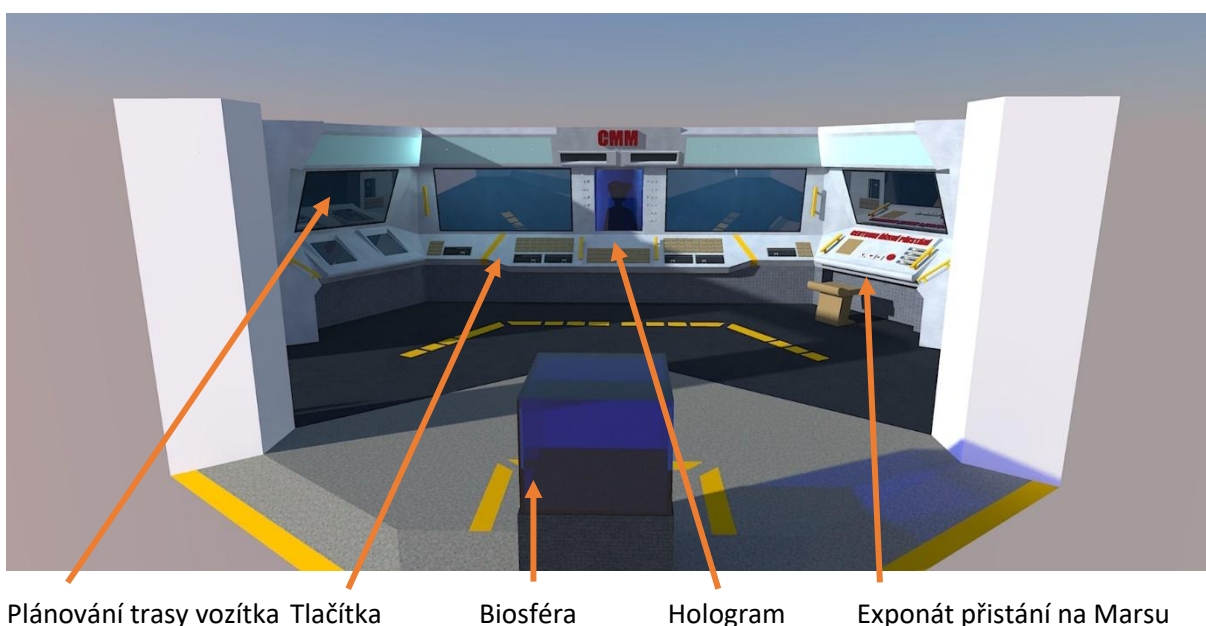


Expozice:	Mars 5.0	Označení exponátu:	ME_11
Název exponátu:	CMM – Centrální mozek Marsu		
Počet návštěvníků u exponátu:	1–20	Věková kategorie:	3–99
Hlavní sdělení exponátu (co si má návštěvník odnést):	Jedná se o exponát, který se snaží lstí přimět návštěvníky si odnést nějakou informaci o Marsu, Zemi, měsíci či vesmíru. Návštěvník získává náhodné informace o vesmíru tím, že si s exponátem hraje. V roli základny je to centrální ovládání můstku základny.		
Popis funkčnosti exponátu – vzorová činnost návštěvníka:	Návštěvník přijde do zadní části suterénu expozice a je překvapen rozsáhlým můstkem, který vypadá jako ovládací centrum nějaké kosmické lodě. Zjistí, že je zde mnoho klávesnic a tlačítek, které je možné mačkat. Nadšen začne zkoušet tato tlačítka. Každé tlačítko však způsobí přehrání náhodně vybrané informace o Marsu, Zemi, Měsíci a vesmíru. Během přehrávání těchto informací se na obrazovce objevují doplňující informace. Celý proces přehrání informace doprovází hologram (nikoli rotační, ale pokročilejší verze), který buďto popisuje informace v přehrávané sekvenci, anebo glosuje chování návštěvníka („to byla dobrá volba.“ „Po přehrání to zkus znovu“ a podobně). Návštěvník se tak dozvídá zajímavé informace jen tak mimochodem, a ještě si hraje a vypadá to hezky.		
Technický popis fungování exponátu:	<p>Exponát tvoří rozlehle kulisy zabírající zadní část suterénu expozice Mars. Jedná se o do půlkruhu vytvořený polootevřený prostor se značně futuristicky vyhlížejícím zařízením. Obsahuje obrazovky (centrální a nějaké okolo) a hologram. Zbytek tvoří designové kulisy, ale také velký počet ovládacích prvků (třeba větší počet klávesnic).</p> <p>Po stisknutí jakéhokoli tlačítka, klávesy či ovládacího prvku dojde k náhodnému výběru z databáze uložených informací a přehrání sekvence. Vzorová sekvence se skládá:</p> <p>Z animace/video/textu přehrávané na obrazovce (obrazovkách)</p> <p>Projekci na hologramu, a to buď hlášky/zvukového převyprávění informací či glosy.</p> <p>A také ze zvuku. Zvuk je přehrán buďto bez interakce s hologramem, ale většinou je převyprávěn přímo hologramem.</p> <p>Vnitřní databázi informací zajistí Techmanie – k dispozici bude tabulka s třemi sty informacemi a zajímavostmi o vesmíru. Zvuk, video a projekci na hologram si zajistí Techmanie.</p> <p>Během přehrávání informace není možné spustit další. Každá přehrávaná informace bude velmi krátká (do půl minuty). V době přehrávání této informace počítač nereaguje na další stisknutí tlačítek.</p> <p>Exponát je doplněn o některé neaktivní, ale velmi zajímavé prvky. Jako jsou různé světelné instalace, lávové lampy a podobně. Například:</p> <p>https://www.alza.cz/</p> <p>https://www.alza.cz/</p> <p>https://www.alza.cz/</p>		
Další požadavky na exponát (design, rozměry,...):	<p>Exponát bude značně rozměrný. Bude tak třeba vytvořit kostru, na kterou budou instalovány všechny kulisy a aktivní prvky.</p> <p>Exponát stojí na 10 centimetrů vysoké podestě, která zabírá celý prostor můstku. Pod touto podestou vede přírodní zdroj energie pro exponát</p>		

	<p>Biosféra. Podesta je tak technickým i vizuálním prvkem. Vizuálně odlišuje podlahový prostor od běžné základny a místa, kde je centrální řízení. Součástí exponátu je také exponát Přistání na Marsu, který tvoří jednu ze stran exponátu.</p> <p>Exponát má tvar rozevřeného U. Střední část tvoří samotný CMM s řadou tlačítek. V pravém křídle je umístěn exponát Přistání na Marsu. Levé křídlo má vložený jednoduchý softwarový doplněk s řízením vozítek na Marsu (na displeji je trojice různých povrchů na Marsu. Návštěvník na dotykový displej na pultu CMM nakreslí trasu, kterou má jet rover. Rover však může projet jen místy, které neobsahují velké kameny, skály či krátery. Tři zvolené mapy jsou odstupňované podle obtížnosti. Podobný software používá JPL/NASA k navigaci vozítek na Marsu.) Podrobné video. Trasu, kterou udělá návštěvník na mapě, se pak pokusí na velkém displeji projet rover. Při detekci kamene, či srážu svůj postup zruší a vrátí se na výchozí místo.</p> <p>Exponát bude viditelný i ze stran, tudíž je potřeba počítat s pokrytím těchto stran nějakým pohledovým materiálem. Alternativně by se tam hodily podsvětlené velkoformátové desky pro vložení grafiky pro výstavy či informační panely.</p> <p>Pro dekor některých částí může být použito i více kusů vyřazené elektroniky, rozmístěné za nějakým sklem. I v reálné základně na Marsu, bude řada technologií dobře přístupná, jelikož bude třeba rychlých oprav.</p>
Jaké budou popisky na exponátu – řešení (co na exponátu, co vedle exponátu a jakou formou):	Exponát nebude obsahovat žádné podrobné popisky. Jeho obsah je natolik rozsáhlý, je to dostatečné. Jediné popisky, které ponese budou ty, které budou navozovat dojem, že jde o centrální řídicí počítač základny (centrální ovládání čerpadel, napojení na solární elektrárnu, chlazení reaktoru, navigace, komunikace a podobně)
Další poznámky:	Na obrazovkách, které se nebudou podílet na přehrávání informací poběží různé simulace vývoje slunečního větru, aktuální počasí na Marsu, stav pump a technického zařízení základny a podobně.

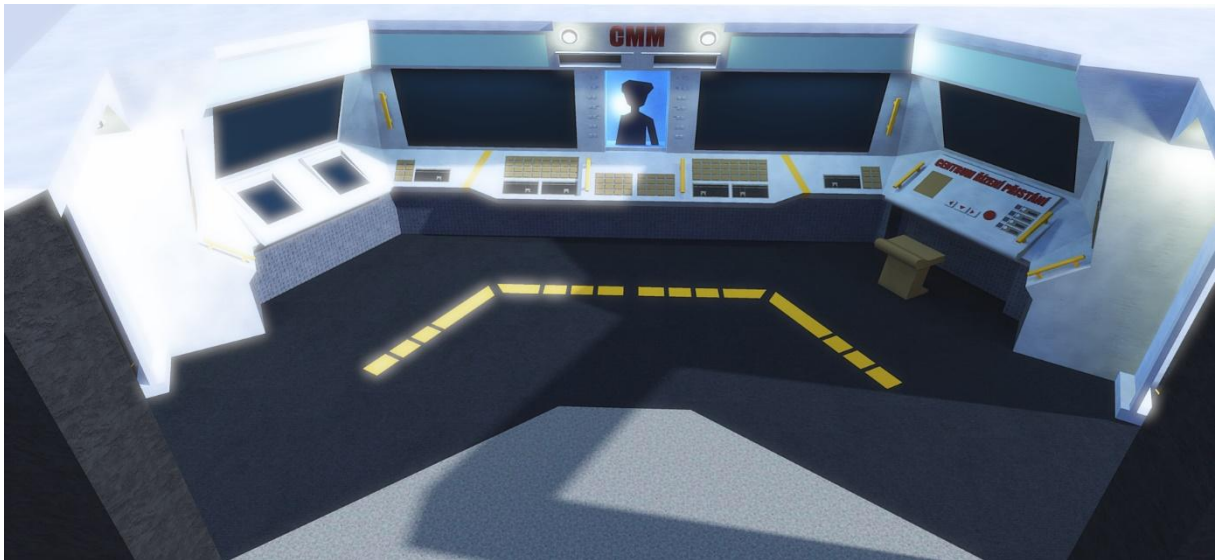


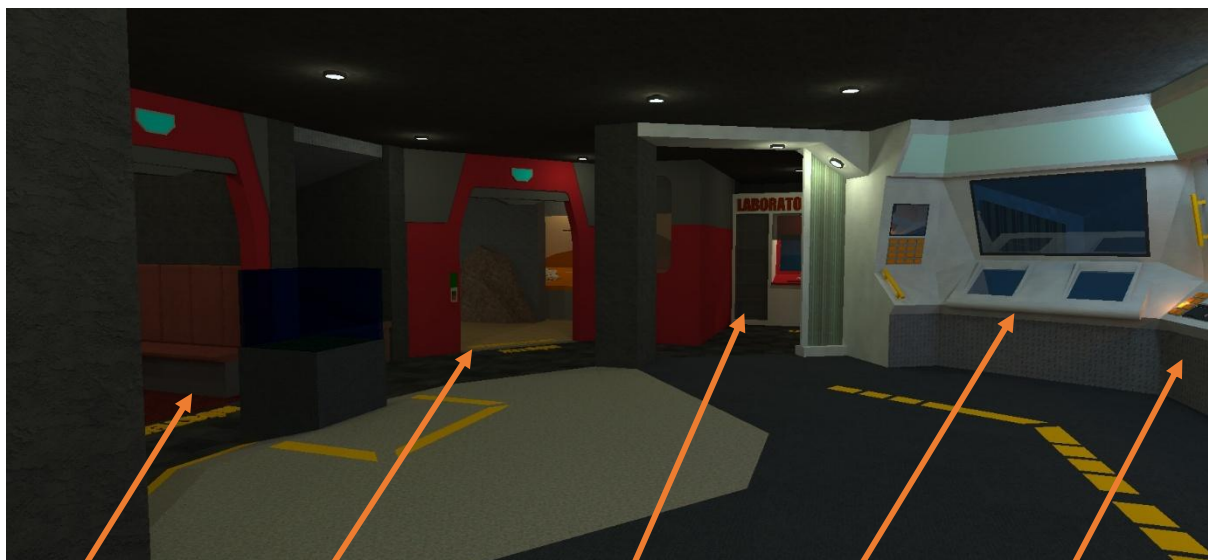
Plánování trasy vozítka Tlačítka

Biosféra

Hologram

Exponát přistání na Marsu





Koridor

Vstup do expedičního prostoru

Laboratoř

Řízení vozítka

CMM

