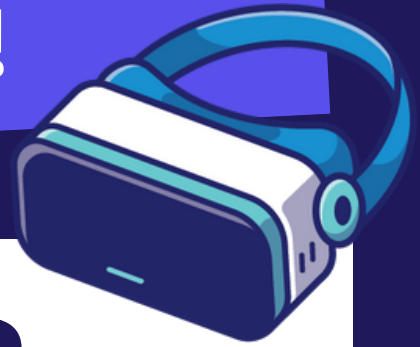
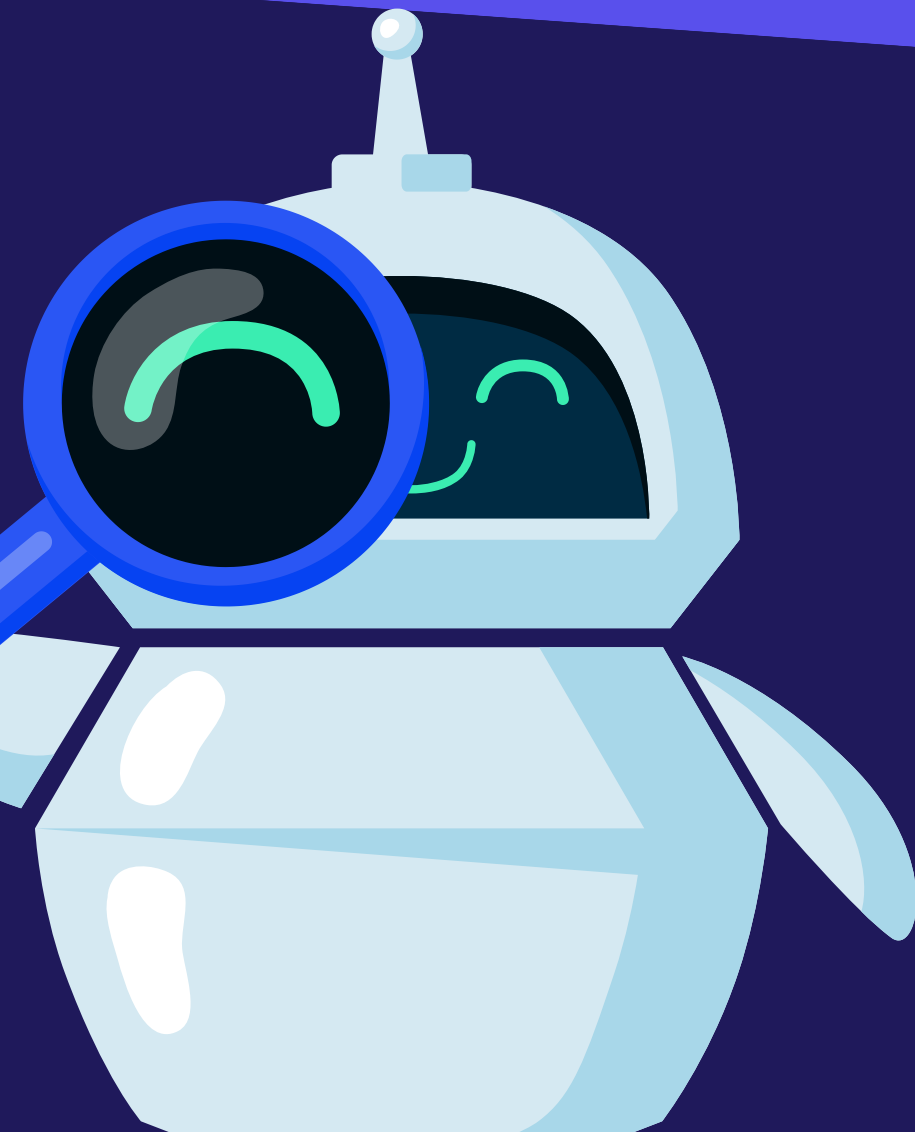


ZAINSPIRUJ SIĘ!



GOGLE VR DLA KAŻDEGO

Z LABORATORIAMI PRZYSZŁOŚCI



Laboratoria
Przyszłości



<http://>



System VR jest prosty w użyciu i nie wymaga zaawansowanej wiedzy, aby uzyskać bardzo ciekawe efekty edukacyjne.

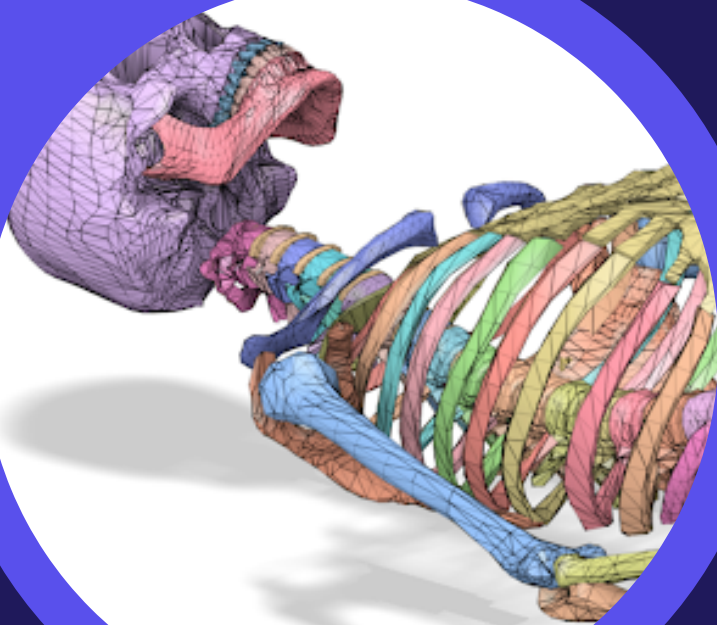
Każde gogle VR mogą stać się zaawansowanym projektorem, który umożliwia wyświetlenie przedmiotów w trzech wymiarach. Tylko tyle i aż tyle.

W internecie można znaleźć ogromne bazy modeli trójwymiarowych i teksturowanych (np. model ryby z łuskami).

MODEL WARANA
ŹRÓDŁO:
<https://free3d.com/3d-models/obj>



Biologia, chemia, geografia, historia...
na każdej lekcji można pokazać coś ciekawego.
VR wyświetli, co tylko chcemy.
Ogranicza nas jedynie wyobraźnia!

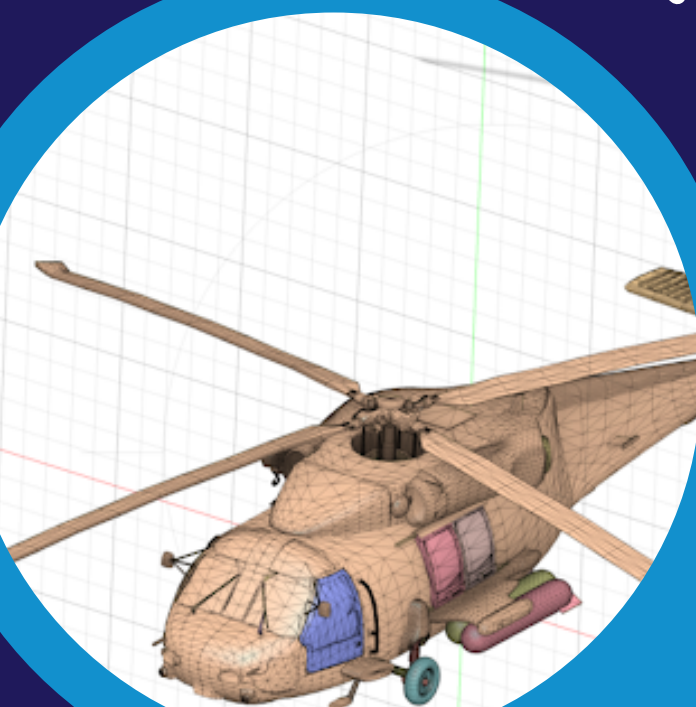


MODEL SZKIELETU

ŹRÓDŁO:

<https://free3d.com/3d-models/obj>

MODEL HELIKOPTERA
ŹRÓDŁO:
<https://free3d.com/3d-models/obj>



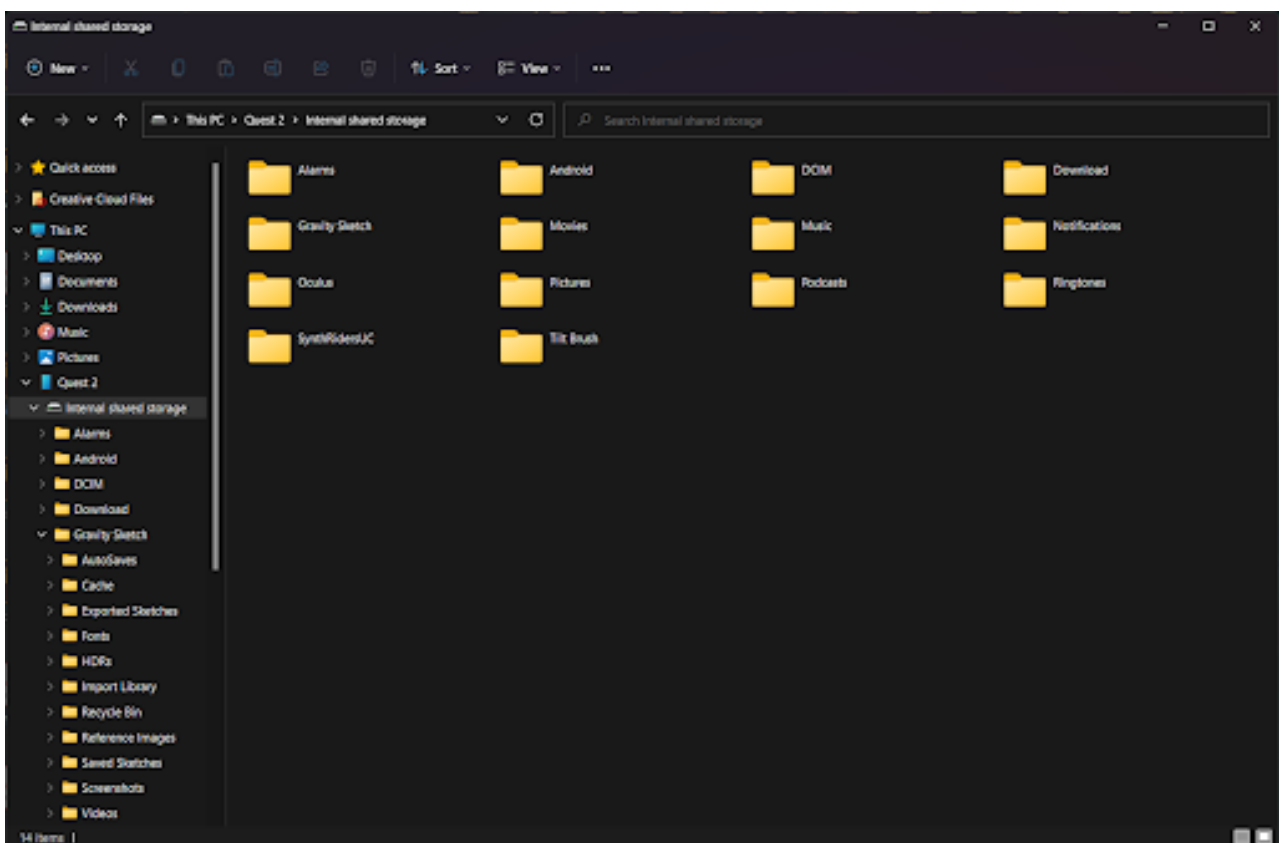
**Wyświetlanie modelu jest bardzo proste.
Każdy nauczyciel może posiłkować się systemem VR
w czasie lekcji, dając uczniom możliwość niemal
rzeczywistego obcowania z wybranym obiektem.**

Poniżej przykładowa instrukcja:

1. Podłącz okulary VR do komputera za pomocą kabla USB-C.
2. Załóż okulary i zaakceptuj dostęp do plików:
 - na systemie **Windows** dostęp zostanie uzyskany automatycznie,
 - system **Mac** wymaga zainstalowania **Android File Transfer**.



3. W menadżerze plików pojawi się nowa pozycja zawierająca pliki podłączonego urządzenia.

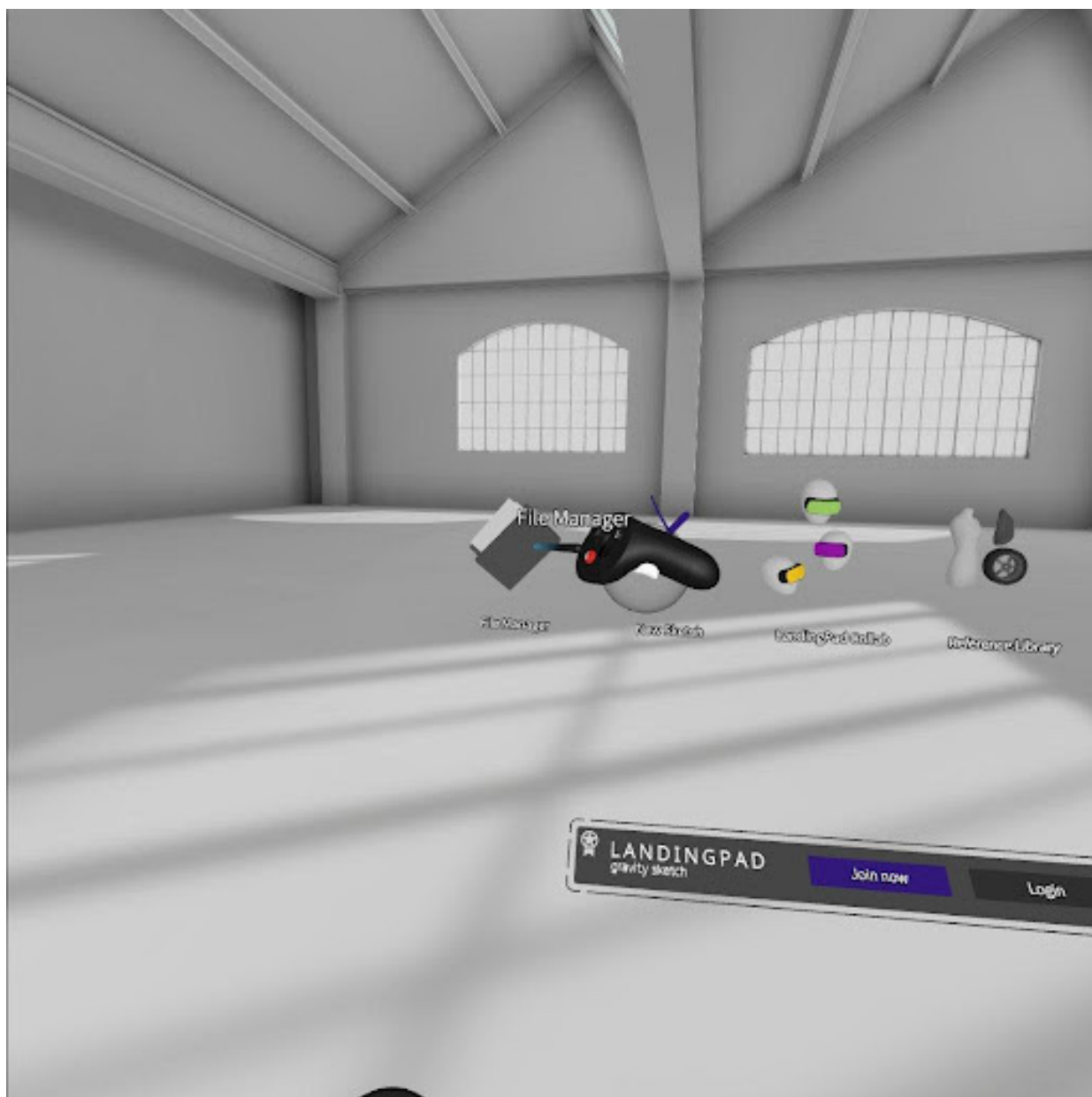


4. Pobrany plik w obsługiwanym formacie np. .obj, należy skopiować do **Quest 2/Internal shared storage/Gravity Sketch/Import library**. Modele obiektów można pobrać np. ze strony [free3d](https://www.free3d.com/).

5. Do wyświetlania oraz modyfikacji plików zaleca się użycie darmowej aplikacji **Gravity Sketch**, którą należy pobrać ze sklepu.



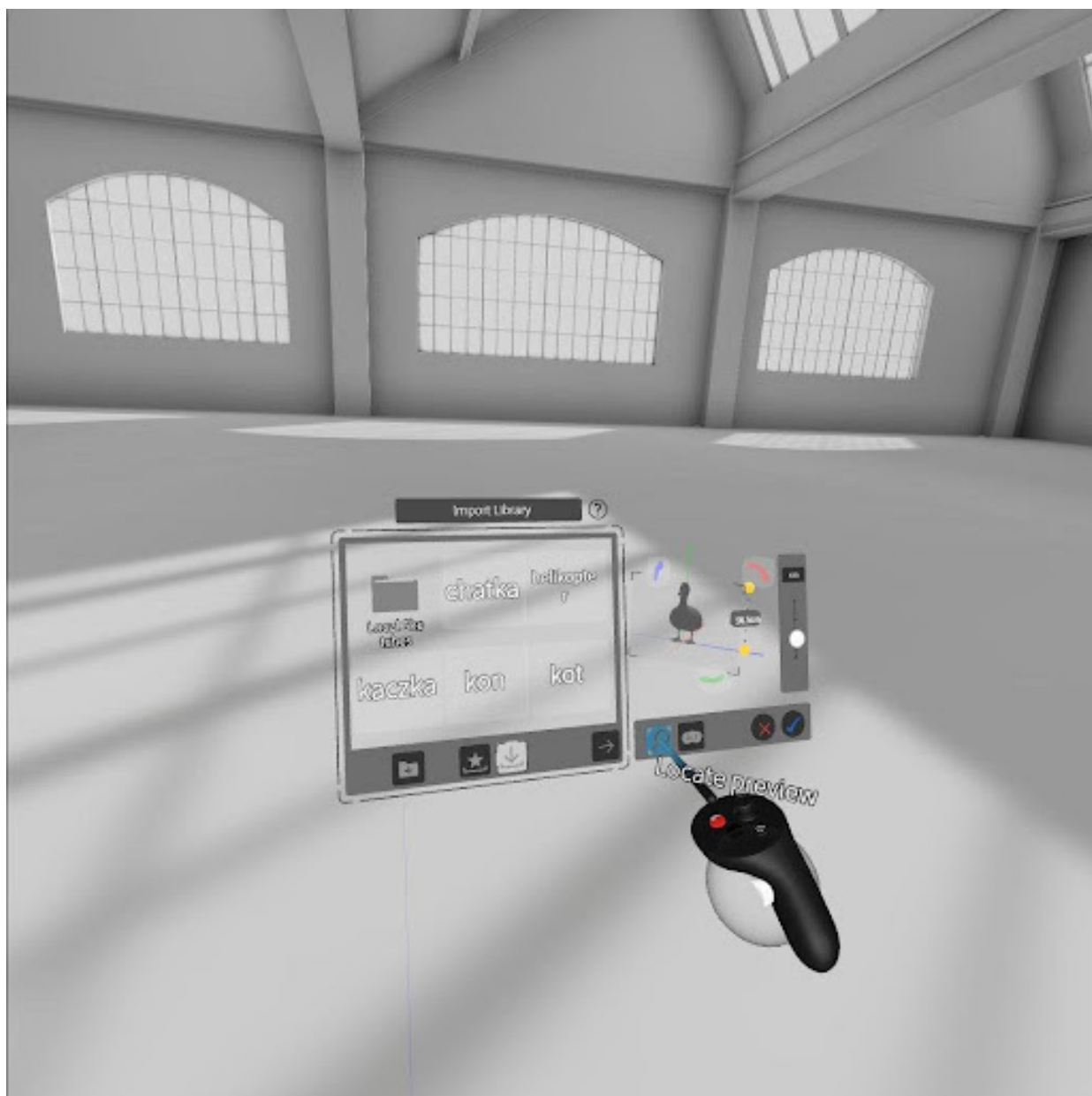
6. Poprzez wskazanie pozycji i kliknięcie prawego, tylnego przycisku (tzw. triggera) wybierz pozycję **File Manager**.



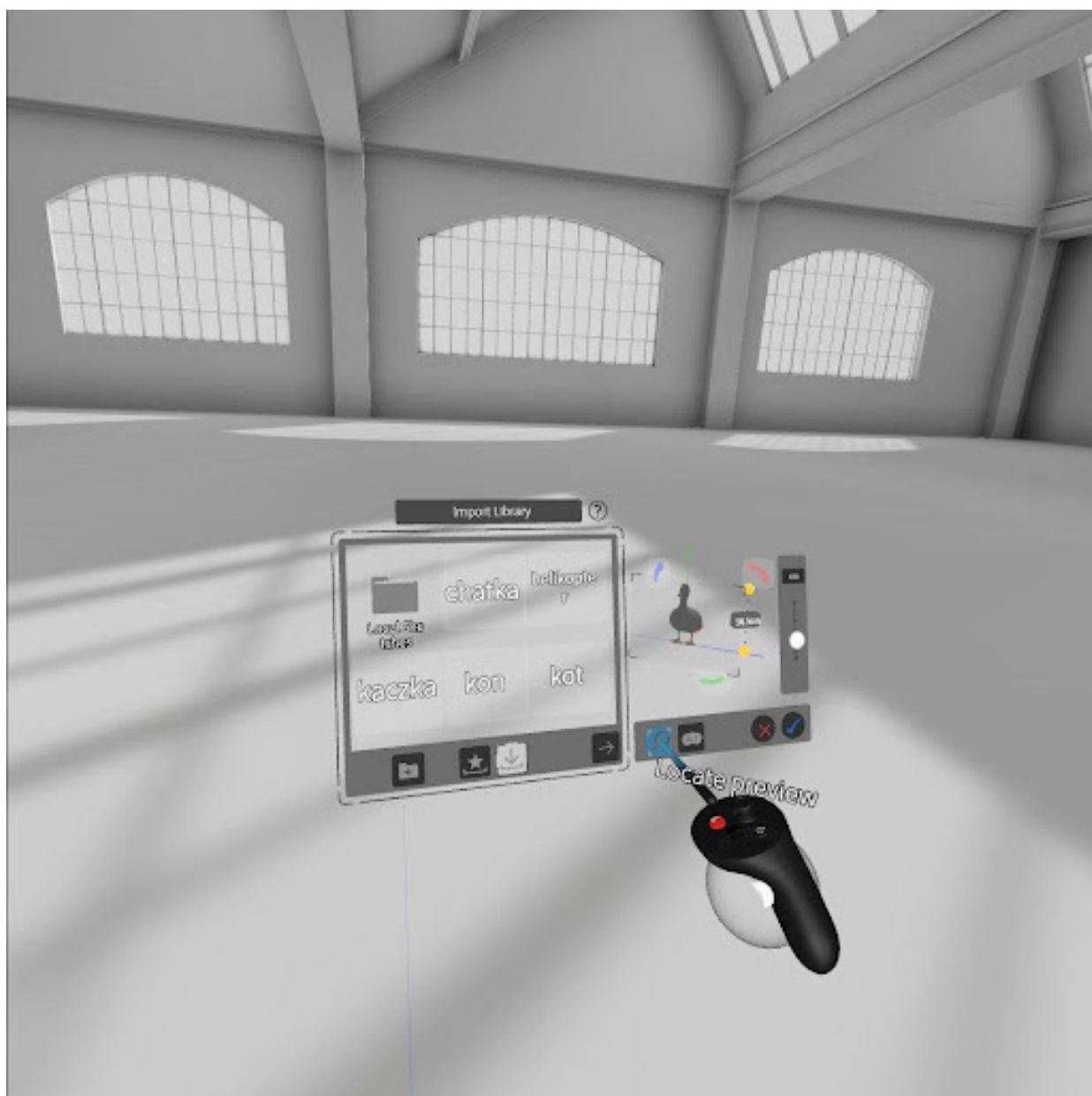
7. Odszukaj folder, do którego skopiowane zostały pliki, a następnie wybierz odpowiedni model.



8. Przed załadowaniem wybranego modelu dostępny jest podgląd pliku, podczas którego możesz zlokalizować, obrócić oraz zmienić rozmiar modelu.



9. Po dokonaniu prostych modyfikacji wybierz **Import Models**, aby załadować wybrany model



10 Do zaimportowanego modelu możesz wprowadzić zmiany, które po zakończeniu pracy możesz zapisać jako nowy model.

