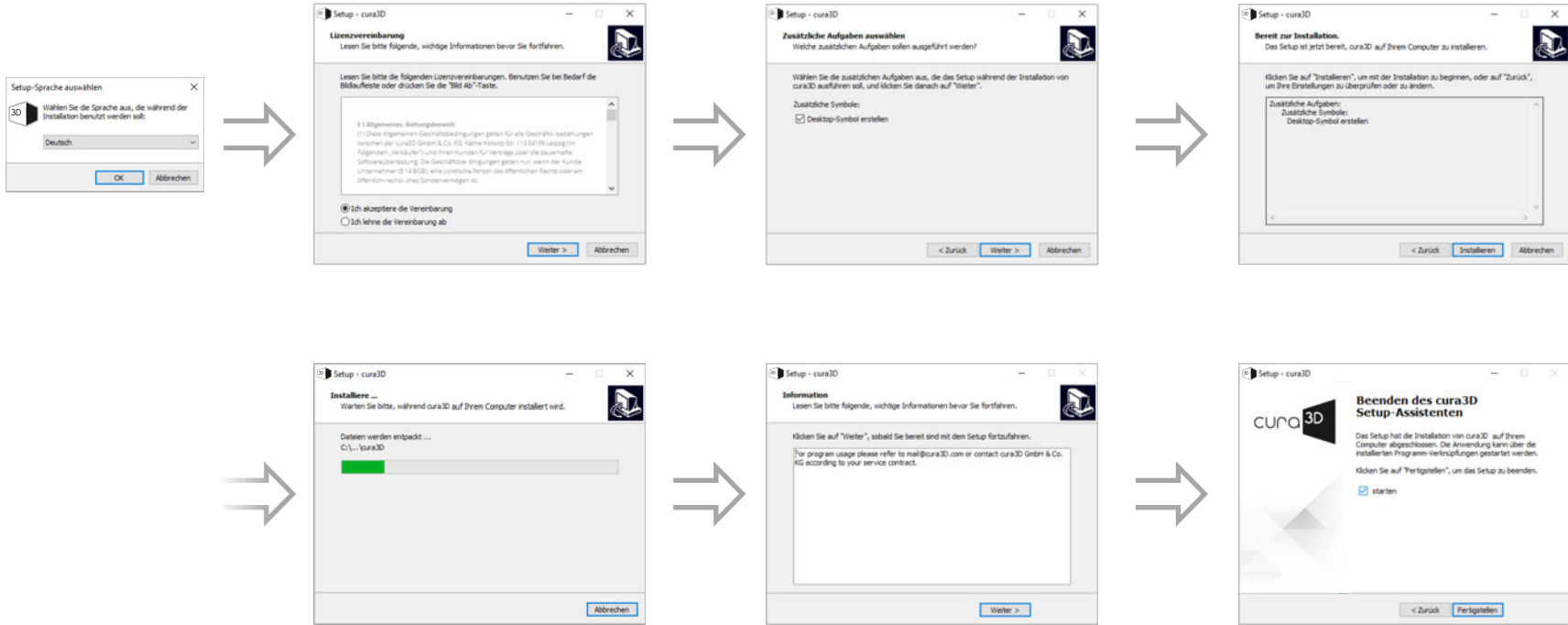
Lesen Sie die Software-Lizenzvereinbarung sorgfältig durch, und markieren Sie, wenn Sie den Bedingungen zustimmen, das Kontrollkästchen “Ich stimme zu” und klicken Sie auf “OK”.

Wenn Sie mit den Bedingungen des Software-Lizenzvertrags nicht einverstanden sind nicht zustimmen, klicken Sie auf “Abbrechen” und beenden Sie die Installation.
- ❸

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.
- ❹

Wenn die Installation abgeschlossen ist, erhalten Sie die Rückmeldung, dass die Softwar erfolgreich installiert wurde.
- ❺

Sobald die Installation vollständig abgeschlossen ist, können Sie das Programm durch einen Doppelklick auf das Programmsymbol starten.



INSTALLATION MAC OS

Installationsanleitung für MacOS

Bitte stellen Sie sicher, dass Ihr Apple Mac die minimalen Hardwarevoraussetzungen erfüllt!

Bevor Sie mit der Installation beginnen, melden Sie sich bitte als Administrator am Computer an und schließen Sie nach Möglichkeit alle Anwendungen, die auf dem Computer laufen.

- ❶

Doppelklicken Sie auf “cura3Dmuseumpro.pkg”.
Der Installationsbildschirm der Software erscheint.
- ❷

Überprüfen Sie die Angaben auf dem Bildschirm und klicken Sie auf “Fortfahren”.
- ❸

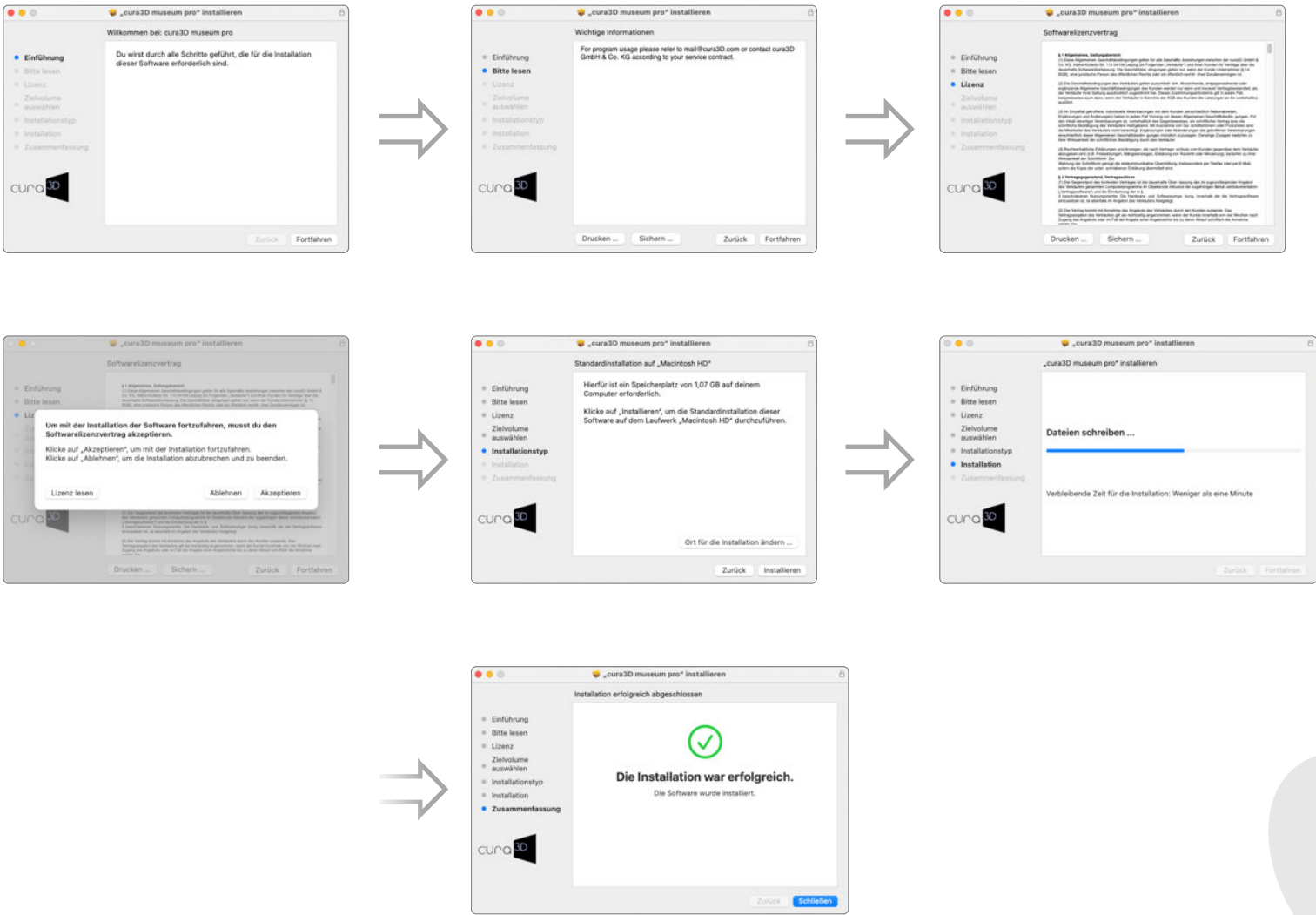
Wenn die Endbenutzer-Lizenzvereinbarung angezeigt wird, lesen Sie die Software-Lizenzvereinbarung sorgfältig durch und klicken Sie dann auf “Fortfahren”.
- ❹

Wenn Sie den Bedingungen der Software-Lizenzvereinbarung einverstanden sind, klicken Sie auf “Akzeptieren”.

Wenn Sie mit den Bedingungen der Software-Lizenzvereinbarung nicht einverstanden sind, klicken Sie auf “Ablehnen” und beenden Sie die Installation.
- ❺

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.
- ❻

Sobald die Installation abgeschlossen ist, können Sie die App starten durch Doppelklick auf das App-Symbol.



ERSTE SCHRITTE

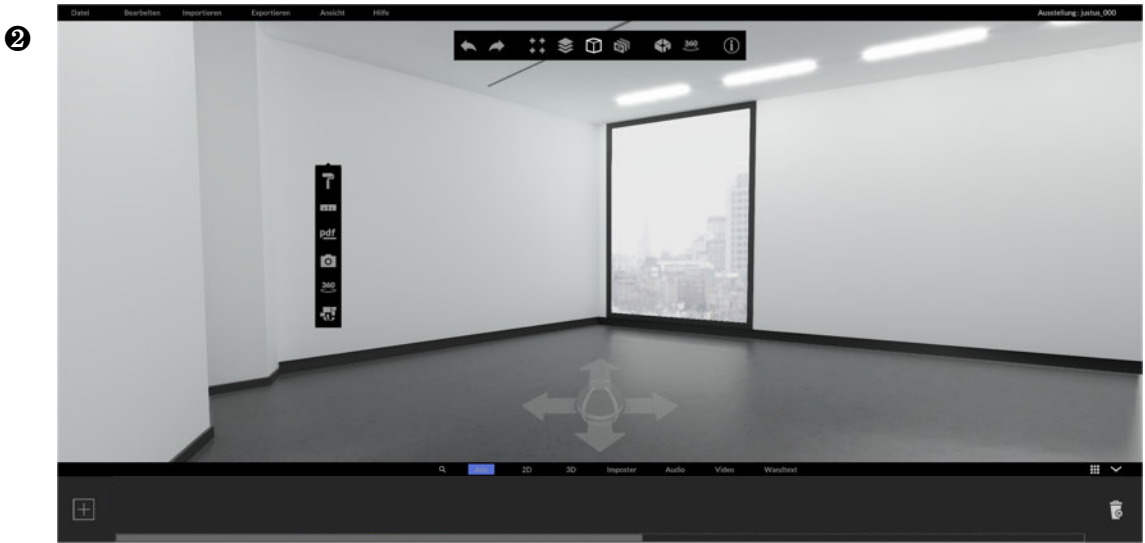
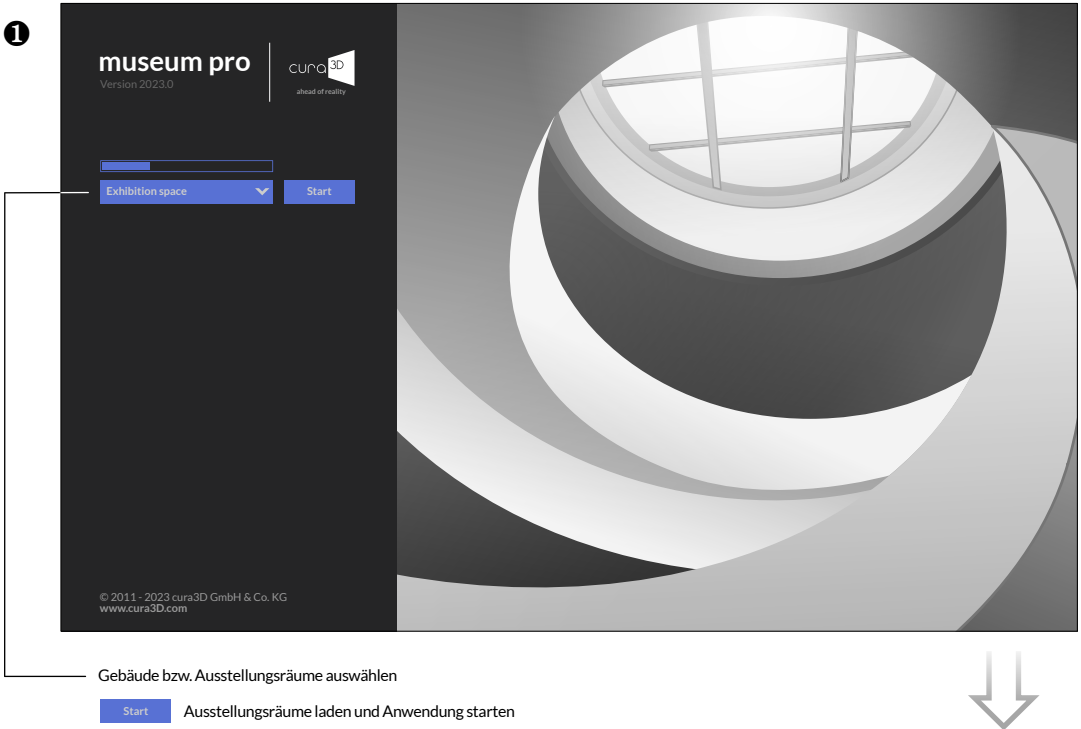
ANWENDUNG STARTEN

Starten Sie nun die Anwendung indem Sie auf das Programmsymbol "cura3D museum pro" auf Ihrem Desktop klicken oder starten Sie die Anwendung aus dem Programm-Menü unter Windows / aus dem Application-Ordner im Finder bei Apple.

Wenn die Anwendung geladen ist, sehen Sie als Erstes das Startfenster ❶, das Ihnen die folgenden Optionen anbietet:

Sofern wir für Sie mehrere Ausstellungsräume / Museen / Galerien / Messehallen erstellen durften, wählen Sie die gewünschte Architektur aus dem Listenmenü aus.

Beginnen Sie durch Klick auf "Start" mit Ihrem Projekt ❷.



ERSTE SCHRITTE

LIZENZ-VALIDIERUNG

Wenn Sie museum pro zum ersten Mal starten, öffnet sich automatisch das Fenster "Programm-Info" ❷ und Sie werden aufgefordert, Ihren Lizenzkey einzugeben ❸, um die Software freizuschalten.

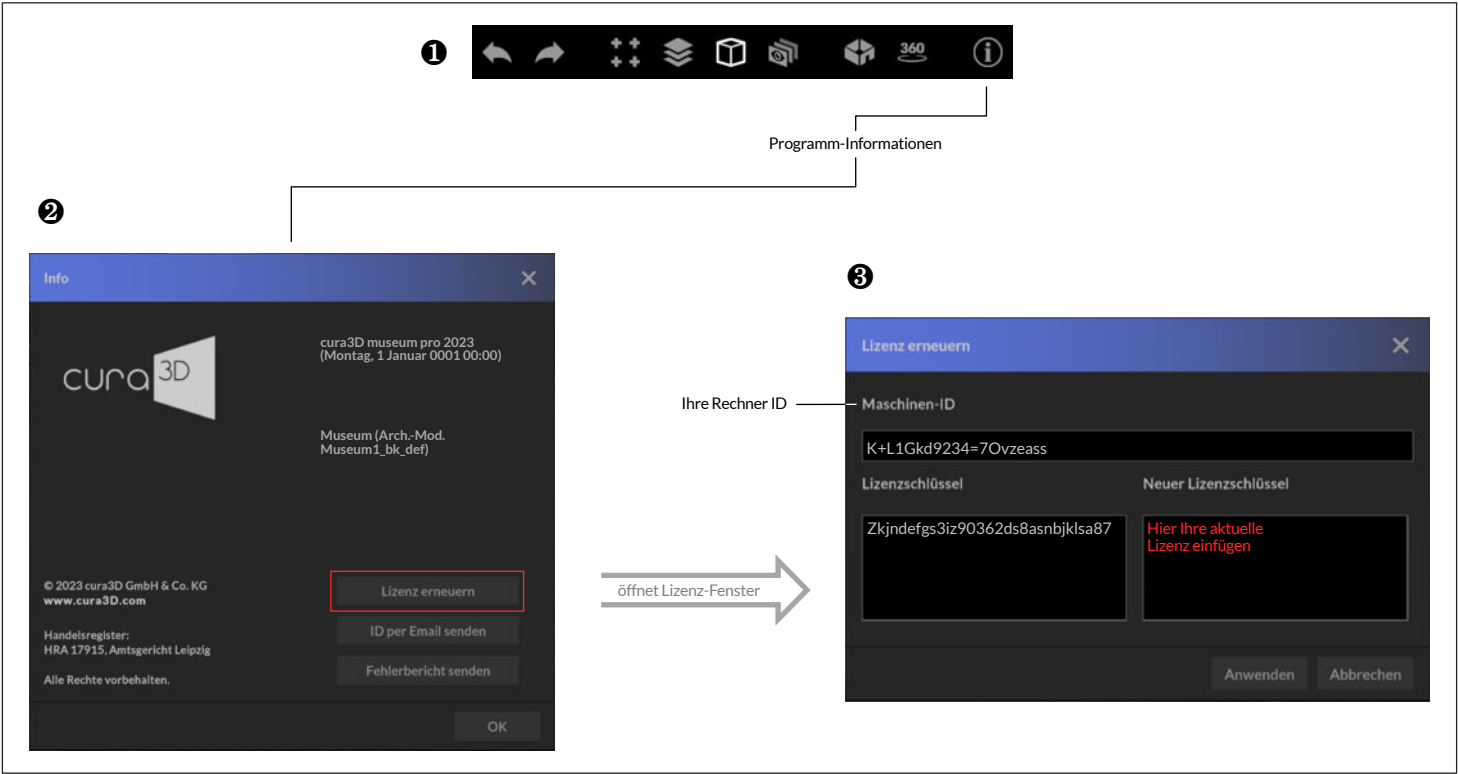
Für diesen Vorgang benötigen Sie zwingend eine Internetverbindung.

Sollten Sie sich mit Ihrem Computer hinter einem sogenannten "Proxy" befinden, können Sie diese Einstellungen für den Verifikationsprozess selbst vornehmen. Wenden Sie sich dazu am besten an Ihren zuständigen Administrator oder IT-Beauftragten. Unter Einstellungen -> Verbindungseinstellungen können Sie die Proxyinformationen anpassen.

Ihre "ID" ist an Ihren Rechner gebunden. Wenn Sie sich für eine Einzelplatzlizenz (**fairplanner pro** z.B.) entschieden haben, ist der Lizenzkey mit dieser ID verknüpft und nur mit diesem Rechner zu verwenden.

Für die Nutzung von Floatlinglizenzen ist die ID irrelevant.

Sollten Sie einmal eine neue Lizenznkey für Ihren aktivierten Rechner benötigen, finden Sie diese immer im "Programminfo" Fenster. Dieses Fenster finden Sie immer auf dem ⓘ Symbol der "Toolbar", siehe Bild ❶.



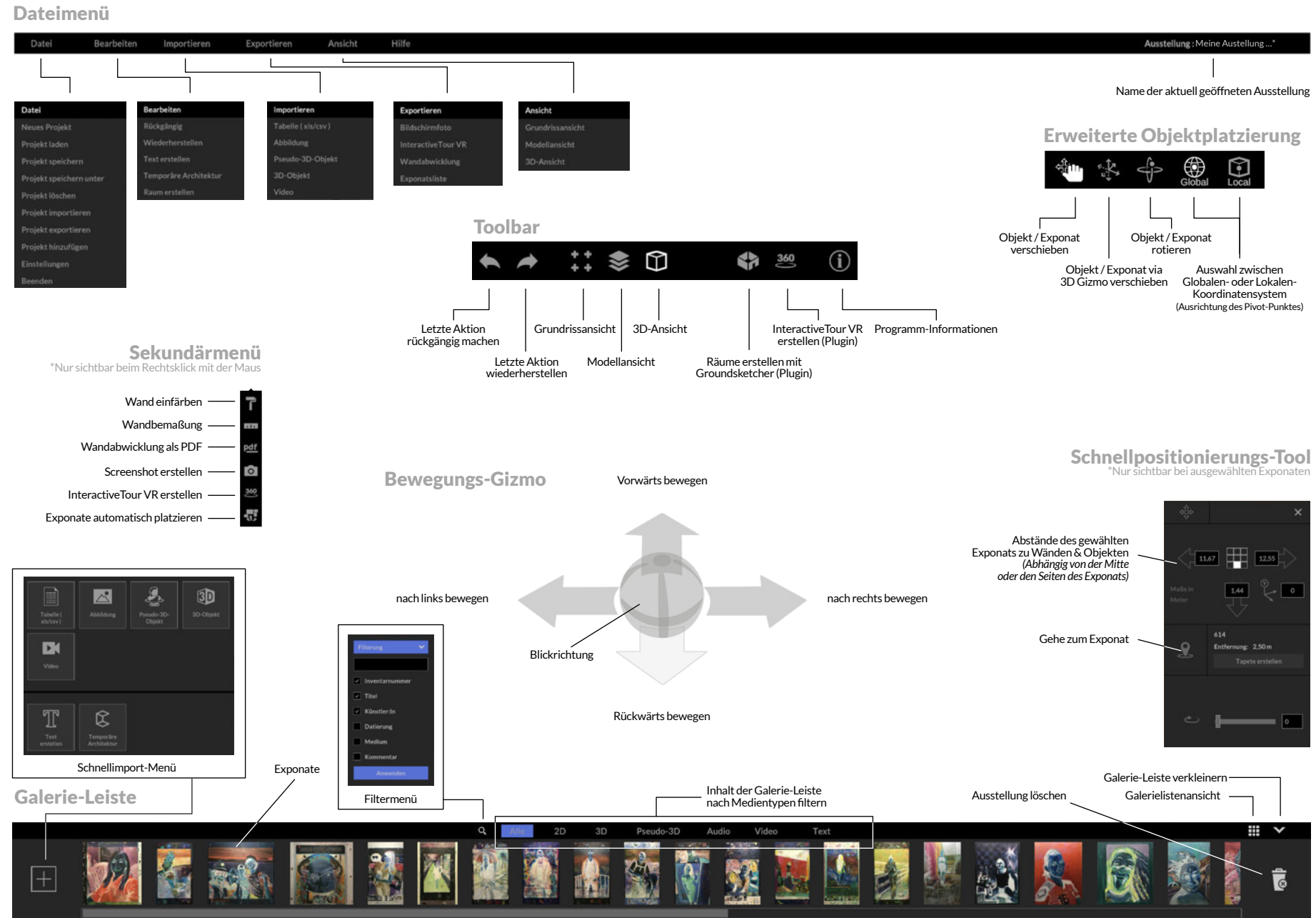
ERSTE SCHRITTE BENUTZEROBERFLÄCHE

Die Benutzeroberfläche wurde so gestaltet, dass Sie sich schnell und intuitiv in zurechtfinden. Die Oberfläche ist in drei Hauptbereiche unterteilt.

Der Kopfbereich enthält das textbasierte "Dateimenü" sowie die "Toolbar" mit den häufigsten Programmaktionen.

Der mittlere Bereich dient der Planungsinteraktion und ist Ihr Workspace.

Im unteren Anwendungsbereich finden Sie die "Galerie-Leiste". In diesem Bereich werden die importierten Exponate angezeigt und für die Platzierung selektiert. Verschiedene Filter- und Suchoptionen helfen Ihnen dabei, auch bei umfangreichen Ausstellungsprojekten in kürzester Zeit das gewünschte Exponat zu finden.



ERSTE SCHRITTE

EINSTELLUNGEN BENUTZER, SYSTEM UND DATENBANKEN

Grundeinstellungen

- Hier können Sie grundlegende Einstellungen vornehmen:
- Auswahl der Sprache (Deutsch, Englisch, Französisch, Suomi, Schwedisch)
 - Einstellung des Maßssystems (metrisch / imperial)
 - Globale Mittelachsenhöhe
 - Anzeigequalität
 - Grundlichtanpassung (erfordert PlugIn Lighting)
 - Betrachtungswinkel - Field of View (FOV).

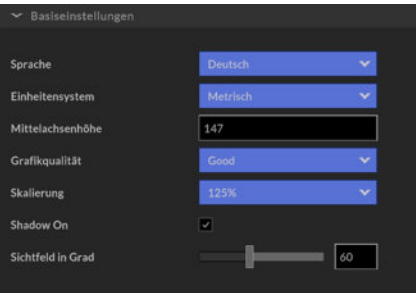
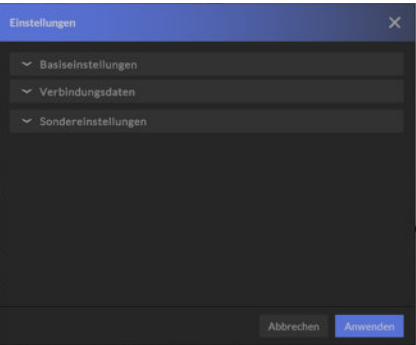
Verbindungsdaten

Wenn Sie das Plugin zur Anbindung an Ihre Museumdatenbank erworben haben, müssen Sie im Abschnitt Datenbankanbindung Ihre Zugangsdaten hinterlegen, um den Import von Exponaten und Kollektionen zu ermöglichen.

Wenden Sie sich für die initale Einrichtung gerne an unser Supportteam.

Wenn Sie unser Plugin **InteractiveTour VR** erworben haben, haben Sie von uns Verbindungsdaten erhalten, die in den entsprechenden Feldern einzutragen sind, um virtuelle Touren im Internet veröffentlichen zu können. Die Zugangsdaten sollten mit der Softwareinstallation bereits ausgefüllt sein.

Wenn Sie in Ihrer Netzwerkinfrastruktur einen Proxy-Server verwenden, dann bitten Sie Ihren lokalen Administrator um die Verbindungsdaten. Setzen Sie anschließend das Häkchen bei Proxy verwenden, um die Verbindung mit dem Proxy-Server zu nutzen.



Datenbanken

Wir unterstützen eine Vielzahl von etablierten Datenbanken im Museums- und Galeriebereich.

NAVIGATION

BEWEGUNGSSTEUERUNG

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich durch die Ausstellungsräume zu bewegen.

Bewegungs-Gizmo

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Richtungspfeile ❶, um sich z.B. vorwärts, rückwärts oder seitwärts zu bewegen. Wenn Sie die Maustaste gedrückt halten, bewegen Sie sich kontinuierlich in die gewählte Richtung.

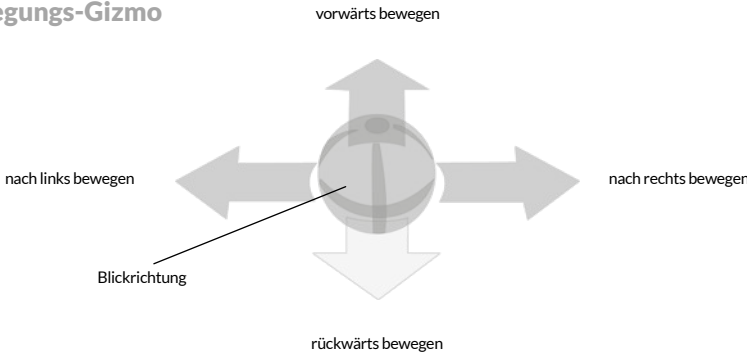
Um den Blickwinkel im Raum zu verändern, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den "Trackball". Halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus in die gewünschte Blickrichtung. Alternativ können Sie die Blickrichtung durch gedrücktes Mausrad und Bewegung der Maus verändern.

Bewegung über Tastatur

Sie können sich auch mit Hilfe der Tastatur im Raum bewegen. Benutzen Sie hierfür die "WASD" ❷-Tasten.

Um sich schneller im Raum zu bewegen, können Sie zusätzlich die Umschalttaste gedrückt halten.

❶ Bewegungs-Gizmo



❷ Bewegung über Tastatur



❸ Blickrichtung zurücksetzen



Hinweis:
Ein Druck auf die Leertaste ❸ richtet Ihren Blick wieder auf die Horizontachse aus.

❹ Bewegung & Ansicht über die Maus



Bewegungssteuerung nur mit der Maus

Alternativ können Sie sich auch nur mit der Maus im virtuellen Raum bewegen. Um sich vorwärts zu bewegen, scrollen Sie mit dem Mausrad vorwärts. Wenn Sie das Mausrad nach hinten drehen, bewegen Sie sich rückwärts.

Hinweis:
Wenn Sie mit der linken Maustaste auf den Boden doppelklicken, dann bewegen Sie sich automatisch an diese Stelle.

NAVIGATION

BEARBEITUNGSANSICHTEN

Bearbeitungsansichten

Die Ausstellungsräume lassen sich in verschiedenen Ansichten betrachten.

Die verschiedenen Ansichten helfen Ihnen, Exponate so einfach wie möglich zu platzieren und sich im Raum zu positionieren.

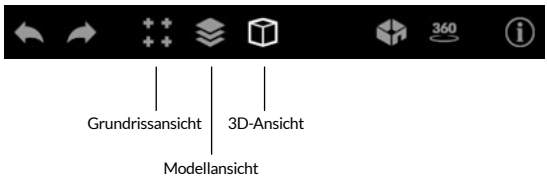
Sie können die Ansichten über das "Ansichtsmenü" ❶ oder die "Toolbar" ❷ wechseln.

Hinweis:
Wenn Sie die Anwendung öffnen, starten Sie immer in der 3D-Ansicht.

❶ Dateimenü



❷ Toolbar



++ Grundrissansicht

Die Grundrissansicht eignet sich hervorragend, wenn Sie 3D-Exponate im Raum platzieren möchten oder sich schnell in einem anderen Raum bewegen möchten.

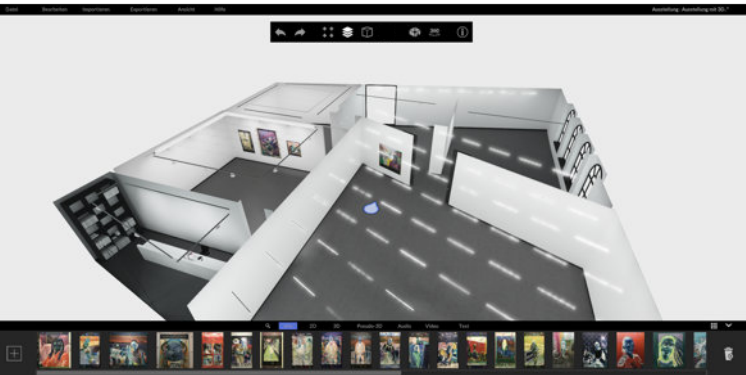
Wenn Sie das Stockwerk wechseln möchten, klicken Sie auf das entsprechende Architektur-Übersichtssymbol unten links.



≡ Modellansicht

In der Modellansicht können Sie die Positionierung und Wirkung der Exponate aus verschiedenen Perspektiven prüfen und eine schnelle Vorplatzierung der Exponate über mehrere Räume hinweg vornehmen.

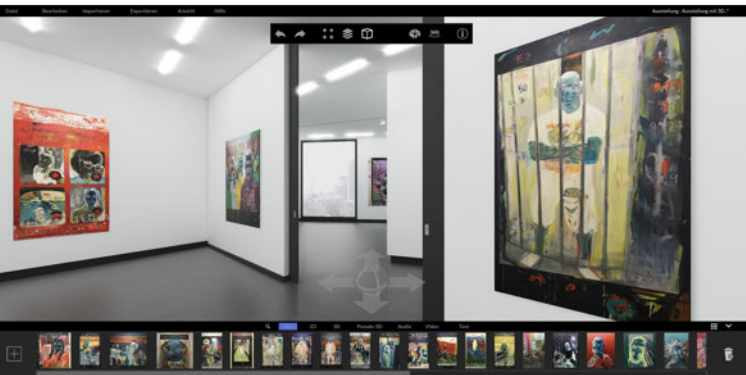
Mit gedrücktem Scrollrad und gleichzeitigem Bewegen der Maus lässt sich das Modell drehen. Auch in dieser Ansicht können Sie mit dem Architektur-übersichtssymbol die Etagen ein- und ausblenden.



📦 3D-Ansicht

Die 3D-Ansicht ist die Standardansicht und dient der Interaktion im Raum und mit den Exponaten. Werkabbildungen lassen sich via Drag & Drop an den Wänden oder auf dem Boden platzieren. Diese Ansicht hilft Ihnen, die Werke im virtuellen Ausstellungsraum zu bewerten und Hängungs- und Platzierungsoptimierungen durchzuführen.

Hinweis: In allen drei Ansichten können Sie die Exponate per Drag & Drop platzieren und verschieben. Aus der Ansicht "Grundriss" und "Modell" gelangen Sie mit einem Doppelklick auf den Boden zurück in die 3D-Ansicht.



EXPONATE

IMPORTIEREN UND SICHTEN

Import

Den Import aller Exponate und Exponatslisten können Sie über das "Importmenü" ❶ am oberen Bildschirmrand oder das "SchnellImportmenü" ❷ am linken unteren Bildschirmrand in der "Galerie-Leiste" ❸ durchführen. In beiden Menüs finden Sie die Möglichkeit zum Import folgender Medienformat und Listen:

- Abbildungen 2D (BMP, JPG, PDF, TIFF, PNG)
- 3D-Objekte (FBX, DAE, OBJ, GLTF)
- Pseudo 3D-Objekt (PNG, JPG)
- Video (MP4, OGV)
- Exponatslisten im Format XLS(X), CSV

Importierte Exponate werden zunächst in der "Galerie-Leiste" angezeigt, bis diese entsprechend im Raum (Wand / Boden) platziert wurden.

Exponate filtern

Um die passenden Exponate in der "Galerieleiste" ❸ nach dem Import gezielt zu suchen / zu filtern, nutzen Sie das "Filter-Menü" ❹. Mit einem Klick auf das Filtersymbol in der "Galerieleiste" ❸ können Sie nach folgenden Metadateneinträgen filtern:

- Künstler:in
- Titel
- Objekt-ID/Inventarnummer (ID)
- Datierung
- Medium
- Kommentar

❶ Dateimenü

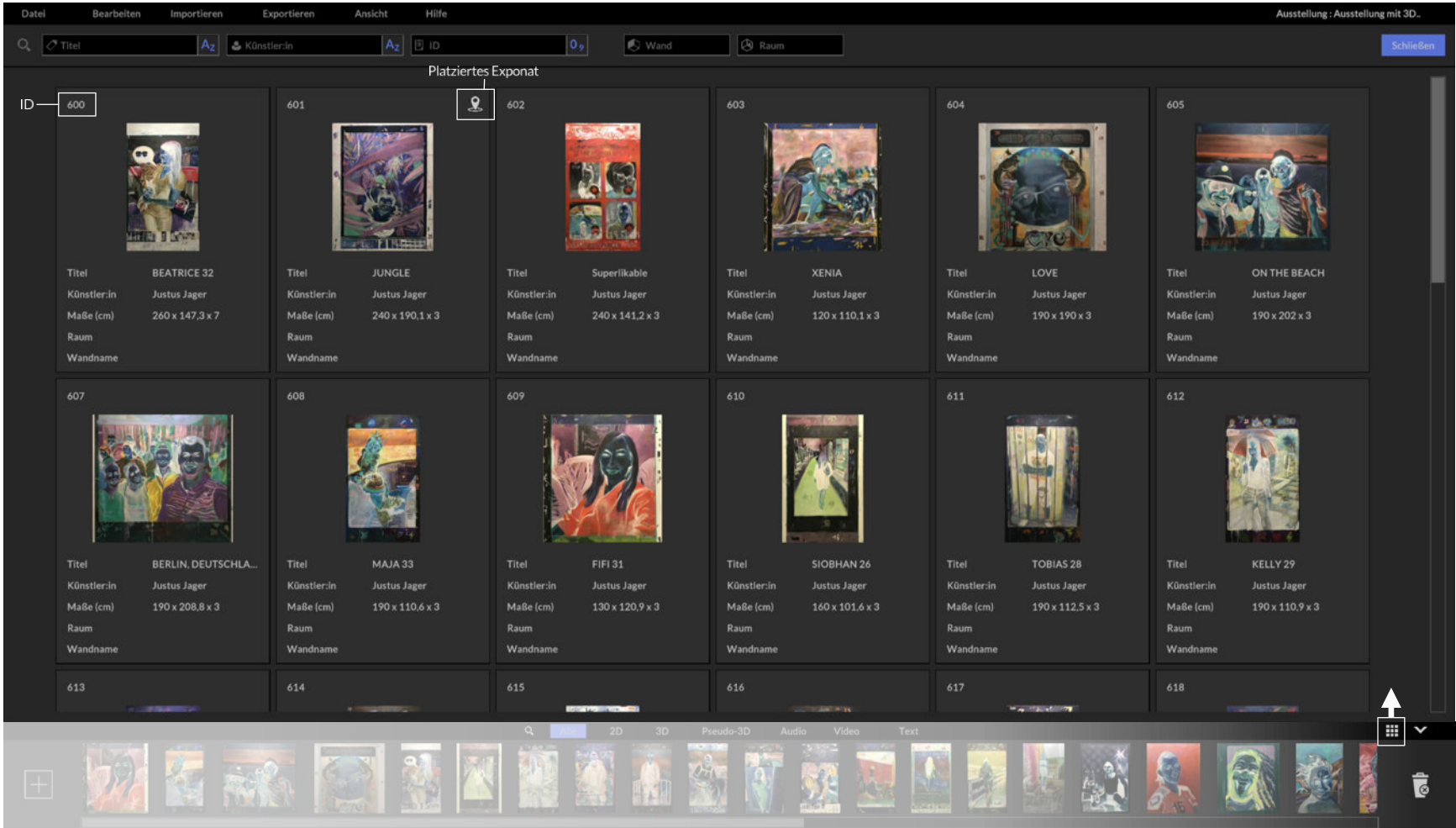


❷ Schnellimport-Menü

❸ Galerie-Leiste



Alle Datenfelder können gleichzeitig aktiviert und durchsucht werden. Importierte Dateien können zudem durch die folgende Formatkriterien gefiltert werden: **Alle / 2D / 3D / Pseudo-3D / Video / Text**



Exponatslisten-Ansicht

Die Listenansicht ermöglicht eine schnelle Übersicht über platzierte und nicht platzierte Exponate. Sie können die Auflistung über den Exponats-Liste Button  aufrufen und alle Exponate zusätzlich nach Titel, Künstler:in, ID, Wand und Raumnamen sortieren. Ein Klick auf die Werkabbildung öffnet den Exponatsmanager.

Hinweis: Wenn Sie eine übersichtliche Auflistung Ihrer Exponate inklusive Metadaten zur Weitergabe exportieren möchten, steht Ihnen das Dateiformat XLS zur Verfügung. Der Export erfolgt über das Menü **Datei / Exportieren / Exponatliste**.

EXPONATE

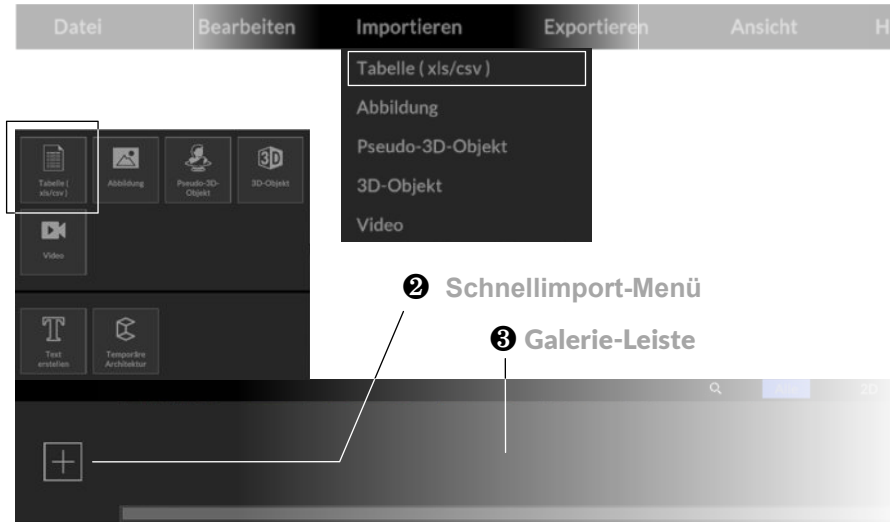
IMPORT VON EXPONATEN ÜBER TABELLEN

cura^{3D} **museum pro** bietet die Möglichkeit Exponatsdaten im XLS-, XLSX- oder CSV-Dateiformat zu importieren.

Im beigefügten Screenshot sehen Sie den Aufbau der Beispieldatei, die für den Import verwendet wird. Zwingend angegeben sein muss der dem Exponatseintrag zugehörige Bild(datei)name. Zudem müssen alle zugehörigen Bilddateien in einem Ordner liegen, den Sie mittels "Bildpfad auswählen" selektieren müssen.

Sie können Sie auch hier sowohl das textbasierte "Dateimenü" ❶ am oberen Bildschirmrand als auch das "Schnellimport-Menü" ❷ unten links in der "Galerieleiste" ❸ nutzen. Wenn die Datei erfolgreich importiert wurde, müssen Sie nur noch der entsprechenden Tabellenspalte die richtigen Attribute zuweisen (siehe Abbildung).

❶ Dateimenü

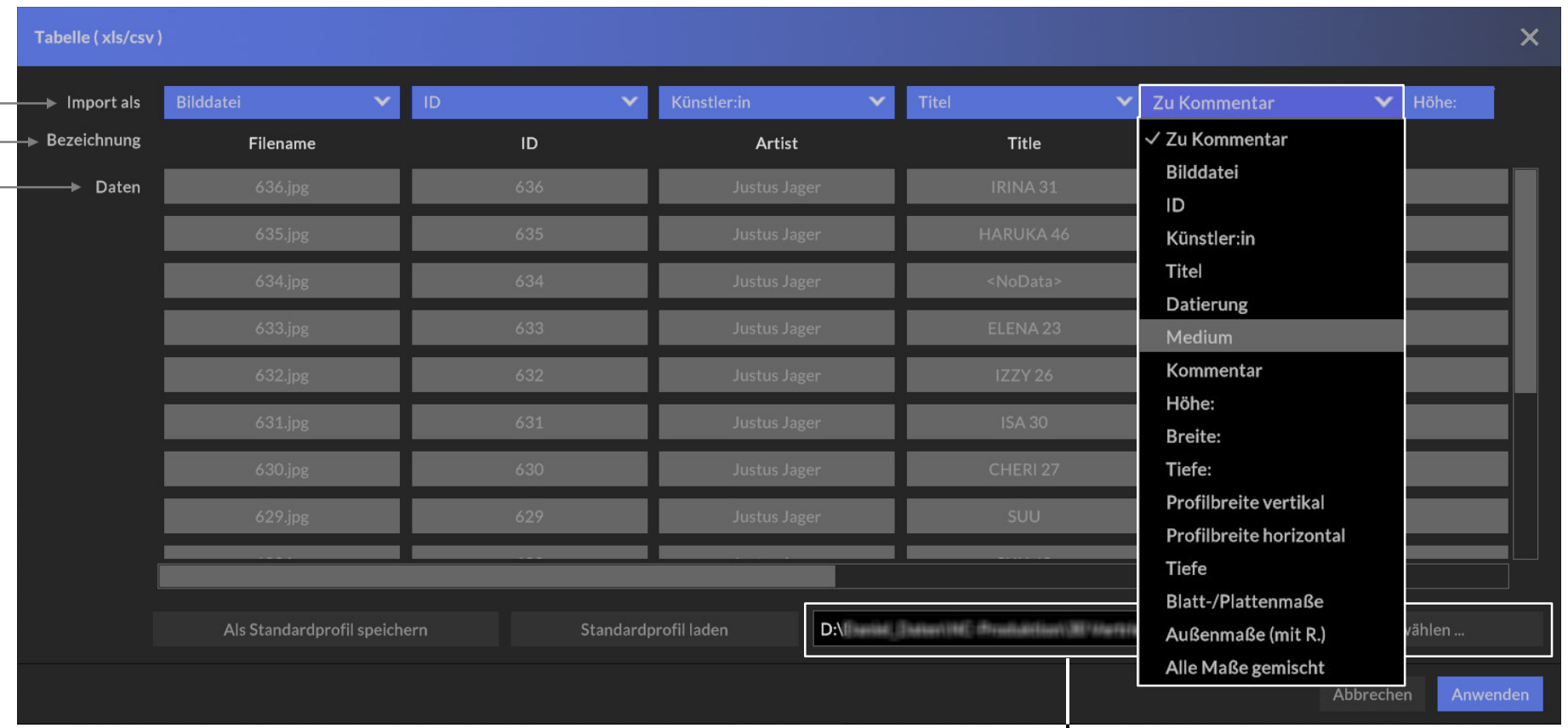


Worksheet: Werkbiste - LibreOffice Calc

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Filename	ID	Artist	Title	Year	Height	Width	Depth	Comment	State
2	636.jpg	636	Justus Jäger	IRINA 31		75	50.27	3		Veröffentlicht
3	635.jpg	635	Justus Jäger	HARUKA 46		50	45.12	3		Veröffentlicht
4	634.jpg	634	Justus Jäger			32	27.13	3		Veröffentlicht
5	633.jpg	633	Justus Jäger	ELENA 23		50	44.58	3		Veröffentlicht
6	632.jpg	632	Justus Jäger	IZZY 26		60	49.88	3		Veröffentlicht
7	631.jpg	631	Justus Jäger	ISA 30		44	38.97	3		Veröffentlicht
8	630.jpg	630	Justus Jäger	CHERI 27		45	40.24	3		Veröffentlicht
9	629.jpg	629	Justus Jäger	SUU		70	49.47	3		Veröffentlicht
10	628.jpg	628	Justus Jäger	SUU 42		90	69.55	3		Veröffentlicht
11	627.jpg	627	Justus Jäger	SIODHAN 31		70	49.73	3		Veröffentlicht
12	626.jpg	626	Justus Jäger	SASKIA 36		50	46.3	3		Veröffentlicht
13	625.jpg	625	Justus Jäger	DEMIR		80	53.55	3		Veröffentlicht
14	624.jpg	624	Justus Jäger	PAOLA 30		45	40.06	3		Veröffentlicht
15	623.jpg	623	Justus Jäger	CHRISTIN 33		80	60.81	3		Veröffentlicht
16	622.jpg	622	Justus Jäger	MELANIE 28		70	49.44	3		Veröffentlicht
17	621.jpg	621	Justus Jäger	JANINA 25		120	70.92	3		Veröffentlicht
18	620.jpg	620	Justus Jäger	ANDREA		160	91.55	3		Veröffentlicht
19	619.jpg	619	Justus Jäger	SABINE		160	90.26	3		Veröffentlicht
20	618.jpg	618	Justus Jäger	ELENA 24		160	90.34	3		Veröffentlicht

Zeile 1
Zuordnung
Ab Zeile 2
Datensatz

Bitte weisen Sie in diesem Dropdown-Menü noch die passenden Metadateneinträge je Tabellenspalte zu, damit die Inhalte korrekt in **museum pro** importiert werden können.



Hinweis: Sofern Ihre unterschiedlichen Tabellen die gleiche Struktur aufweisen, müssen Sie die die Zuweisung der Metadateneinträge nicht jedes Mal erneut durchführen. Wählen Sie hierfür einfach "Als Standardprofil speichern". Bei einem erneuten Import müssen Sie dann nur den Bildpfad entsprechend anpassen.



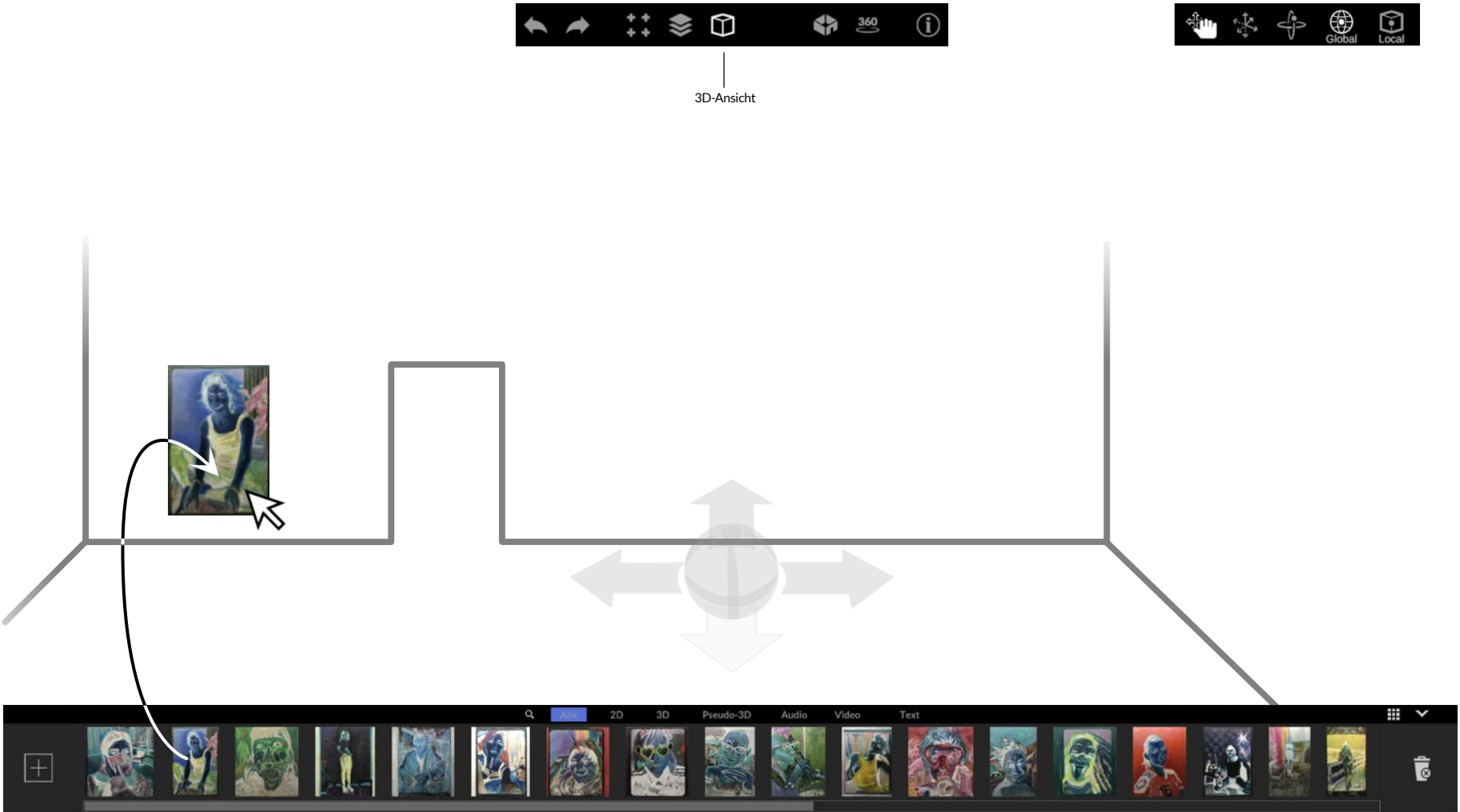
Mit einem Klick auf "Bildpfad wählen ..." geben Sie den Speicherort Ihrer zu importierenden Exponate an.

EXPONATE PLATZIEREN

Um ein Exponat an einer Wand, oder auf dem Boden zu platzieren, gehen Sie in die 3D- oder Modellansicht und ziehen Sie das Exponat mit gedrückter linker Maustaste aus der Galerieleiste an die gewünschte Stelle. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Exponat und halten Sie die Maustaste gedrückt, um das Exponat nach der an die gewünschte Position zu verschieben.

Hinweis:
Sollte sich ein Exponat nicht an der gewünschten Stelle platzieren lassen, überprüfen Sie bitte die Abmessungen des Exponats.
Doppelklicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf das entsprechende Werk in der Galerieleiste, um die Detailansicht aufzurufen.
Unter dem Reiter "Exponat" können Sie bei Bedarf die Abmessungen ändern.

Dies ist insbesondere bei verschiedenen 3D-Objekten notwendig, da je nach verwendeter Software, die für die Erstellung verwendet wurde, unterschiedliche Koordinatensysteme und Maßeinheiten zu Fehlern führen können.



EXPONATE

ERWEITERTE OBJEKTPLATZIERUNG



Beim Platzieren von 2D oder 3D-Exponaten ist standardmäßig das Objekt verschieben Werkzeug ausgewählt. In diesem Modus können Sie ganz einfach via Drag-and-drop Objekte im Raum verschieben, die automatisch an Wänden, Böden und Decken einrasten.

Für eine präzisere Positionierung der Objekte im Raum empfehlen wir das 3D-Gizmo, welches es Ihnen ermöglicht, Ihr ausgewähltes Objekt stufenlos in allen Achsen zu bewegen. Dazu klicken und ziehen Sie an einem der farbigen Pfeile, die im Zentrum Ihres Objektes dargestellt werden, und bewegen das Objekt in der entsprechenden Achse. Dieser Modus ermöglicht es Ihnen auch, Objekte durch Glasflächen und Wände zu bewegen und darüber hinaus Objekte schwebend im Raum zu platzieren.

Mit dem Rotationswerkzeug können Sie schnell und einfach durch Klicken und Ziehen der farbigen Ringe das Objekt in der entsprechenden Achse rotieren. Dieses Werkzeug arbeitet eng mit dem Schnellpositionierungstool zusammen. Einstellungen, die Sie hier tätigen, werden auch mittels Zahlenwert im Schnellpositionierungstool dargestellt.

3D-Ansicht

Objekt / Exponat verschieben

Objekt / Exponat rotieren

Global

Lokal

Objekt / Exponat via 3D Gizmo verschieben

Auswahl zwischen Globalen- oder Lokalen-Koordinatensystem (Ausrichtung des Pivot-Punktes)

2D 3D Pseudo-3D Audio Video Text

Global

Lokal

Manchmal bietet sich ein Wechsel von globalem zu lokalem Koordinatensystem an, insbesondere bei an der Wand hängenden Objekten. Mit diesen zwei Buttons wird der Pivot-Punkt Ihres 3D- oder 2D-Objektes neu ausgerichtet.

EXPONATE

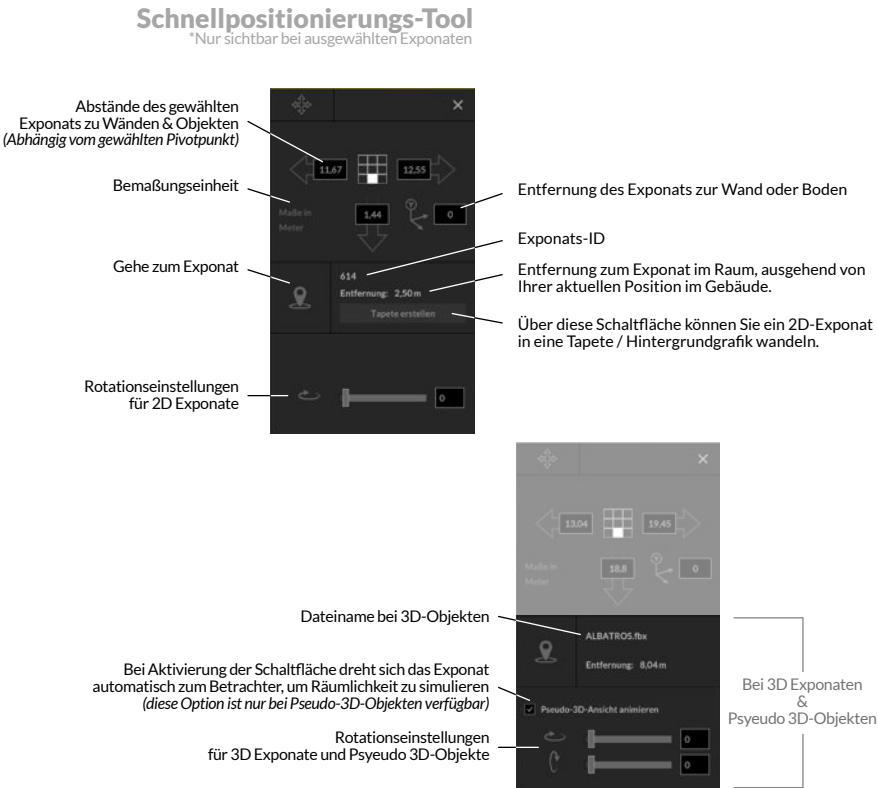
SCHNELLPOSITIONIERUNGS-TOOL

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Exponat, um das Schnellpositionierungswerkzeug zu öffnen. Mit diesem Werkzeug können Sie Exponate präzise positionieren und erhalten erweiterte Einstellungsmöglichkeiten.

Die Maßangaben in den Eingabefeldern geben den Abstand des Exponates zu den Wandaußenkanten, bzw. dem Fußboden / der Fußbodenleiste an. Ändern Sie hier die Werte, um die Positionierung zu beeinflussen. In der Mitte finden Sie ein "Rasterfeld", das insgesamt 10 Anmesspunkte enthält. Über diese lässt sich ein Exponat sehr einfach unter Berücksichtigung der Ober-, Mittel-, oder Unterkantenhöhe ausrichten.

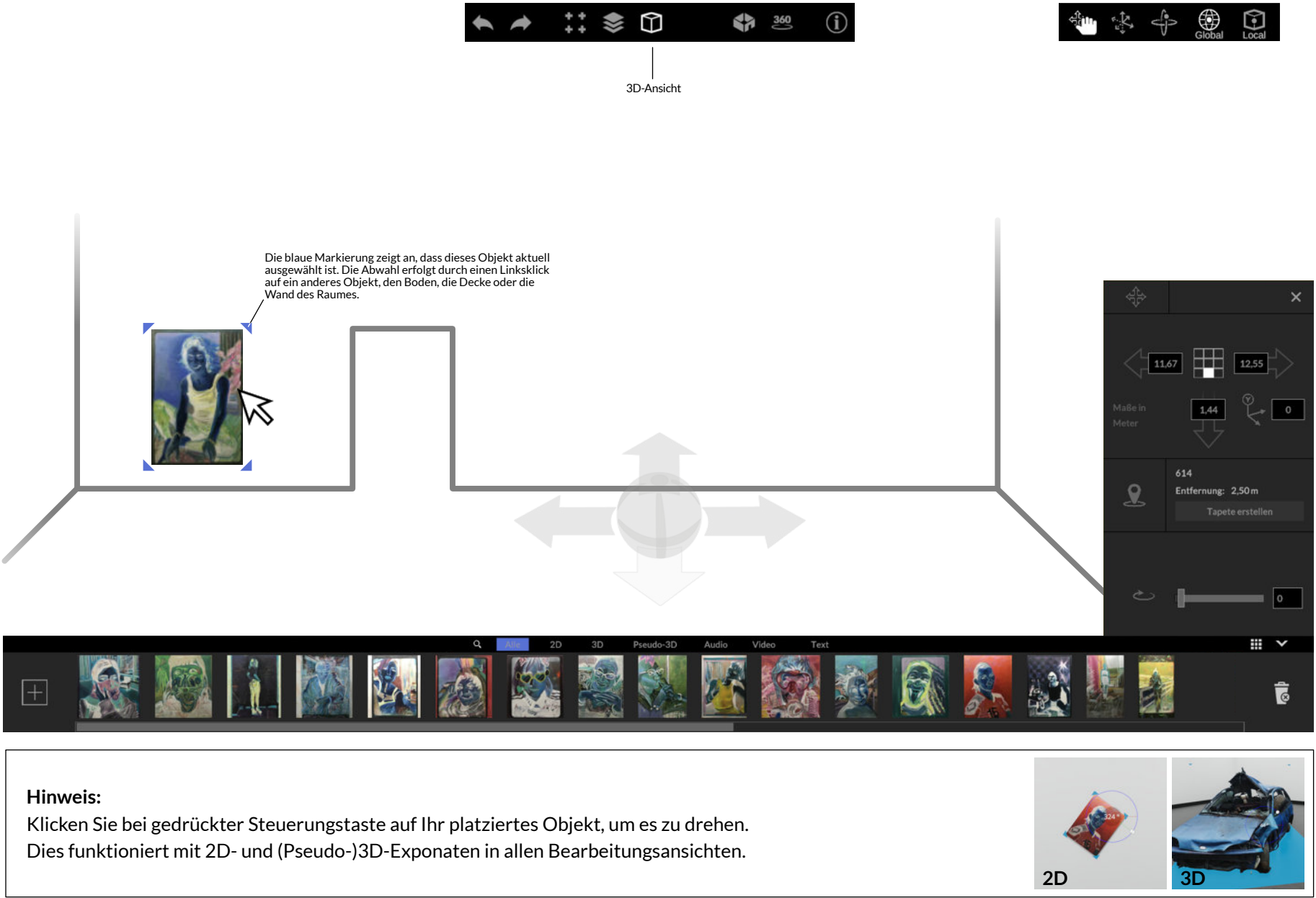
Durch Klick auf das Symbol  begeben Sie sich frontal zum ausgewählten Exponat, daneben wird Ihnen die aktuelle Entfernung zum Exponat angezeigt. Wenn Sie importierte Bilddateien als Hintergrundgrafik ("Tapete") verwenden möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Tapete erstellen".

Achtung: Sie können diese erstellte Grafik anschließend nicht mehr mit einem Linksklick auswählen. Um die Tapete weiter zu bearbeiten oder zu entfernen, wechseln Sie in den Dialog Wand einfärben (siehe Sekundärmenü Seite 44)



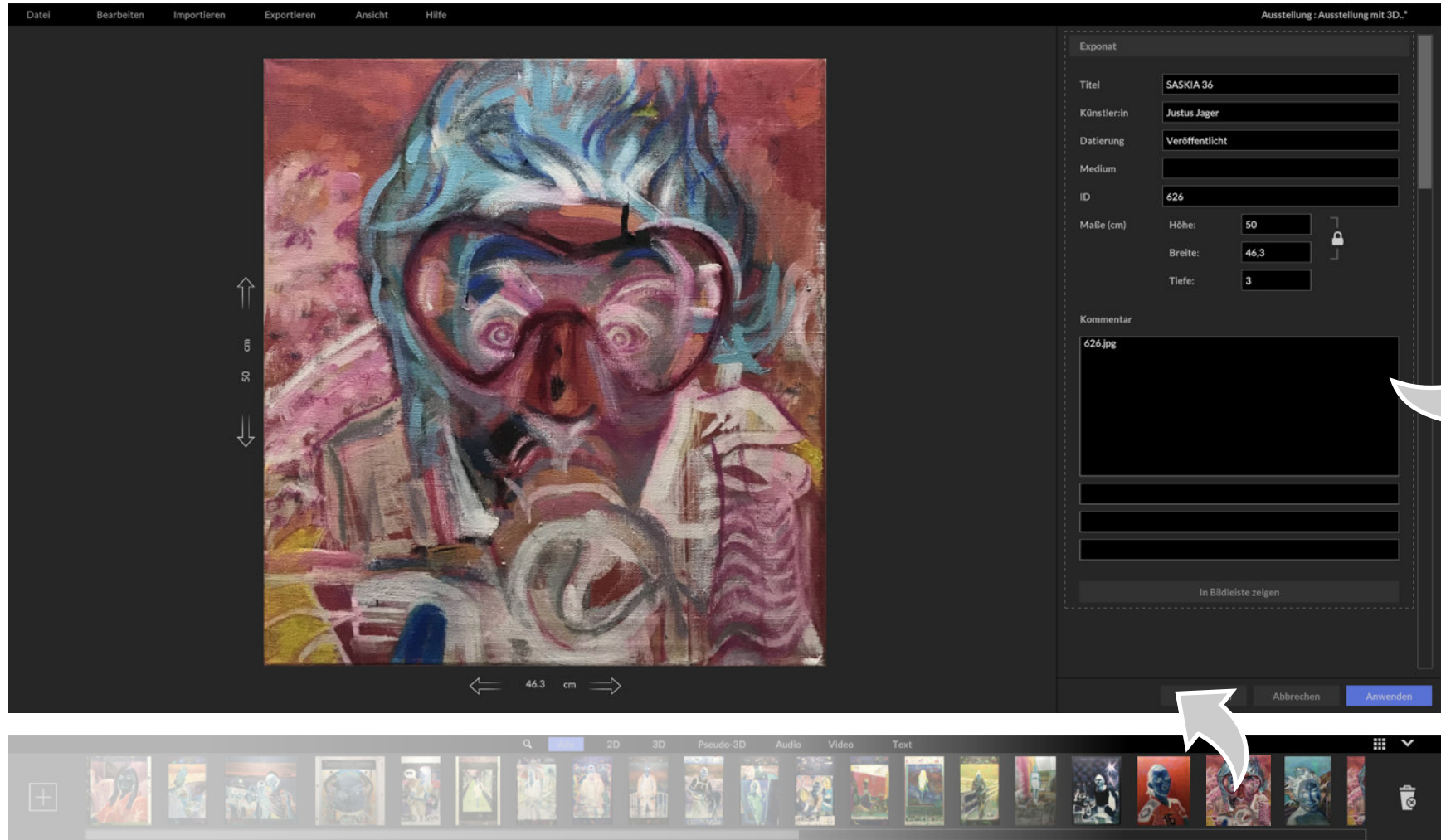
Selektierte 2D-Exponate lassen um eine Achse drehen, (Pseudo-) 3D-Objekten lassen sich auf zwei Achsen rotieren.

Um das selektierte Exponat zu drehen, schieben Sie den entsprechenden Schieberegler nach rechts oder geben Sie einen numerischen Wert (Angabe in Grad) in das nebenstehende Textfeld ein.



EXPONATE

EXPONATSMANAGER / METADATEN



Exponat

Unter dem Reiter Exponat finden Sie alle relevanten Daten zu dem ausgewählten Werk, diese Metadaten werden wahlweise aus einer bestehenden Datenbank oder aus einer Tabelle im csv- oder xls-Format abgeglichen und importiert.

Sie können die Felder jederzeit bearbeiten oder um zusätzliche Informationen ergänzen.

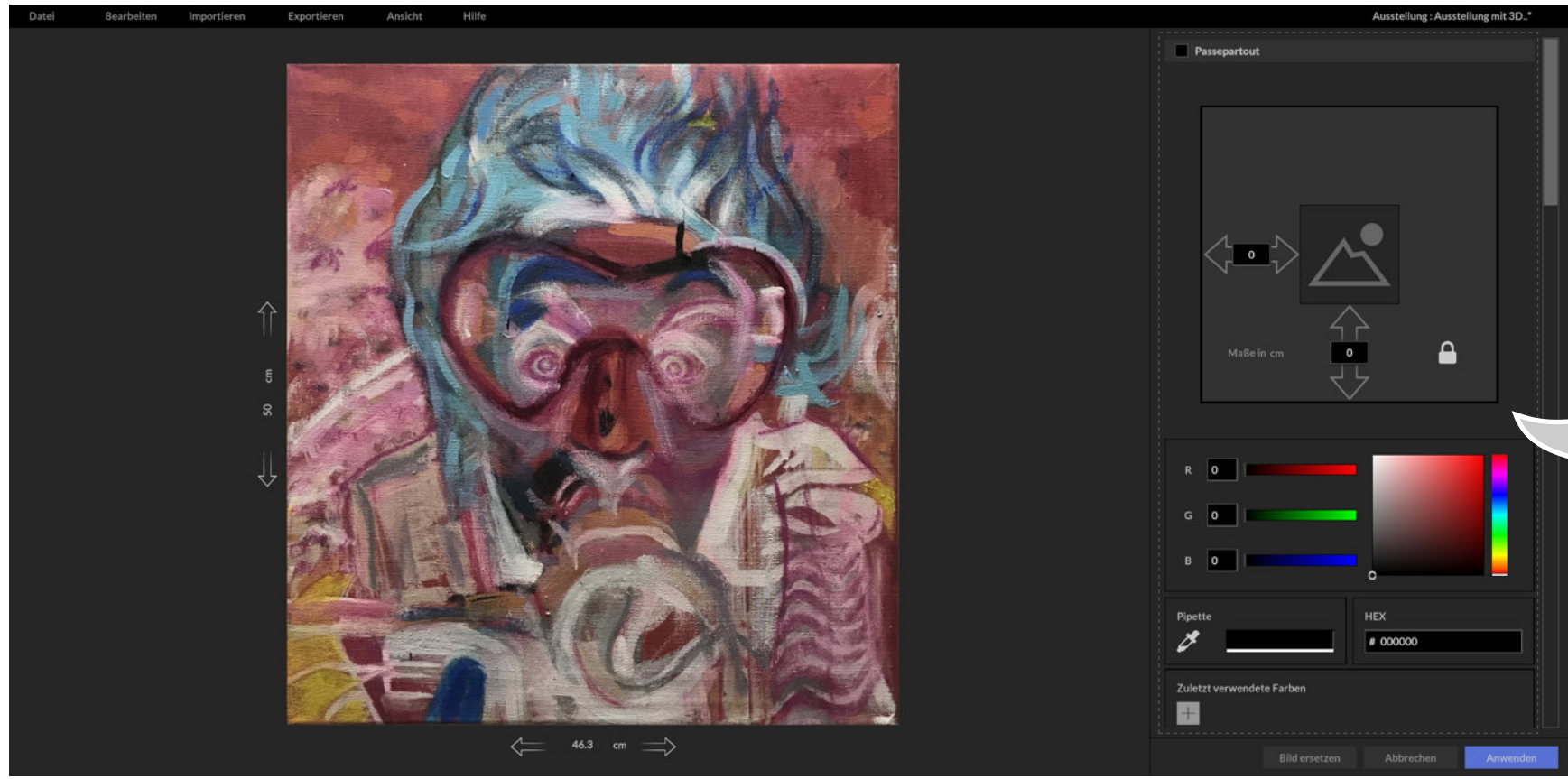
Hinweis:
Wenn ein Exponat (2D / 3D) zu groß ist, kann keine sinnvolle Platzierung erfolgen. In diesem Fall muss eine manuelle Anpassung der Abmessungen vorgenommen werden.



Drei individuell nutzbare Textfelder

EXPONATE

EXPONATSMANAGER / PASSEPARTOUT

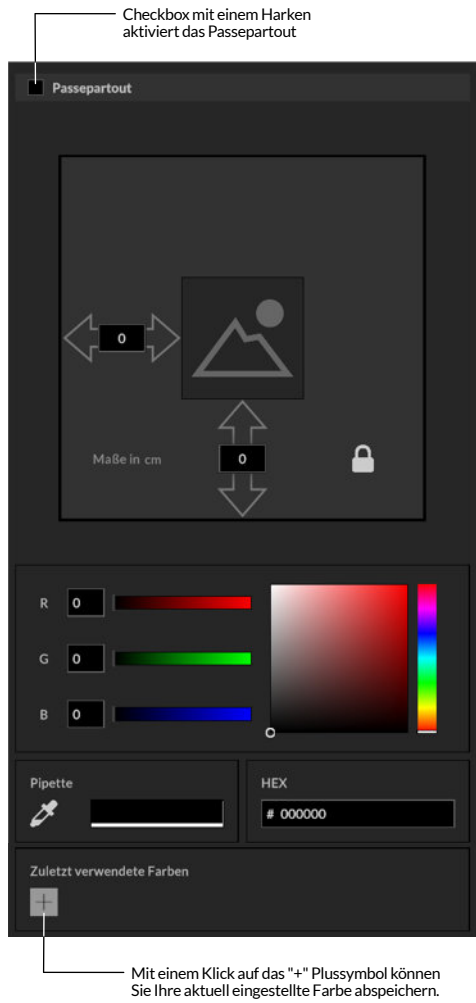


Passepartout

Aktivieren Sie für die dazu das Kontrollkästchen "Passepartout" mit einem Haken und geben Sie die gewünschten Maße ein. Über das Schloss-Symbol (standardmäßig aktiviert) verknüpfen Sie die horizontale- und vertikale Maßeingabe.

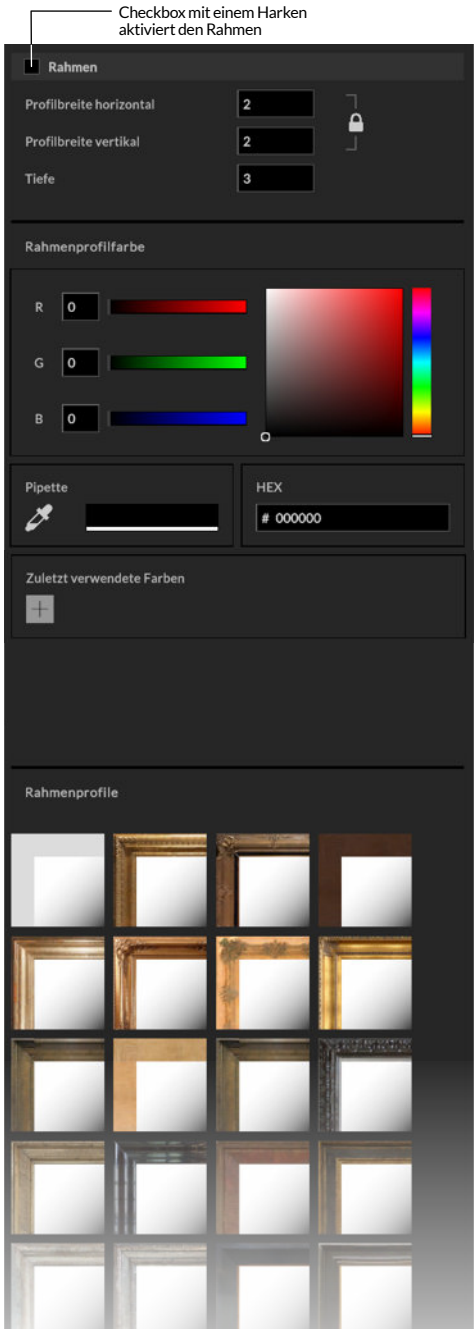
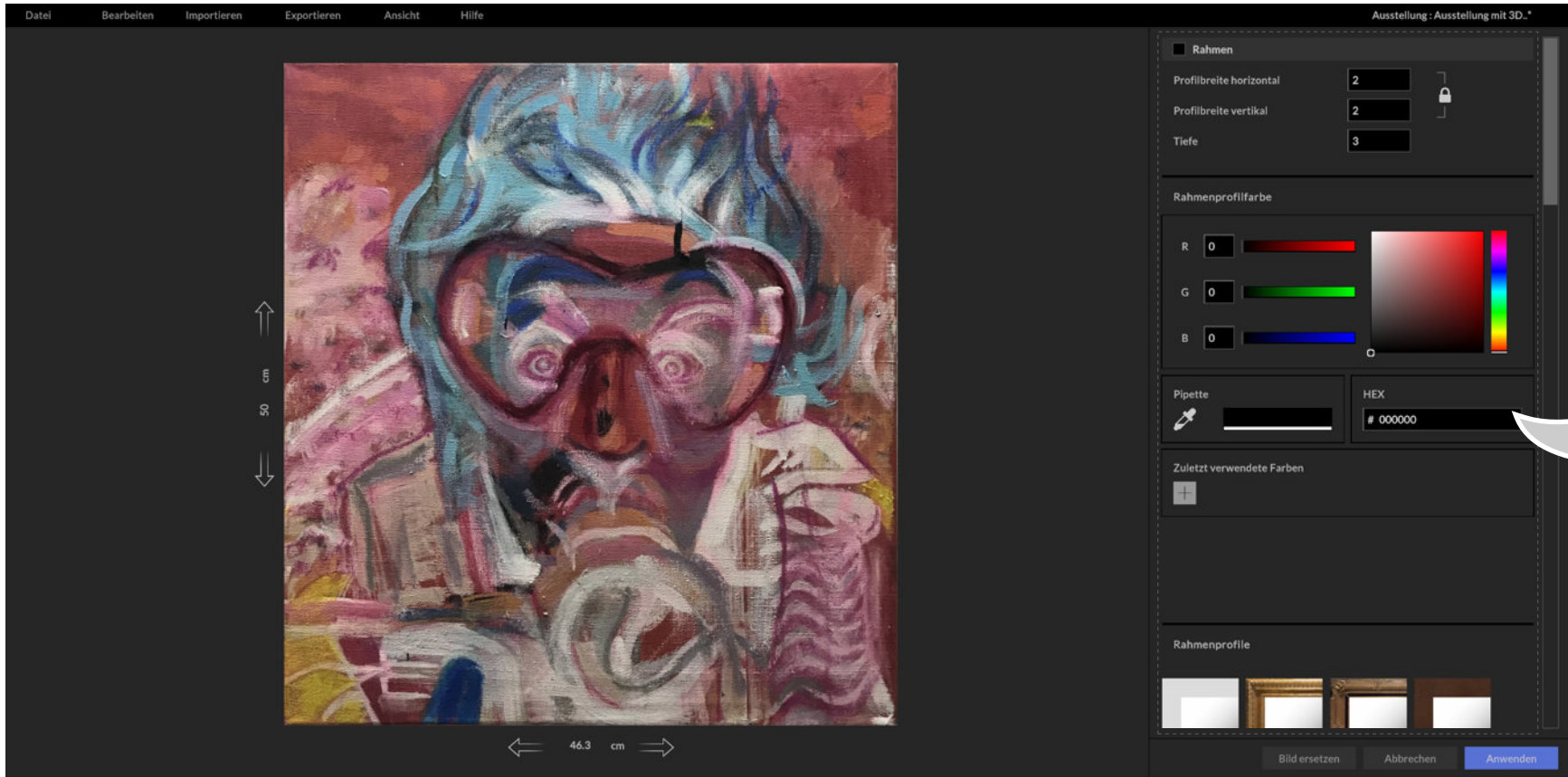
Sofern Sie unterschiedliche Maßwerte eingeben wollen, klicken Sie auf das Schloss-Symbol. Wählen Sie anschließend im Farbdialog die gewünschte Farbe. Verwenden Sie dazu die RGB-Farbeinstellungen oder nehmen Sie mit der Pipette eine Farbe aus einem Bildelement, oder geben Sie den HEX-Farbwert ein.

Unter "Zuletzt verwendete Farben" können Sie durch Anklicken des "+"-Buttons bis zu 8 Farben speichern und in allen Farbdialogen verwenden.



EXPONATE

EXPONATSMANAGER / RAHMEN



Rahmen

Aktivieren Sie die Checkbox "Rahmen".
Geben Sie die Profilbreite des Rahmens ein und beachten Sie, dass das Schloss-Symbol für die horizontale und vertikale Profilbreite standardmäßig aktiviert ist (Im seltenen Fall unterschiedlicher Maße für die horizontale und vertikale Profilbreite durch Klick deaktivieren).

Nutzen Sie den ersten Rahmentypen, um eigene Farben zu verwenden, ansonsten steht Ihnen eine Auswahl an unterschiedlichen Rahmentypen zur Verfügung.

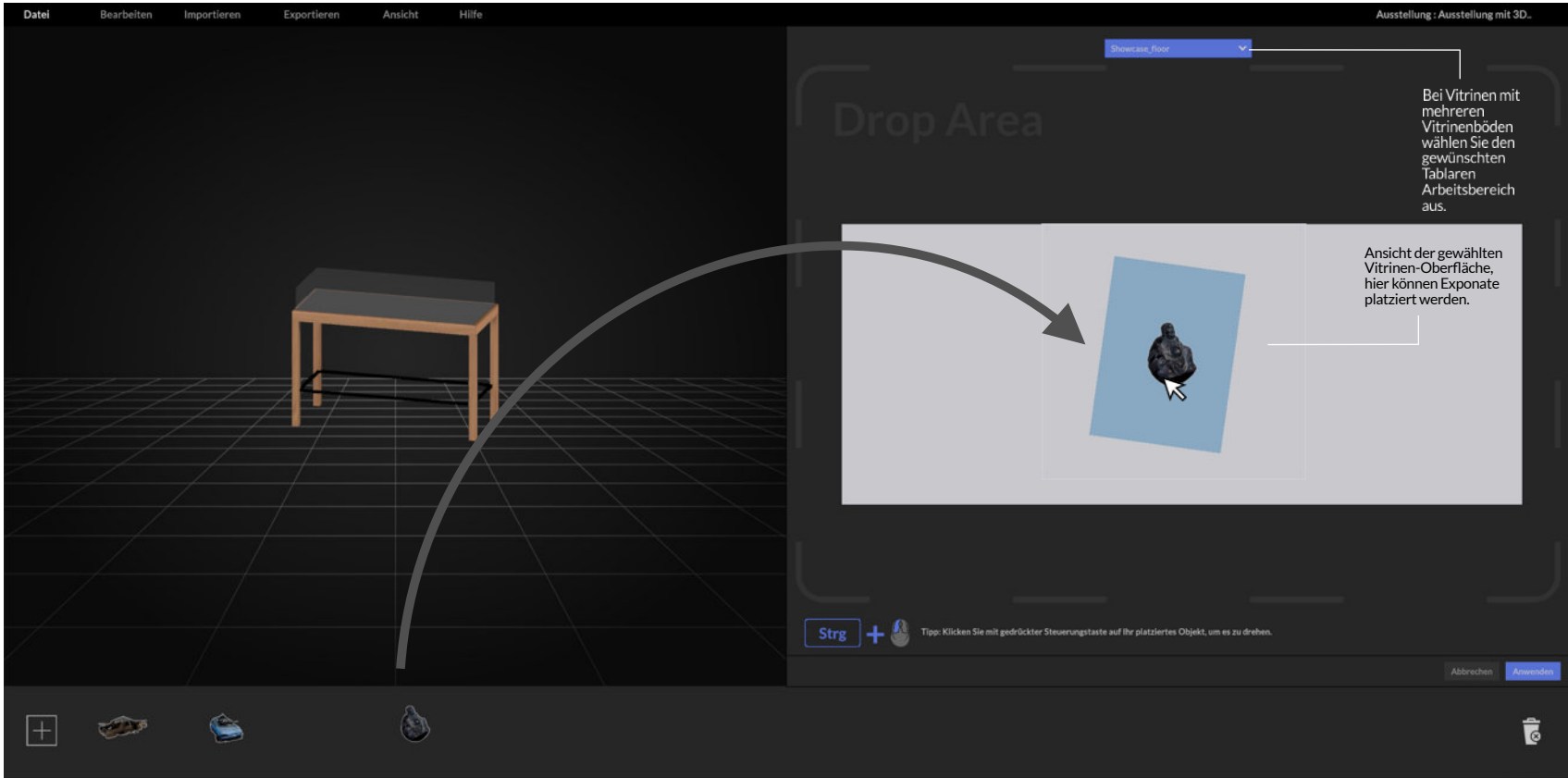
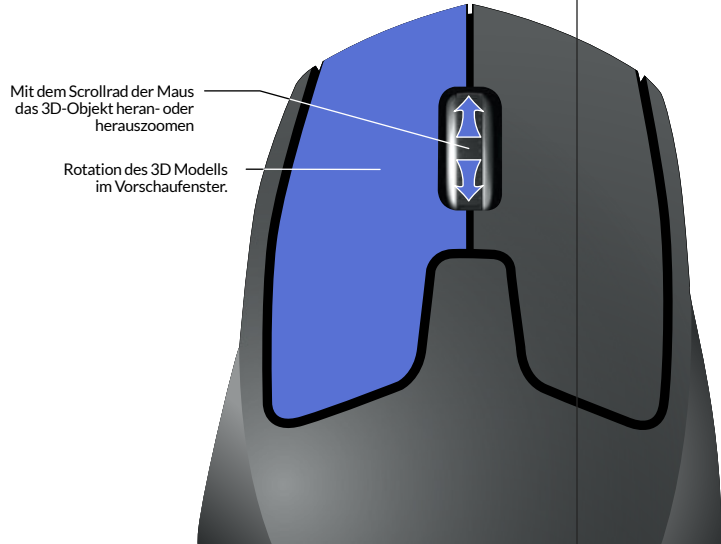
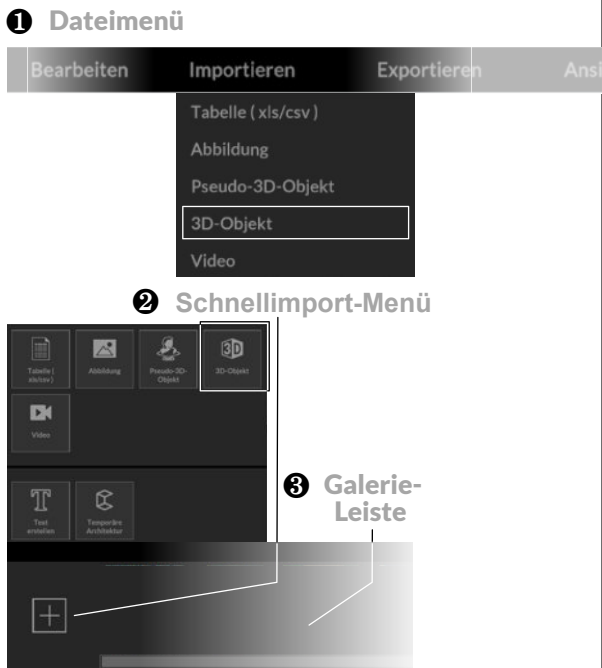
Achtung:
Die Auswahl eines Rahmens aus der Bibliothek überschreibt ggf. Ihre Farbeinstellungen, die Profilbreite bleibt davon jedoch unberührt.



3D-Modelle

museum pro kann eine Vielzahl gängiger 3D-Dateiformate importieren. Für den Import von 3D-Daten stehen Ihnen auch hier das "Datei-Menü" **❶** oder das "Schnell-Importmenü" **❷** zur Verfügung.

Nach der Auswahl der Datei im Dateimanager werden die 3D-Modelle in die "Galerieleiste" **❸** geladen. Ein Doppelklick auf das jeweilige 3D-Objekt in der Galerieleiste öffnet die Exponatsansicht. Hier können Sie Metadaten bearbeiten, Dimensionen prüfen oder ändern.



Vitrinen

Konfigurier- und bespielbare Vitrinen sind 3D-Objekte, die von cura^{3D} speziell für **museum pro** erstellt werden. Exponate lassen sich auf den vordefinierten Tablaren platzieren.

Hinweis:
Sollte sich ein 3D-Objekt nicht in der Vitrine platzieren lassen, überprüfen Sie bitte die Dimensionen des Objekts.



WERKZEUGE

SEKUNDÄRMENÜ

Das Sekundärmenü fasst die wichtigsten projektbezogenen Operationen in einem kompakten Menü zusammen.

Wand einfärben

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Wand, einen Boden oder eine Decke und wählen Sie das  Symbol. Es öffnet sich der Dialog "Wand-eigenschaften", dort können Sie das ausgewählte Element einfärben.

Wand bemaßen

Dieses Werkzeug funktioniert nur auf Wänden und temporärer Architektur. Platzieren Sie zunächst mindestens ein Exponat an einer Wand und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf diese Wand. Wählen Sie nun das  Symbol, um die Abmessungen anzuzeigen.

Wandabwicklung als PDF

Um ein PDF-Dokument mit allen Bemaßungen zu erhalten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Wand und wählen Sie das  Symbol aus.

Achtung: Es sollte mindestens ein Exponat auf der Wand platziert sein, um eine sinnvolle Wandabwicklung zu erzeugen.

Screenshot erstellen

Richten Sie Ihren Blick zunächst in der 3D-, oder Modellansicht aus und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf den Boden, die Wand oder die Decke und wählen Sie das Screenshotsymbol aus. Darauf hin wird die gewählte Perspektive in doppelter Auflösung und ohne die grafische Benutzeroberfläche gespeichert. Im Anschluss öffnet sich der Windows-Explorer / Mac Finder und Sie können bestimmen, wo die Datei gespeichert werden soll.

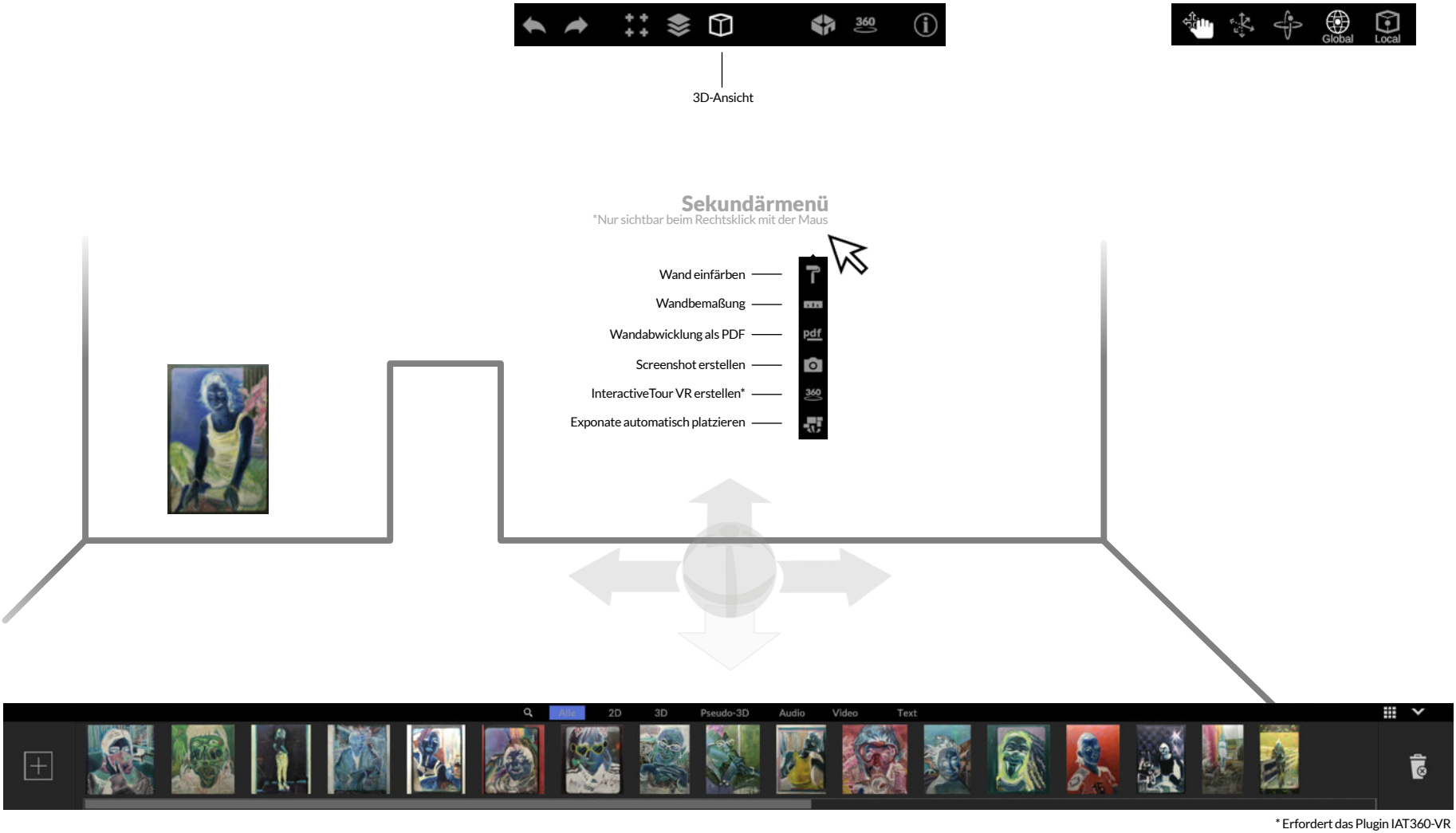
InteractiveTour VR

Unter diesem Menüpunkt  können Sie virtuelle Rundgänge durch Ihre Ausstellungen erstellen. Dazu benötigen Sie das **InteractiveTour VR** Plugin, mehr dazu im entsprechenden Abschnitt auf Seite 54.

Exponate automatisch platzieren

Wählen Sie das  Symbol im Sekundärmenü und platzieren Sie Exponate automatisch an einer Wand. Vor dem Platzieren haben Sie die Möglichkeit, den minimalen Abstand zwischen den einzelnen Exponaten festzulegen.

Diese Funktion ist besonders in Verbindung mit der Filterung effektiv einzusetzen. Suchen Sie in Ihren Exponaten nach z.B. einem / einer Künstler/in und platzieren Sie die jeweiligen Exponate auf der gewünschten Wand vor.



WERKZEUGE

SEKUNDÄRMENÜ / WAND EINFÄRBEN

Mit dem Wandeigenschaften Fenster können Sie nicht nur das Aussehen einer Wand, eines Bodens oder einer Decke ändern, sondern auch Wandnamen erstellen und ändern. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Wand, eine Decke oder einen Boden und wählen Sie das Symbol, um den Dialog zu öffnen.

Benannte Wände haben den Vorteil, dass Exponate schneller und besser hinsichtlich ihrer Platzierung in der Architektur zugeordnet und gesucht werden können.

Zudem können in diesem Dialog Tapeten wieder in Exponats Abbildungen konvertiert werden, um eine Bearbeitung als Exponat zu ermöglichen.

Bei temporärer Architektur haben Sie zudem die Möglichkeit, einzelne Wandseiten mithilfe des Alphawerts (A) transparent darzustellen.

Die Pipette erlaubt die schnelle Farbauswahl an Hand einer beliebigen Stelle auf dem Bildschirm. Wählen Sie zum Beispiel die Farbe in einem Exponat, um diese auch als Wandhintergrundfarbe zu nutzen.

Nach Auswahl der Farbe oder des jeweiligen Farbwertes muss die Eingabe mit "Anwenden" bestätigt werden.

Speichern Sie eine Farbvorwahl, indem Sie auf das "+" bei "Zuletzt verwendete Farben" klicken und übernehmen Sie so bis zu 8 Farben für die weitere Bearbeitung in die Schnellauswahl.

Wandname

Tapeten entfernen

R 0

G 0

B 0

A 255

Pipette

HEX #FFFFFF

Zuletzt verwendete Farben

+

☐ Farbe auf den gesamten Raum anwenden

☐ Farbe auf alle Räume anwenden

Schließen

Anwenden

Konvertierung von Tapeten zurück zu Exponaten

RGB Farbsystem mit Alphakanal (nur bei bestimmten Elementen möglich)

Beispiel für eine temporäre Architektur mit angelegter Alphatransparenz, um Glasflächen zu simulieren.

3D-Ansicht

Sekundärmenü

*Nur sichtbar beim Rechtsklick mit der Maus

Wand einfärben

Wandfarbeigenschaften

Wandname

Tapeten entfernen

R 0

G 0

B 0

A 255

Pipette

HEX #FFFFFF

Zuletzt verwendete Farben

+

☐ Farbe auf den gesamten Raum anwenden

☐ Farbe auf alle Räume anwenden

Schließen

Anwenden

+

Global

Local

47

www.cura3D.com

WERKZEUGE

SEKUNDÄRMENÜ / WANDBEMASSUNG UND WANDABWICKLUNG ALS PDF

Wandbemaßung

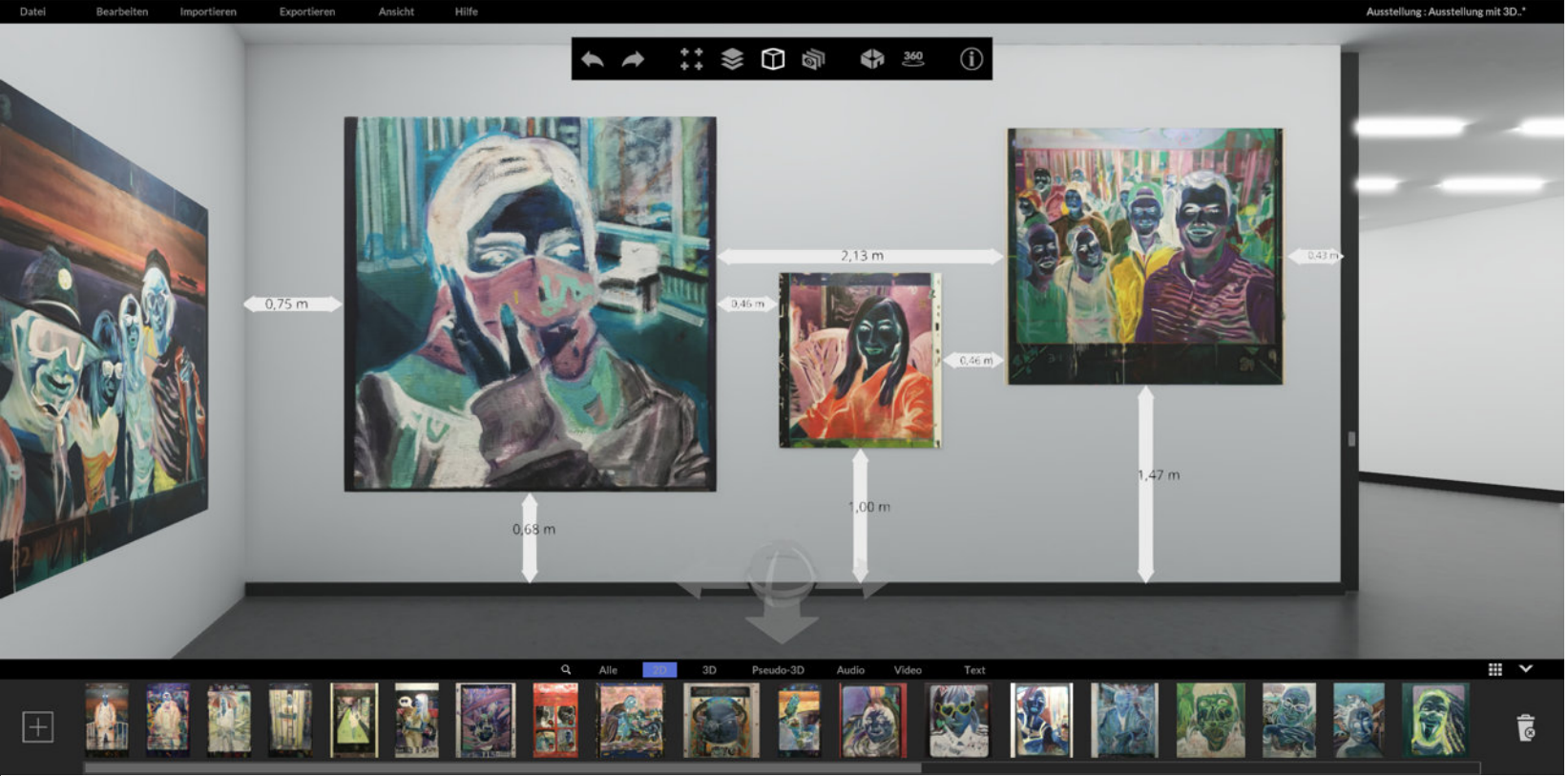
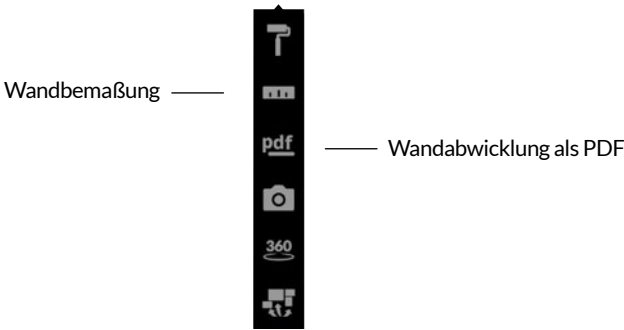
Nachdem Sie Exponate an einer Wand platziert haben, können Sie via Rechtsklick und das Sekundärmenü die dynamische Wandbemaßung **📏** aktivieren, um die Abstände der Exponate zueinander und zu den Wandaußenkanten und zum Boden anzuzeigen. Die Mittelachsenhöhe der Exponate können Sie im Schnellpositionierungs-Tool ablesen und auch verändern.

Die Berechnung der Bemaßung erfolgt dynamisch, d.h. Sie können Exponate verschieben und neu positionieren, da sich die Bemaßung immer anpasst.

Um die Bemaßung wieder auszublenden und das Bemaßungstool zu verlassen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Wand.

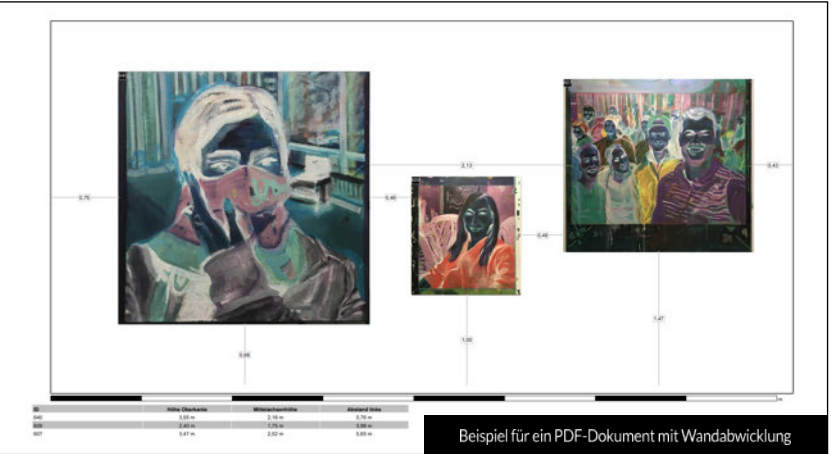
Sekundärmenü

*Nur sichtbar beim Rechtsklick mit der Maus



Wandabwicklung als PDF

Lassen Sie sich die Wandabwicklung als PDF-Datei ausgeben. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Wand und wählen Sie das **pdf** Symbol aus dem Sekundärmenü. Nach erfolgreicher Erstellung des Dokuments öffnet sich automatisch Ihr PDF-Programm zur Anzeige.



WERKZEUGE

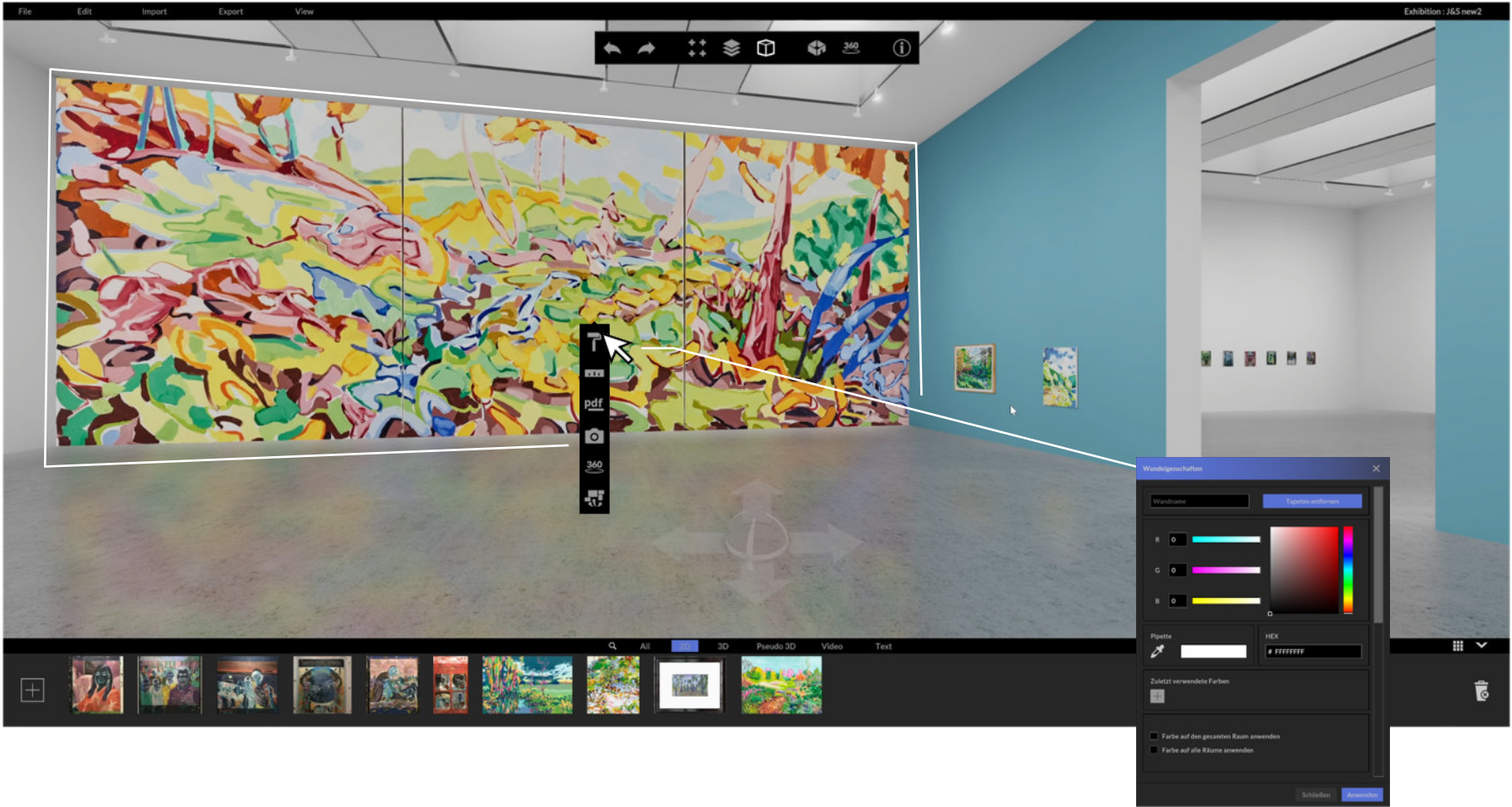
TAPETEN / HINTERGRUNDGRAFIK

Importieren Sie eine Bilddatei oder nutzen Sie ein bereits importiertes Exponat.

Suchen Sie die entsprechende Abbildung in der "Galerieleiste" und klicken Sie mit der linken Maustaste doppelt auf das Bild, um die Dimensionen des Bildes zu verändern. Geben Sie die entsprechende Höhe und Breite unter dem Reiter "Exponat" ein und bestätigen Sie die Einstellungen mit dem "Anwenden" Knopf rechts unten im Fenster. Nachdem Sie die Einstellungen angepasst haben, können Sie das Bild aus der "Galerieleiste" auf die gewünschte Wand, ziehen.

Nehmen Sie nun die Positionierung vor und klicken Sie abschließend auf die Schaltfläche "Tapete erstellen" im "Schnellpositionierungs-Tool".

Um eine Tapete wieder zurückzuwandeln, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die entsprechende Wand und wählen im "Sekundärmenü" das  Wandeffarben-Symbol. Nach dem sich das Wandeingenschaften-Fenster geöffnet hat, müssen Sie nur noch auf die Schaltfläche "Tapeten entfernen" klicken, wobei die Tapete in eine normale Abbildung zurückgewandelt wird und wieder in die "Galerieleiste" zurückgelegt wird.



WERKZEUGE

TEXT ERSTELLEN

cura^{3D} **museum pro** ermöglicht es, Texte über einen internen Texteditor zu erstellen. Die Texte lassen sich auch nach der Platzierung in den Ausstellungsräumen jederzeit durch Doppelklick auf den Text weiter bearbeiten.

Den Texteditor finden Sie im "Dateimenü" ❶ oder im "Schnellimport-Menü" ❷ links unten in der "Galerieleiste" ❸.

Die erstellten Textelemente finden sich ebenso wie Exponate zunächst in der "Galerieleiste" ❸ und müssen via Drag-and-drop zunächst auf die Wände gezogen werden. Nachdem das erstellte Textelement von der Galerieleiste auf der Wand platziert wurde, können sie mittels Doppelklick auf den Text die Bearbeitung starten. Verschieben Sie Texte bei gedrückter Maustaste und passen Sie das Textboxformat mit dem blauen Rahmen an. Die Bearbeitung des Textes entspricht den von gängigen Textverarbeitungsprogrammen, markieren Sie einzelne Buchstaben oder ganze Wörter, um Schriftstile anzupassen.

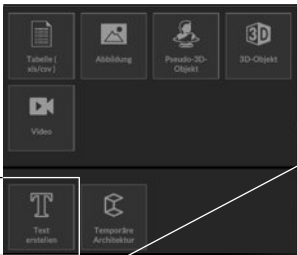
Um den Bearbeitungsmodus zu verlassen, drücken Sie die Esc-Taste auf Ihrer Tastatur.

Für typografisch komplexe Texte nutzen Sie bitte gängige Editoren wie zum Beispiel Adobe® InDesign oder Affinity® Publisher und exportieren Sie diese im Format PNG mit Ebenentransparenz. Die importierten Texte verhalten sich wie Abbildungen, die sich skalieren lassen.

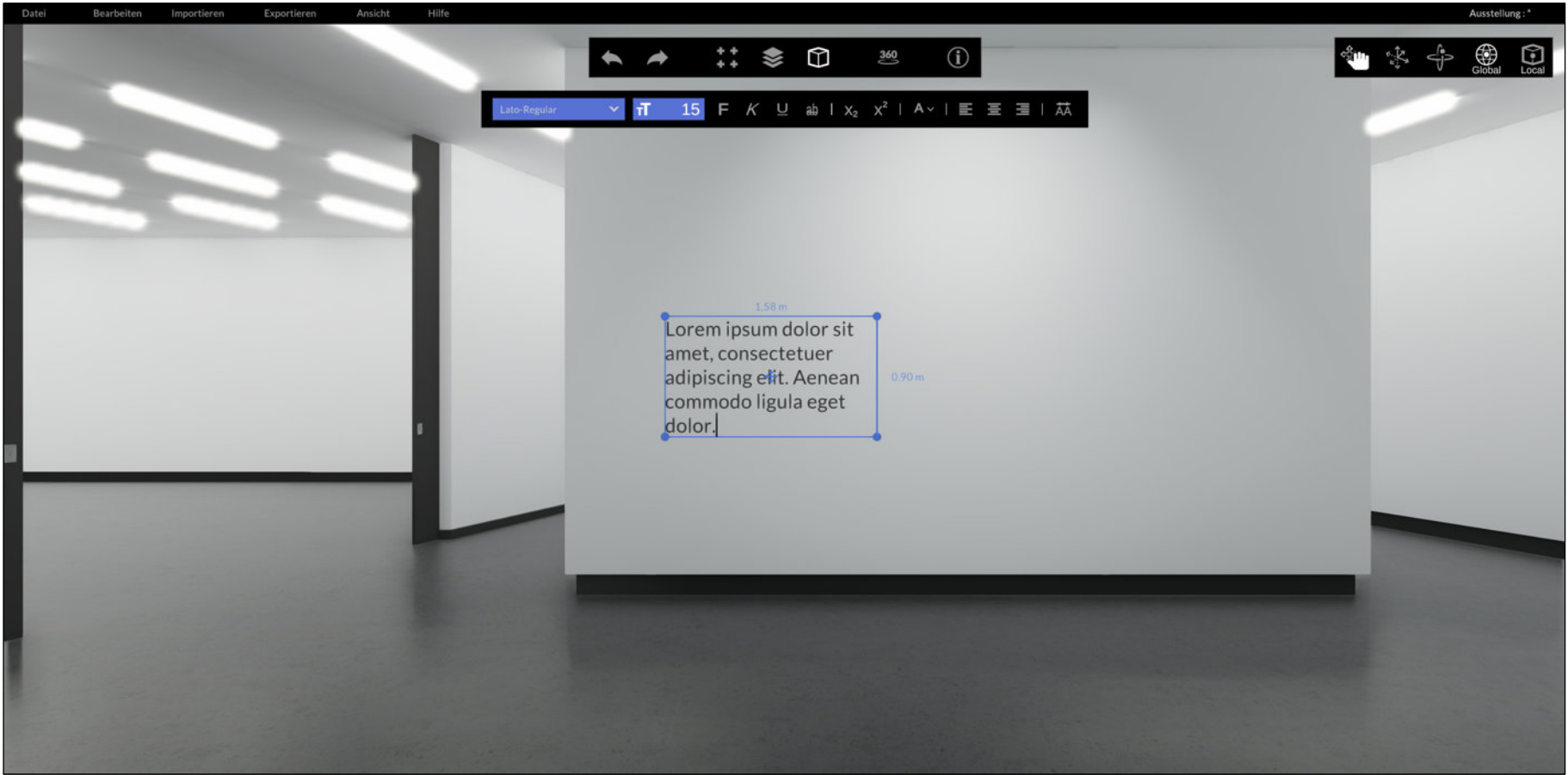
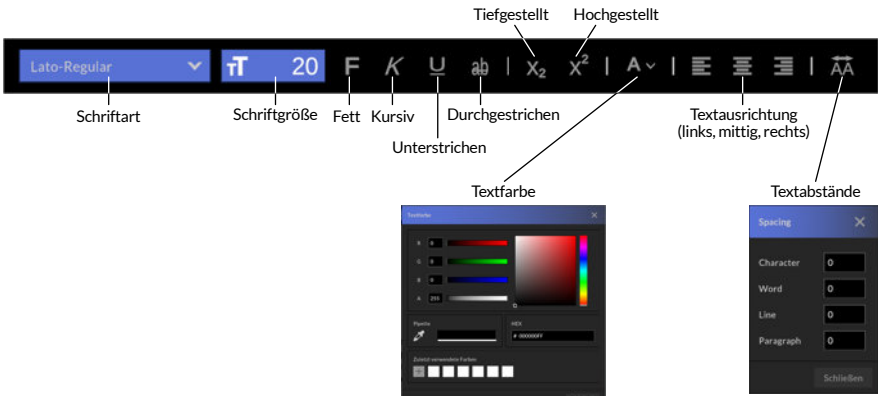
❶ Dateimenü



❷ Schnellimport-Menü



❸ Galerieleiste



WERKZEUGE

TEMPORÄRE ARCHITEKTUR

Mit der temporären Architektur erstellen Sie Sockel, Podeste, Pfeiler und freistehende Wände, die Sie später mit Exponaten behängen, mit Texten versehen und farblich gestalten können.

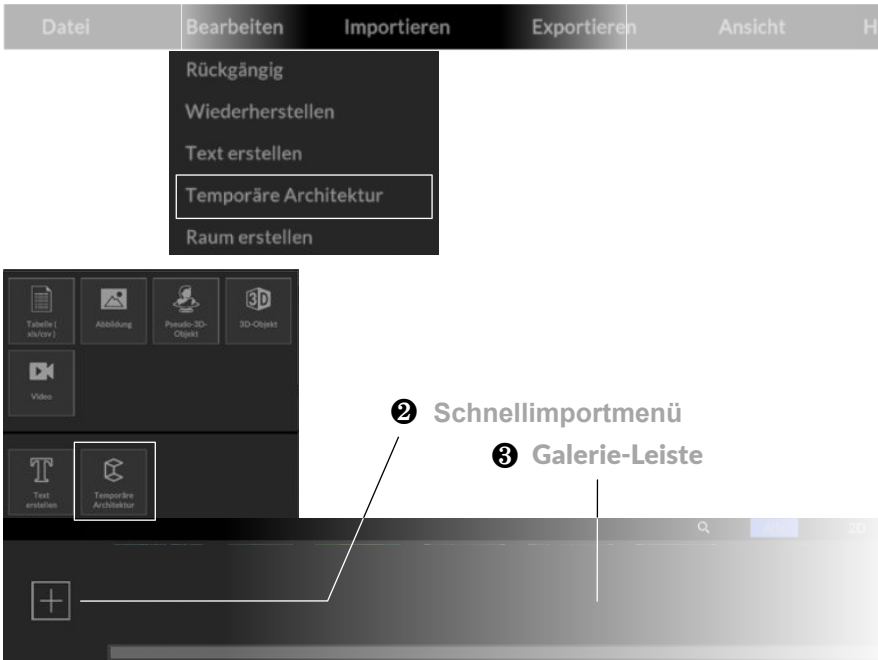
Um temporäre Architektur zu erstellen, verwenden Sie wieder das "Dateimenü" ❶ oder das "Schnellimport-Menü" ❷ und wählen Sie den entsprechenden Menüeintrag.

Im geöffneten Editor sehen Sie den Grundriss des Gebäudes, navigieren Sie nun mit gedrückter dritter Maustaste (Scrollrad) zum gewünschten Raum und führen Sie einen Doppelklick an der gewünschten Stelle aus, an der z.B. ein Sockel erstellt werden soll. Anschließend bearbeiten Sie die Abmessungen Ihrer temporären Architektur.

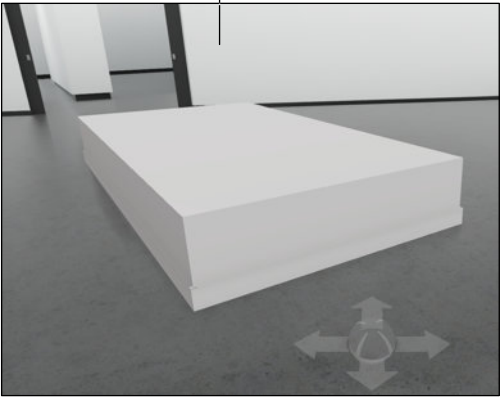
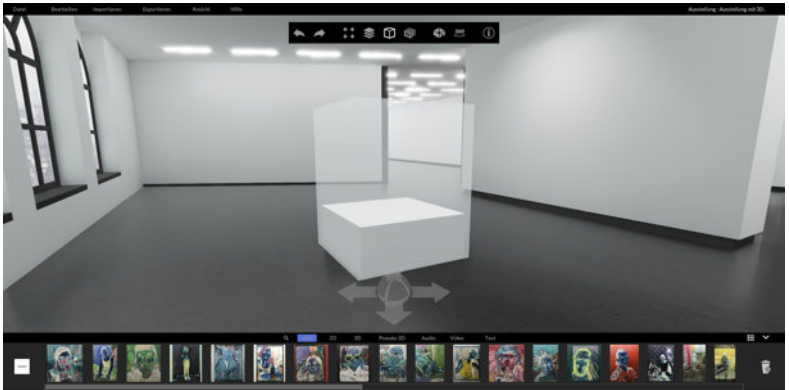
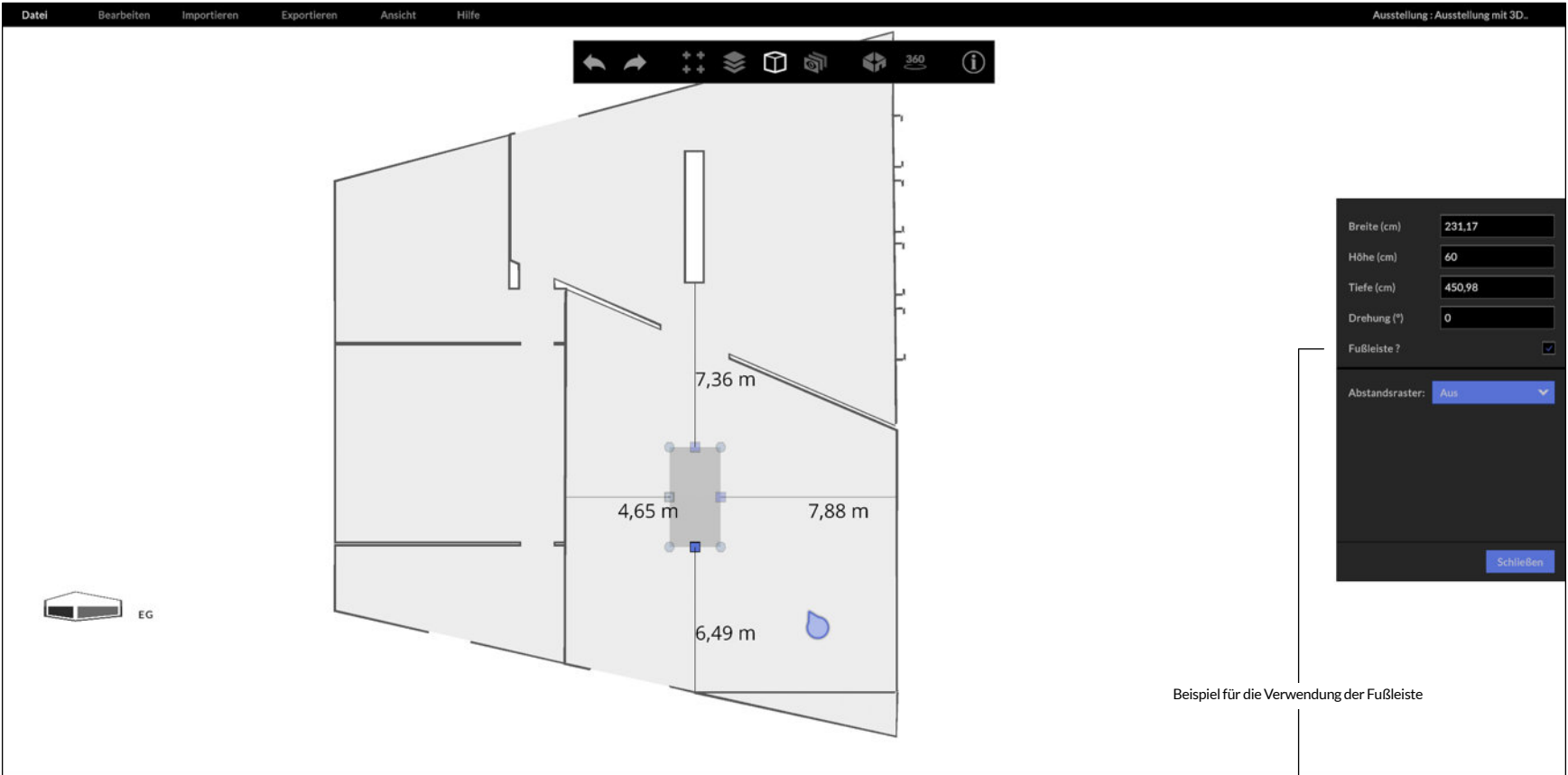
Mit gedrückter linker Maustaste können Sie den Sockel im Raum neu positionieren, nutzen Sie das Abstandsraster, um das Objekt nur in bestimmten Abständen zu bewegen.

Um temporäre Architektur zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Architekturelement. Beachten Sie, dass sich auf der zu löschenden Wand / dem zu löschenden Sockel keine Exponate mehr befinden dürfen.

❶ Dateimenü



Beispiel für die Verwendung der Fußleiste



PLUG-IN

InteractiveTour VR

Mit unserem Plug-in **InteractiveTour VR** für **museum pro** und **gallery pro** lassen sich Ausstellungen ganz einfach als virtuelle Rundgänge mit beliebig vielen Standpunkten veröffentlichen.

Nach der Veröffentlichung der Tour wird automatisch ein Einbettungslink erstellt mithilfe dessen Sie in der Lage sind, Ihren virtuellen Rundgang durch Ihre Ausstellung in allen gängigen Content Management Systemen, wie WordPress, Joomla, Drupal, etc. einzubetten.

Um eine Tour zu erstellen, klicken Sie auf das **360** Symbol in der "Toolbar", Nutzen Sie das Sekundärmenü, oder wählen Sie Exportieren -> 360 Grad Rundgang.

Daraufhin öffnet sich die Verwaltungsoberfläche für virtuelle Rundgänge. Begeben Sie sich an den gewünschten Startpunkt Ihrer Tour und klicken Sie auf "Standpunkt hinzufügen". Bewegen Sie sich in der gewünschten Abfolge Ihres Rundgangs durch die Ausstellung und fügen weitere Standpunkte hinzu. Die Standpunkte können auch in der Grundrissansicht hinzugefügt werden. Über die Pfeile lässt sich die Reihenfolge der Standpunkte auch im Nachhinein verändern. Die Standorte lassen sich zudem über das Texteingabefeld benennen. Über die Editierung der X- und Y-Koordinate (selbe Werte) können Sie Standpunkte feinjustieren und dafür sorgen, dass sich diese präzise auf einer Achse befinden.

Einzelne Standpunkte lassen sich über **X** löschen.



Toolbar

← → ↺ ↻ 📁 📦 📷 360 ⓘ

oder

Sekundärmenü
*Nur sichtbar beim Rechtsklick mit der Maus

InteractiveTour VR erstellen

Erstellen von Panoramatouren

Standpunkt hinzufügen Rundgang veröffentlichen

1. #1 Positionierung: -3,377 -7,115

2. #2 Positionierung: 4,451 4,988

einzelnen Standpunkt löschen

Reihenfolge des Standpunktes ändern

Beginn der Veröffentlichung

Name des Standpunkts (optional)

Fenster schließen (aktuelle Einstellungen gehen nicht verloren)

alle Standpunkte löschen

Begeben Sie sich abschließend in die 3D-Ansicht und klicken auf den Button "Rundgang veröffentlichen", wählen Sie die gewünschte Auflösung (Empfehlung: 8192 x 4096 Pixel für Arbeitsstände, 16192 x 8192 Pixel für Veröffentlichungen). Die Verarbeitung und das Rendering der virtuellen Tour beginnt nun und kann einige Zeit in Anspruch nehmen (je nach Größe der Tour / Anzahl der Standpunkte, 10 Standpunkte in hoher Auflösung benötigen ca. 2 - 5 Minuten).

Wählen Sie anschließend eine eindeutige Bezeichnung für Ihre Tour.
Achtung: Gleichbenannte Touren werden ohne Rückfrage überschrieben.

Nach erfolgreichem Upload öffnet sich Ihr Browser und Sie können webba- siert durch Ihre virtuelle Ausstellung gehen. In **museum pro** wird Ihnen der Einbettungslink angezeigt und zur Kopie in die Zwischenablage angeboten.

Datei Bearbeiten Importieren Exportieren Ansicht Hilfe

← → ↺ ↻ 📁 📦 📷 360 ⓘ

Ausstellung : Ausstellung mit 3D..*

Erstellen von Panoramatouren

Standpunkt hinzufügen Rundgang veröffentlichen

1. #1 Positionierung: -3,377 -7,115

2. #2 Positionierung: 4,451 4,988

3. #3 Positionierung: 2,096 7,263

4. #4 Positionierung: 2,026 8,73

5. #5 Positionierung: -5,016 7,452

6. #6 Positionierung: -9,519 5,615

7. #7 Positionierung: -9,931 2,273

gesetzter Standpunkt

Qualitätsstufe wählen

Panorama Auflösung

☒ Vorschau (1024 x 512 px)

☐ Mittel (4096 x 2048 px)

☐ Hoch (8192 x 4096 px)

☐ Sehr hoch (16384 x 8192 px)

☐ Maximal (32000 x 16000 px)

Abbrechen OK

einen Namen für den Rundgang vergeben

Hochladen von Dateien...

Tour-Name: Ausstellung_005-2023

Abbrechen Hochladen

Hinweis: Die zuvor in unserer Planungssoftware importierten Metadaten werden übernommen und können durch einen Klick auf das Exponat angezeigt werden. Weitere Einträge können im Adminbereich der virtuellen Tour hinzugefügt werden. Jeder Frontendbereich (index.html) hat einen entsprechenden Backendbereich, der über indexAdmin.html erreicht werden kann.

PLUG-IN GROUNDSKETCHER

Klicken Sie auf das  Symbol in der Werkzeugleiste, um mit dem Zeichnen neuer Räume zu beginnen. Sie können nun zunächst einen Grundriss als PDF- oder JPG-Datei in den Hintergrund der Zeichenfläche laden. Dies ermöglicht eine schnelle und unkomplizierte Nachzeichnung der Grundfläche des Raumes. Der Grundriss ist nicht obligatorisch, erleichtert jedoch die maßstäbliche Übertragung der Abmessungen. Klicken Sie am gewünschten Startpunkt auf die Zeichenfläche um den ersten Ankerpunkt zu erstellen.

Um die rechtwinklige Ausrichtung der Wandflächen zu gewährleisten, können Sie im Menü "Winkelraster" den entsprechenden Winkel von 90° auswählen. Ebenso Der Menüpunkt "Abstandsraster" ermöglicht, dass Wandsegmente in vordefinierter Abmessung (50 cm, 100 cm, etc.) erstellt werden.

Wenn Sie Ihren Raum fertig gezeichnet haben, müssen Sie den ersten Ankerpunkt mit dem letzten Ankerpunkt verbinden. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche "Punkte verbinden". Damit ist die Erstellung des Raumes abgeschlossen. Im Anschluss können Sie weitere Einstellungen vornehmen, wie z.B. den Bodenbelag auswählen und die Raumhöhe bestimmen.

Klicken Sie auf "Anwenden", um den Grundrisszeichnungsmodus zu verlassen, Sie gelangen zurück in die 3D-Ansicht und befinden sich in Ihrem neu erstellten Raum.

