

## KARTA PRACY DO DRUKU

# Własna scena 3D oglądana w goglach

VR i rozszerzona rzeczywistość

Klasy VII i VIII

45 minut

Lekcja otwarta

Uczeń buduje prostą scenę 3D w przeglądarce, ustawia w niej punkt startowy na wysokości oczu i potrafi wyjaśnić, czym ta scena różni się od filmu 360 stopni i od rzeczywistości rozszerzonej.

Imię ucznia: ..... Klasa: ..... Data: .....

Zbudujesz dziś własną scenę 3D i zobaczysz ją z wnętrza, z miejsca, w którym stoi widz. Gogle są jedne na całą klasę, więc wchodzi się do nich po kolei na dwie do trzech minut, a całą pracę i tak wykonujesz przy laptopie. Jeśli nie chcesz zakładać gogli, obracasz scenę myszką na ekranie i robisz dokładnie te same zadania.

1

**Narysuj plan swojej sceny z góry. Zaznacz krzyżykiem punkt, w którym stoi widz, strzałką kierunek jego patrzenia, a potem trzy obiekty i przy każdym zapisz odległość od widza w metrach.**

Wskazówka: Rozstaw obiekty na trzy różne odległości, na przykład 1, 3 i 8 metrów. Scena, w której wszystko stoi w jednym rzędzie tak samo daleko, wygląda w goglach płasko.

2

**Zbuduj scenę w edytorze i ustaw wysokość punktu startowego widza na około 1,6 metra. Zapisz, jaka wysokość była ustawiona na początku i jaką wpisałeś.**

Wskazówka: Wysokość zero oznacza, że widz patrzy z poziomu podłogi. Na ekranie prawie tego nie widać, a w goglach jest to pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy.

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

3

**Sprawdź swoją scenę i popraw dwie rzeczy związane z komfortem widza: usuń wszystko, co stoi bliżej niż pół metra od jego twarzy, i ustaw napis tak, żeby dało się go przeczytać z miejsca startowego. Zapisz, co zmieniłeś.**

Wskazówka: Napis czytelny na ekranie laptopa bywa nieczytelny w goglach. Jeśli masz wątpliwość, powiększ go i przysuń bliżej środka pola widzenia.

4

**Obejrzyj swoją scenę od środka: w goglach przez dwie do trzech minut albo obracając ją myszką na ekranie. Zapisz dwie rzeczy, które wyglądały inaczej niż się spodziewałeś.**

Wskazówka: Najczęściej chodzi o rozmiar i odległość. Obiekt, który na ekranie wydawał się mały, z wnętrza sceny potrafi zasłonić wszystko.

5

**Napisz w tabeli po jednym zdaniu o tym, co możesz zrobić w swojej scenie VR, czego nie da się zrobić w nagraniu 360 stopni, oraz czym od obu różni się rzeczywistość rozszerzona.**

Wskazówka: Użyj testu jednego kroku: czy da się przejść w bok i zobaczyć przedmiot z drugiej strony. Przy AR zapytaj się dodatkowo, czy nadal widzisz salę wokół siebie.

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |