

## คู่มือการใช้งาน Nimitr

1. เมื่อทำการสมัครสมาชิกเสร็จแล้ว ระบบจะนำคุณไปยังหน้า โปรเจกต์

สร้างโปรเจกต์ใหม่

เริ่มต้น โปรเจกต์ ของคุณ

สามารถกดที่ปุ่ม สร้างโปรเจกต์ใหม่ เพื่อเริ่มการสร้างโปรเจกต์

2. ทำการตั้งชื่อโปรเจกต์ของคุณ

เริ่มต้น โปรเจกต์ ของคุณ

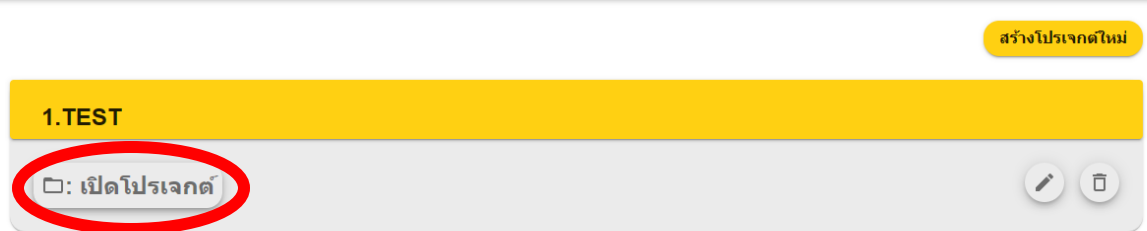
โปรเจกต์

×

test|

ยืนยัน

### 3. จากนั้นจะได้หน้าต่างดังนี้



สามารถกดเปิดโปรเจกต์ เพื่อทำการเข้าไปยังโปรเจกต์ของคุณ

### 4. ภายในโปรเจกต์จะมีลักษณะดังนี้

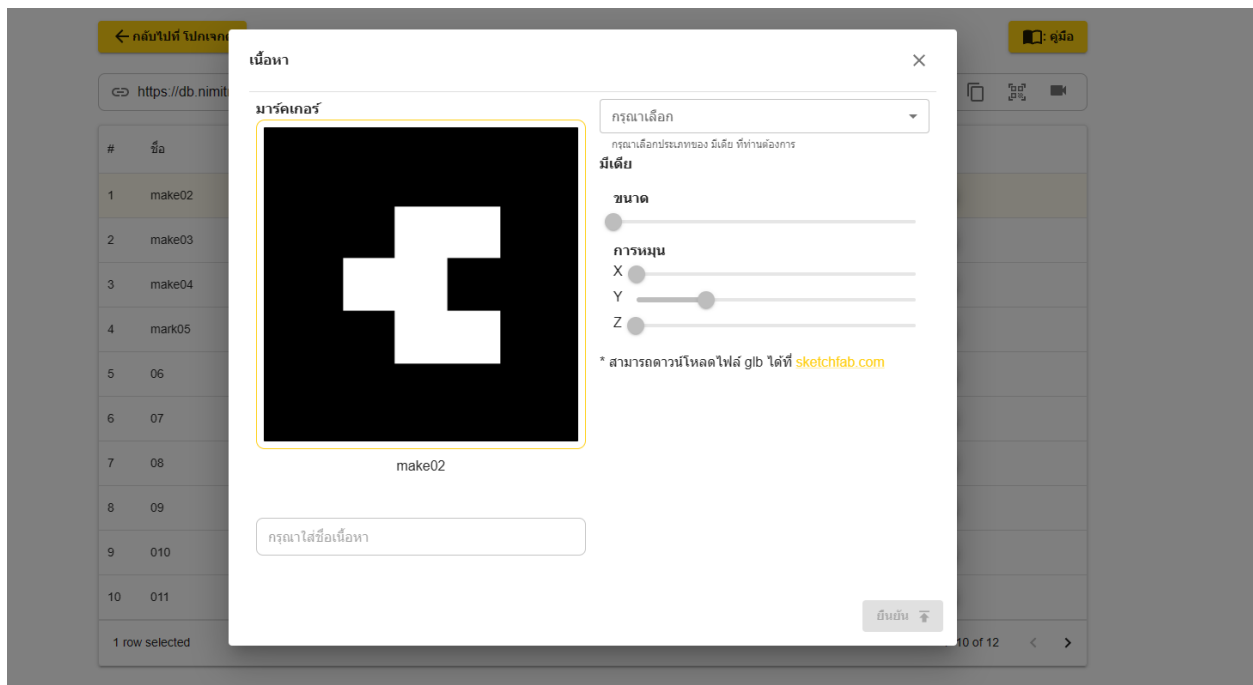
The screenshot shows the NIMTR project management interface. At the top left is the NIMTR logo. At the top right is a menu icon. Below the header, there is a navigation bar with a yellow button labeled '← กลับไปที่ โปรเจกต์' (Back to Project) and a yellow button labeled '🖨️ คู่มือ' (Manual). Below the navigation bar is a search bar with the URL 'https://db.nimtr.art/api/v1/render/64ef00ff18db651990a7f60b'. Below the search bar is a table with the following columns: #, ชื่อ (Name), มาร์คเกอร์ (Marker), มี่เดีย (Media), สถานะ (Status), and จัดการ (Manage). The table contains 10 rows of data. Each row has a yellow button labeled 'ร่างแปล' (Draft Translation) and a grey button with a plus sign (+). At the bottom right of the table, there is a pagination link '1-10 of 12' and navigation arrows.

#	ชื่อ	มาร์คเกอร์	มี่เดีย	สถานะ	จัดการ
1	make02			ร่างแปล	+
2	make03			ร่างแปล	+
3	make04			ร่างแปล	+
4	mark05			ร่างแปล	+
5	06			ร่างแปล	+
6	07			ร่างแปล	+
7	08			ร่างแปล	+
8	09			ร่างแปล	+
9	010			ร่างแปล	+
10	011			ร่างแปล	+

## 5. ในส่วนของการเพิ่มสื่อจะอยู่ตรงนี้

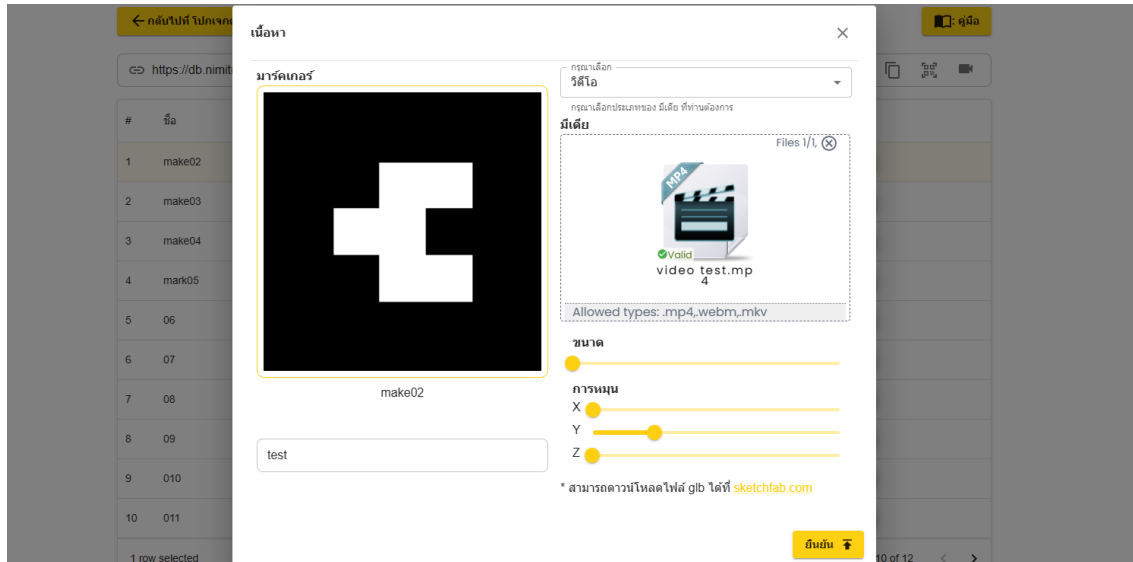
#	ชื่อ	มาร์คเกอร์	มีเดีย	สถานะ	จัดการ
1	make02			วางเปล่า	+

คุณสามารถกดที่เครื่องหมาย + เพื่อทำการเพิ่มสื่อวิดีโอ หรือ โมเดลที่ต้องการแสดง ซึ่งหน้าตาจะมีลักษณะดังนี้

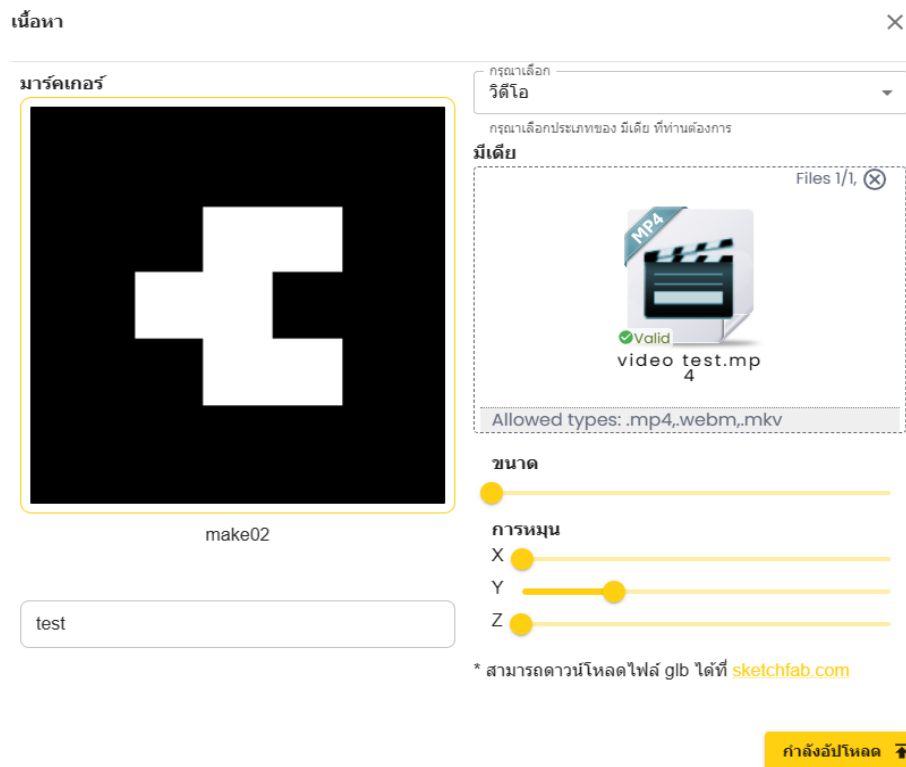


ดังภาพ จะมีช่องให้สามารถตั้งชื่อได้ พร้อมทั้งเลือกได้ว่าจะ อัปโหลดสื่อวิดีโอ หรือ โมเดล จากนั้นสามารถปรับขนาดที่ต้องการนำมาแสดง ในส่วนของการหมุนนั้น ในแกน X จะเป็นการหมุนไปทางซ้าย หรือ ขวา ในแกน Y จะเป็นการหมุนขึ้นบน หรือ หมุนลงล่าง ส่วนในแกน Z นั้น จะเป็นการขยับใกล้ไกล (สามารถทดลองลองหมุนดูได้ตามใจชอบ เพื่อเข้าใจมากยิ่งขึ้น)

6. เมื่อทำการเลือกไฟล์ที่จะอัปโหลดเสร็จแล้ว จะแสดงผลดังนี้







กดยืนยันเพื่อทำการอัปโหลดสื่อวิดีโอหรือโมเดลของคุณ (ในตัวอย่างนี้ เป็นการอัปโหลดวิดีโอ)



ระหว่างทำการอัปโหลด ปุ่มยืนยันข้างล่าง จะขึ้นว่ากำลังอัปโหลด ซึ่งเมื่อทำการอัปโหลดเสร็จ หน้าต่างนี้จะปิดลงไปเอง

7. จากนั้น ในแถบโปรเจกต์ของคุณจะแสดงแบบนี้

#	ชื่อ	มาร์คเกอร์	มีเดีย	สถานะ	จัดการ
1	test		TESTVIDEO.MP4	ใช้งานอยู่	  

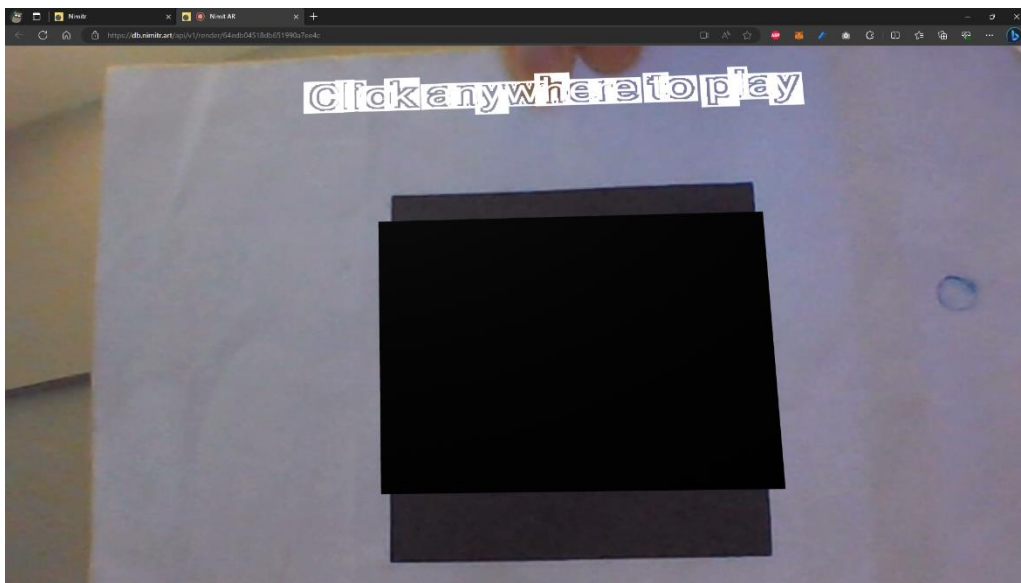
8. สามารถเปิด Link ที่จะใช้สำหรับเปิดกล้องของคุณเพื่อใช้ในการสแกน marker

URL: <https://db.nimitr.art/api/v1/render/6>



โดย สามารถคัดลอก Link หรือ สแกน QR code เพื่อนำไปเปิดในอุปกรณ์พกพาได้

9. ตัวอย่างการแสดงผล



## ขอให้สนุกกับการใช้งาน Nimitr

หากเจอปัญหาการใช้งาน สามารถแจ้งได้ที่ FB : <https://web.facebook.com/streamsouthtech>