

Przewodnik po aplikacjach VR: Zanurz się w wirtualnych światach

Co znajdziesz w przewodniku?

Wstęp - VR jako nowa forma ekspresji i edukacji

- Wprowadzenie do technologii VR
 - Możliwości oferowane przez warsztaty VR
-

Rozpoczęcie przygody z VR

1. Sprzęt VR: Meta Quest 3
 - Gogle i akcesoria
 - Funkcje i specyfikacje
 2. Warsztaty i szkolenia w BPiCK Kaźmierz
 3. Eksploracja aplikacji VR
 - Kategorie i możliwości
-

Obsługa Gogli VR Meta Quest 3

1. Przygotowanie urządzenia
 - Zawartość pudełka
 - Procedury w bibliotece
 2. Zakładanie gogli i kontrolerów
 - Dostosowanie paska i ustawienie soczewek
 - Zakładanie i używanie kontrolerów
 3. Uruchamianie urządzenia
 - Menu główne i konfiguracja
 4. Konfiguracja obszaru gry (Guardian)
 - Wybór przestrzeni i rysowanie granic
-

Bezpieczeństwo użytkowania

1. Zalecenia czasowe i środowiskowe

2. Środki ostrożności podczas gry

Przewodnik po aplikacjach VR

1. Kreatywne ścieżki: Nauka, sztuka, technologia
 - Spektakle baletowe, koncerty, doświadczenia artystyczne
 2. Aplikacje edukacyjne
 - Anne Frank House VR
 - The VR Museum of Fine Art
 3. Zajęcia proekologiczne
 - Google Earth VR i świadomość ekologiczna
-

Wirtualne światy VR

1. Podstawy obsługi i wirtualne wycieczki
 - Luwr, Machu Picchu i inne atrakcje
 2. Tworzenie własnych światów VR
-

Rozrywka w VR

1. Przegląd gier VR
 - First Encounters: Prosta strzelanka VR
 - Beat Saber, Superhot VR, VRChat, Half-Life: Alyx, Job Simulator, The Climb 2, Pistol Whip
 2. Gry jako narzędzie do nauki i integracji
-

Podsumowanie

1. Korzyści z wykorzystania VR w edukacji, sztuce i rozrywce
2. Inspiracja do odkrywania wirtualnych światów

Instrukcja obsługi Gogle VR Meta Quest 3 w BPiCK w Kaźmierzu

VR to nie tylko technologia – to nowa forma wyrażania siebie, zdobywania wiedzy i przeżywania świata. Dzięki dostępności sprzętu i warsztatów, takich jak „Połącz swoją kreatywność z AI” czy „Wirtualne światy VR”, każdy może stać się częścią wirtualnego świata.

Zapraszamy do odkrywania możliwości, które daje VR – światła bez granic, w którym edukacja, sztuka i relaks tworzą harmonijną całość. Przewodnik ten stanowi jedynie wstęp do niezwykłej podróży, która czeka na Ciebie w wirtualnej rzeczywistości.

Jak zacząć swoją przygodę z VR?

1. **Sprzęt:** Gogle VR, *Meta Quest 3*, które oferują wszechstronność i wysoką jakość doświadczeń. Dodatkowe akcesoria pozwalają na jeszcze większą immersję.
2. **Warsztaty i szkolenia:** skorzystaj z oferty Biblioteki Publicznej i Centrum Kultury w Kaźmierzu
3. **Eksploracja aplikacji:** Wypróbuj różnorodne aplikacje VR, dostosowane do Twoich zainteresowań, od edukacji po sztukę i relaks.

Korzystanie z Gogli VR Meta Quest 3

1. Rozpakowanie i przygotowanie urządzenia

1. **Wszystkie czynności związane z rozpakowywaniem i konserwacją urządzenia wykonuje pracownik biblioteki.**
2. Zawartość pudełka:

- Gogle Meta Quest 3



- Dwa kontrolery (Touch Plus Controllers)

- Dwie (2) baterie do kontrolerów



- Kabel USB-C do ładowania
- Zasilacz



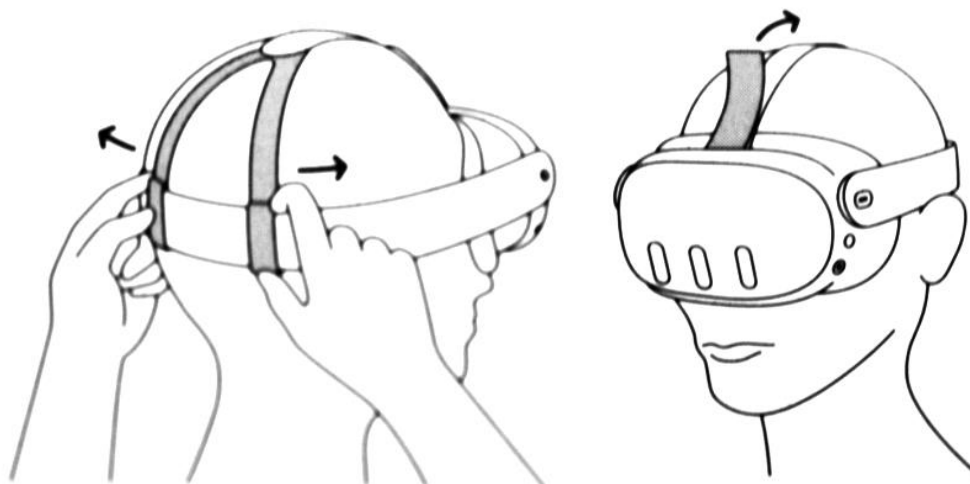
2. Korzystanie z gogli i kontrolerów

1. Zakładanie gogli:

- Dostosuj pasek gogli tak, aby były stabilne, ale wygodne.
- Sprawdź, czy obraz jest wyraźny; w razie potrzeby dostosuj odległość soczewek.

Dopasowanie opaski na głowę

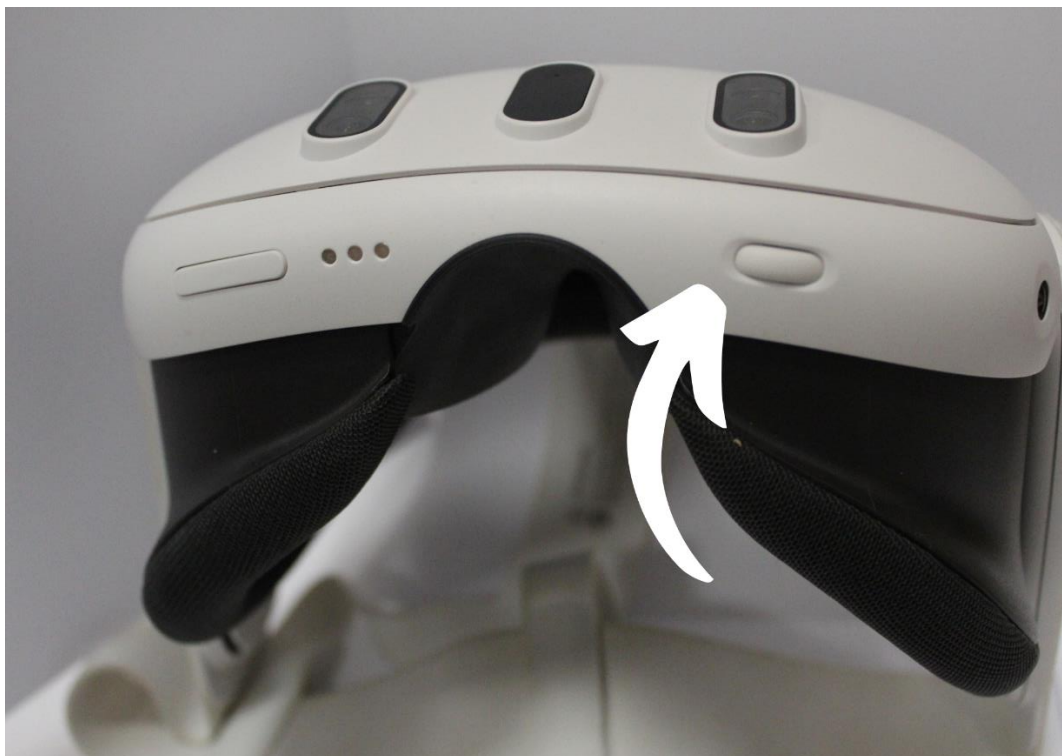
- Rozluźnij pasek gogli, naciskając na regulowane zapięcia.
- Nałóż gogle na głowę, zaczynając od tylnej części opaski, a następnie ustaw przednią część z soczewkami.



- Dopuszczaj pasek, tak aby gogle przylegały wygodnie i stabilnie, ale nie za mocno.

Ustawienie soczewek

- Znajdź suwak regulacji rozstawu soczewek (IPD), które znajdują się wewnątrz gogli.



- Dopasuj rozstaw soczewek tak, aby obraz był ostry. W razie potrzeby zdejmij gogle i ponownie ustaw IPD.
- Możesz także użyć przycisków regulacji głębokości, aby dostosować odległość soczewek od twarzy lub okularów.



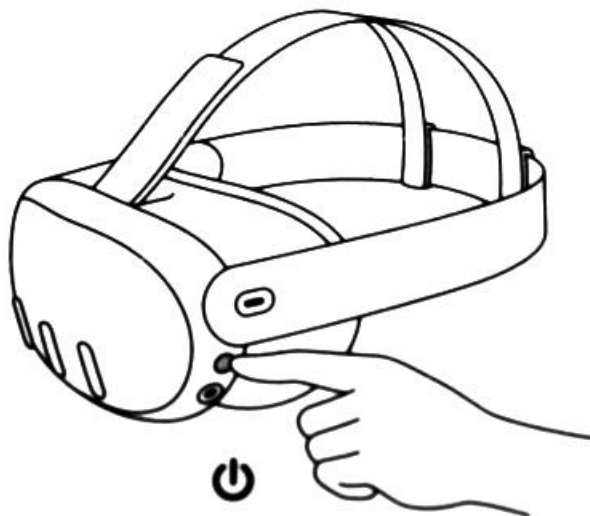
Zakładanie kontrolerów

- Załóż pasek na nadgarstki każdego kontrolera, aby zapobiec ich przypadkowemu upuszczeniu.

- Upewnij się, że kontrolery są włączone.

Uruchomienie urządzenia

- Naciśnij przycisk zasilania na goglach (znajduje się z boku).



- Poczekaaj, aż system się uruchomi, i postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi w menu startowym.

Dopasowanie obrazu i dźwięku

Upewnij się, że obraz i dźwięk działają prawidłowo, zanim rozpoczniesz korzystanie z VR.

Regulacja głośności: Skorzystaj z przycisków regulacji głośności znajdujących się na goglach, aby dostosować poziom dźwięku do swoich preferencji. Unikaj zbyt wysokiej głośności, aby chronić słuch.



2. Obsługa kontrolerów:

- Używaj przycisków A, B, X, Y oraz triggerów do interakcji w grach.



3. Uruchamianie gogli

1. Włączanie gogli:

- Naciśnij przycisk zasilania znajdujący się z boku gogli. Poczekaaj, aż urządzenie się uruchomi.

2. Menu główne:

- Po uruchomieniu gogli znajdziesz się w menu głównym. Możesz tam przeglądać gry, aplikacje, ustawienia i znajomych.

3. Pobieranie aplikacji Meta Quest:

- Wszystkie aplikacje pobiera pracownik biblioteki
 - Gogle są zalogowane na konto Meta biblioteki, wylogowanie jest zabronione.
-

3. Konfigurowanie obszaru gry

1. Wybór miejsca do gry:

- Upewnij się, że masz wolną przestrzeń bez przeszkód. Zalecane jest co najmniej 2x2 metry.
- Unikaj miejsc z lustrami i oknami, które mogą zakłócać działanie sensorów.

2. Rysowanie obszaru gry (Guardian):

- Po założeniu gogli podążaj za instrukcjami na ekranie, aby narysować wirtualne granice obszaru gry za pomocą kontrolera.
 - Ustaw obszar tak, aby nie znajdował się blisko ścian czy mebli.
-

4. Bezpieczeństwo

- Nie używaj gogli przez dłuższy czas bez przerw (zalecana przerwa co 20 minut).
- Upewnij się, że nie ma wokół Ciebie dzieci ani zwierząt podczas gry.
- Korzystaj z urządzenia wyłącznie w dobrze oświetlonych miejscach.

Przewodnik po aplikacjach VR: Zanurz się w wirtualnych światach

Wirtualna rzeczywistość (VR) to nie tylko technologia – to medium, które otwiera drzwi do nieskończonych możliwości eksploracji, nauki i kreatywności. Poniżej znajdziesz przewodnik po zastosowaniach VR, który zainspiruje Cię do zgłębiania tej fascynującej technologii.

Kreatywne ścieżki łączenia nauki, sztuki i technologii

Dlaczego warto?

To przestrzeń, gdzie można doświadczyć innowacyjnych projektów, takich jak:

- **Spektakle baletowe w VR** – zanurz się w tańcu z perspektywy niedostępnej w tradycyjnym teatrze.
- **Koncerty muzyczne w VR** – poczuj, jak to jest być na scenie obok muzyków lub w tłumie na stadionie pełnym energii.

Przykłady dobrych praktyk

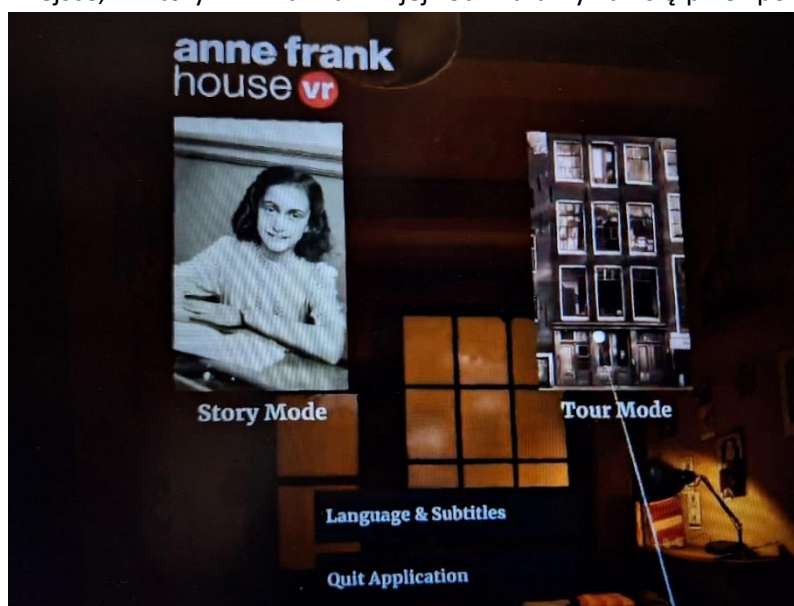
Poznaj doświadczenia artystów i twórców wykorzystujących VR. To okazja do zrozumienia, jak technologie zmieniają nasze postrzeganie świata i siebie samych.

Zajęcia: Tolerancja i sztuka bez granic – podróż z VR przez globalne dziedzictwo

Jak VR wspiera tolerancję?

Dzięki wirtualnej rzeczywistości możesz przenieść się w miejsca o ogromnym znaczeniu historycznym i kulturowym, takie jak:

- **Anne Frank House VR** – poczuj, jak wyglądało życie podczas II wojny światowej w ukryciu. „Anne Frank House VR” to wirtualna wycieczka, która pozwala użytkownikom zwiedzić dom Anny Frank w Amsterdamie, czyli miejsce, w którym Anna Frank i jej rodzina ukrywali się przez ponad dwa lata podczas II wojny światowej.



Rozpoczęcie aplikacji:

- Uruchom aplikację i wybierz opcję, która pozwala na rozpoczęcie zwiedzania.
- Zazwyczaj w aplikacji można wybierać pomiędzy różnymi trybami: zwiedzanie domu, oglądanie zdjęć i artefaktów, a także słuchanie historii opowiedzanych przez narratora.

Interakcja z wirtualnym światem:

- Używając kontrolerów VR, możesz poruszać się po przestrzeni i oglądać szczegóły wystawy. Interakcje z obiektami mogą obejmować kliknięcia, zbieranie informacji lub słuchanie opowieści o danym miejscu.
- Często w aplikacji możesz dowiedzieć się o historii Anny Frank, jej rodziny, a także o samym domu i jego znaczeniu w czasie wojny.

Funkcje edukacyjne:

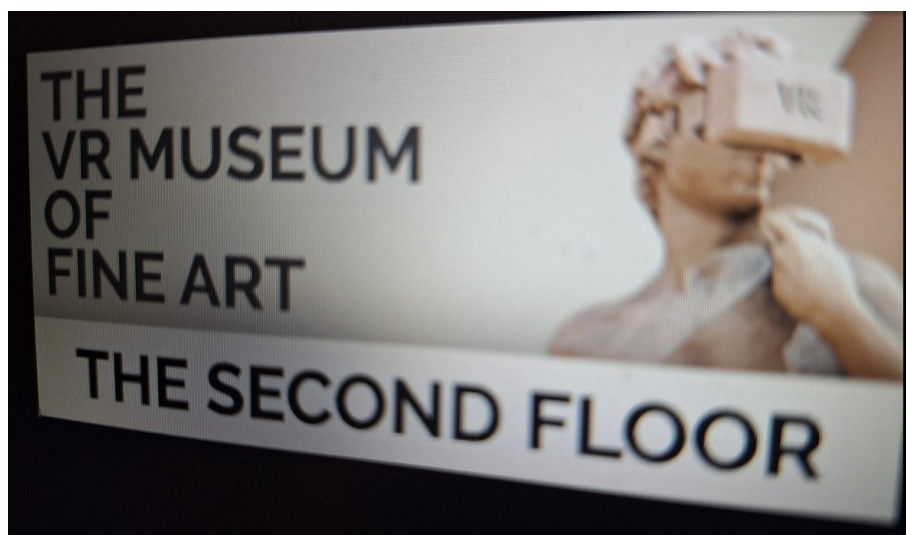
- „Anne Frank House VR” nie tylko pozwala na zwiedzanie, ale także oferuje różne materiały edukacyjne, takie jak zdjęcia, fragmenty pamiętnika Anny Frank, nagrania wideo i inne interaktywne treści, które pomagają lepiej zrozumieć historię i życie Anny Frank.

Użycie opcji dodatkowych:

- Część aplikacji oferuje opcję zmiany języka, co może być przydatne, jeżeli chcesz poznać historię w innym języku.
- Aplikacja może oferować także funkcje pomagające w dostosowaniu rozgrywki, takie jak zmiana ustawień audio, włączanie napisów, czy inne opcje, które mogą poprawić komfort korzystania.

„Anne Frank House VR” to wzruszające doświadczenie, które pomaga w lepszym zrozumieniu historii Anny Frank i jej rodziny, a także umożliwia zwiedzenie miejsca w sposób, który łączy edukację z nowoczesną technologią VR.

The VR Museum of Fine Art – poznaj dzieła sztuki bez barier geograficznych.



Korzyści dla uczestników

Te aplikacje uczą empatii, szacunku dla różnorodności i pozwalają głębiej zrozumieć nasze wspólne dziedzictwo.

„The VR Museum of Fine Art” to interaktywne wirtualne muzeum sztuki, które pozwala użytkownikom zwiedzać różne wystawy w wirtualnej rzeczywistości, oferując im doświadczenie podobne do fizycznego odwiedzenia muzeum. Dzięki zastosowaniu technologii VR, użytkownicy mogą podziwiać arcydzieła sztuki

z różnych epok w pełnej 3D, co daje zupełnie nowe doświadczenie w porównaniu do tradycyjnych odwiedzin w muzeum.

Aplikacja oferuje prosty interfejs do nawigacji, który umożliwia użytkownikowi poruszanie się po wirtualnym muzeum za pomocą kontrolerów VR.

Użytkownik może wybierać różne sale, galerie lub konkretne dzieła sztuki, które chce zobaczyć. Nawigacja może odbywać się poprzez wskaźniki lub teleportację, co jest typowe w aplikacjach VR, aby umożliwić swobodne poruszanie się po dużych przestrzeniach.

Zwiedzanie galerii i dzieł sztuki:

- W „The VR Museum of Fine Art” użytkownicy mają dostęp do szerokiej kolekcji dzieł sztuki, w tym malarstwa, rzeźby i innych form artystycznych, które zostały odwzorowane w wysokiej jakości grafice 3D.
- W muzeum znajdują się dzieła wybitnych artystów, takich jak Leonardo da Vinci, Van Gogh, Picasso czy Monet. Dzięki technologii VR, można oglądać obrazy w trój-wymiarze i z bliska, co daje wrażenie większej interakcji z dziełem.
- Można poruszać się po przestrzeni muzeum, patrzeć na obrazy z różnych perspektyw, zbliżać się do nich, a także oglądać szczegóły, które nie są możliwe do zauważenia w tradycyjnym muzeum.

Dodatkowe informacje edukacyjne:

- W „The VR Museum of Fine Art” użytkownicy mogą uzyskać dodatkowe informacje o dziełach sztuki, artystach, epoce, w której powstały, a także kontekście historycznym, w jakim funkcjonowały.
- Wiele aplikacji VR tego typu oferuje narrację lub opcję odtwarzania audioprzewodników, które wyjaśniają szczegóły obrazów lub rzeźb, co czyni wizytę bardziej edukacyjną i angażującą.

Interaktywność:

- Wiele wirtualnych muzeów oferuje możliwość interakcji z dziełami sztuki, co może obejmować dotykanie obiektów, przechodzenie obok nich, aby je zobaczyć w kontekście przestrzennym, a także korzystanie z interaktywnych funkcji, takich jak zoomowanie na detale.
- Użytkownicy mogą także wybrać różne ścieżki zwiedzania, na przykład skoncentrować się na jednym nurcie sztuki, takich jak impresjonizm, lub przejść przez różne epoki historyczne, zaczynając od renesansu po współczesność.

Dodatkowe opcje i tryby:

- Możliwość wyboru języka lub włączenia napisów do narracji to opcje, które mogą być dostępne w aplikacji, aby dostosować zwiedzanie do indywidualnych preferencji.

Wirtualne światy VR

1. **Podstawy obsługi VR** – dla tych, którzy stawiają pierwsze kroki w tej technologii.
2. **Wirtualne wycieczki** – zwiedzaj muzea i miejsca historyczne, jak np. Luwr czy Machu Picchu.
3. **Tworzenie własnych światów VR** – rozwijaj kreatywność i naucz się projektować interaktywne przestrzenie.

Dlaczego warto?



Rzeczpospolita
Polska

Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU



Rozwija kompetencje cyfrowe i pozwala uczestnikom eksplorować swoje talenty artystyczne i techniczne.

Działania proekologiczne: Poznaj z bliska swój zagrożony świat

Jak VR wspiera świadomość ekologiczną?

- **Google Earth VR** pozwala na wirtualne podróże do miejsc zagrożonych zmianami klimatycznymi.
- Doświadcz efektów wylesiania Amazonii czy topnienia lodowców Arktyki w sposób, który angażuje emocjonalnie.

Efekt edukacyjny

Zajęcia te nie tylko zwiększają świadomość ekologiczną, ale również inspirują do podejmowania działań na rzecz ochrony środowiska.

Rozrywka: GRY

Rozrywka w wirtualnej rzeczywistości oferuje niezrównane doświadczenia, pozwalając zanurzyć się w świecie przygód, akcji i eksploracji.

First Encounters to klasyczna strzelanka VR osadzona w kosmicznym uniwersum, oferująca dynamiczną rozgrywkę polegającą na eliminacji kosmitów. Bez zbędnych komplikacji fabularnych, gra skupia się na czystej akcji i przyjemności płynącej z walki.

Dobre praktyki: Gra jest idealnym wstępem dla początkujących użytkowników VR.

1. Prosta i intuicyjna rozgrywka:

- Gra opiera się na podstawowym schemacie: chwyć broń i eliminuj wrogów. Nie wymaga skomplikowanych umiejętności ani znajomości zaawansowanych mechanik.
 - Intuicyjne sterowanie pozwala graczom szybko poczuć się komfortowo w wirtualnej rzeczywistości, bez frustracji wynikającej z trudnych do opanowania elementów.
 - Odpowiednia dla różnych grup użytkowników, w różnym wieku.
-

2. Łatwe do zrozumienia cele:

- Gra oferuje jasno określony cel: przetrwaj, eliminując fale kosmitów. Brak zawitej fabuły lub trudnych zadań sprawia, że użytkownik może skupić się na samej zabawie, co jest świetne dla nowicjuszy.
-

3. Krótkie sesje rozgrywki:

- Poszczególne poziomy nie wymagają długiego zaangażowania czasowego. Krótkie, dynamiczne sesje pozwalają użytkownikowi zapoznać się z VR w przyjemny sposób, bez poczucia przytłoczenia.
-

4. Minimalne wymagania fizyczne:



Rzeczpospolita
Polska

Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU



- Gra nie wymaga dużej ilości ruchu ani skomplikowanych gestów, co czyni ją dostępną nawet dla osób mniej przyzwyczajonych do aktywności fizycznej w VR.
-

5. Atrakcyjna oprawa graficzna bez przesady:

- Grafika gry jest na wpół wirtualna, na wpół realna. Gracz nie zostaje całkowicie odcięty od rzeczywistego otoczenia – widzi pomieszczenie, w którym się znajduje, a wirtualne elementy są nałożone na jego rzeczywistość.
 - Dzięki temu użytkownicy mogą wciąż mieć pełną świadomość swojego fizycznego otoczenia, co zmniejsza ryzyko dezorientacji i pomaga w płynniejszym wprowadzeniu do świata VR.
-

6. Pomaga oswoić się z technologią VR:

- „First Encounters” wprowadza gracza w podstawowe mechaniki VR, takie jak poruszanie się, celowanie czy interakcje z otoczeniem, w sposób przyjazny i bez presji.
 - Pozwala zbudować pewność siebie w korzystaniu z gogli VR i przygotowuje gracza do bardziej zaawansowanych tytułów.
-

Podsumowanie:

Gra jest idealnym wstępem, ponieważ skupia się na prostocie i dostarczeniu szybkiej przyjemności, jednocześnie wprowadzając gracza w podstawy VR w przystępny i bezpieczny sposób. Grafika na wpół wirtualna, na wpół realna, sprawia, że uczestnik nie traci całkowicie kontaktu z rzeczywistością, co pozwala na płynniejsze i bardziej komfortowe doświadczenie. To świetny sposób, by nowi użytkownicy mogli odkryć możliwości wirtualnej rzeczywistości bez poczucia przytłoczenia.

Lista innych popularnych gier VR, które dostarczą emocji i świetnej zabawy:

1. Beat Saber

Dynamiczna gra rytmiczna, w której gracz przecina świetlnymi mieczami bloki w rytm muzyki. Świetna dla fanów muzyki i osób szukających aktywności fizycznej w VR.

2. Superhot VR

Strzelanka, w której czas porusza się tylko wtedy, gdy gracz się porusza. Gra wymaga strategii, refleksu i precyzji, oferując unikalną mechanikę rozgrywki.

3. VRChat

Wirtualny świat społecznościowy, gdzie użytkownicy mogą eksplorować różne środowiska, rozmawiać z innymi graczami, a nawet uczestniczyć w interaktywnych wydarzeniach.

4. Half-Life: Alyx

Fabularna gra akcji osadzona w uniwersum *Half-Life*. Wciągająca fabuła, imponująca grafika i zaawansowana interakcja z otoczeniem czynią tę grę jednym z najlepszych doświadczeń VR.

5. Job Simulator

Humorystyczna gra, w której gracz wciela się w różne role zawodowe, np. kucharza, mechanika czy biurowego pracownika, w świecie zarządzanym przez roboty. Świetna dla osób w każdym wieku.

6. The Climb 2

Symulator wspinaczki w malowniczych lokalizacjach, takich jak kaniony, góry czy nowoczesne wieżowce. Idealna gra dla fanów adrenaliny i pięknych widoków.

7. Pistol Whip

Połączenie gry rytmicznej i strzelanki. Gracz w stylu filmów akcji walczy z przeciwnikami w rytm dynamicznej ścieżki dźwiękowej.

8. Moss

Uroczą grą przygodową, w której gracz towarzyszy małej myszy imieniem Quill na epickiej wyprawie. Piękne środowisko i emocjonująca fabuła wciągają w świat fantasy.

9. Rec Room

Platforma społecznościowa z wieloma mini-grami, takimi jak paintball, escape roomy czy wyścigi. Możliwość tworzenia własnych światów i rywalizacji z przyjaciółmi.

10. Epic Roller Coaster

Symulator kolejek górskich, który oferuje emocjonujące przejażdżki w zapierających dech w piersiach sceneriach. Możesz poczuć zawrotną prędkość i adrenalinę na realistycznych torach w dżungli, futurystycznych miastach czy przestrzeni kosmicznej. Gra ma również tryb strzelanki, w którym można strzelać do celów podczas jazdy.

11. First Encounters na Meta Quest 3

Dlaczego VR dla rozrywki?

Gry VR pozwalają na pełne zanurzenie się w wirtualnym świecie, oferując niezapomniane przeżycia i interakcje niemożliwe w tradycyjnych grach. Wystarczy gogle VR, aby wejść w zupełnie nowy wymiar rozrywki!

Działania innowacyjne: Tworzenie galerii sztuki w VR

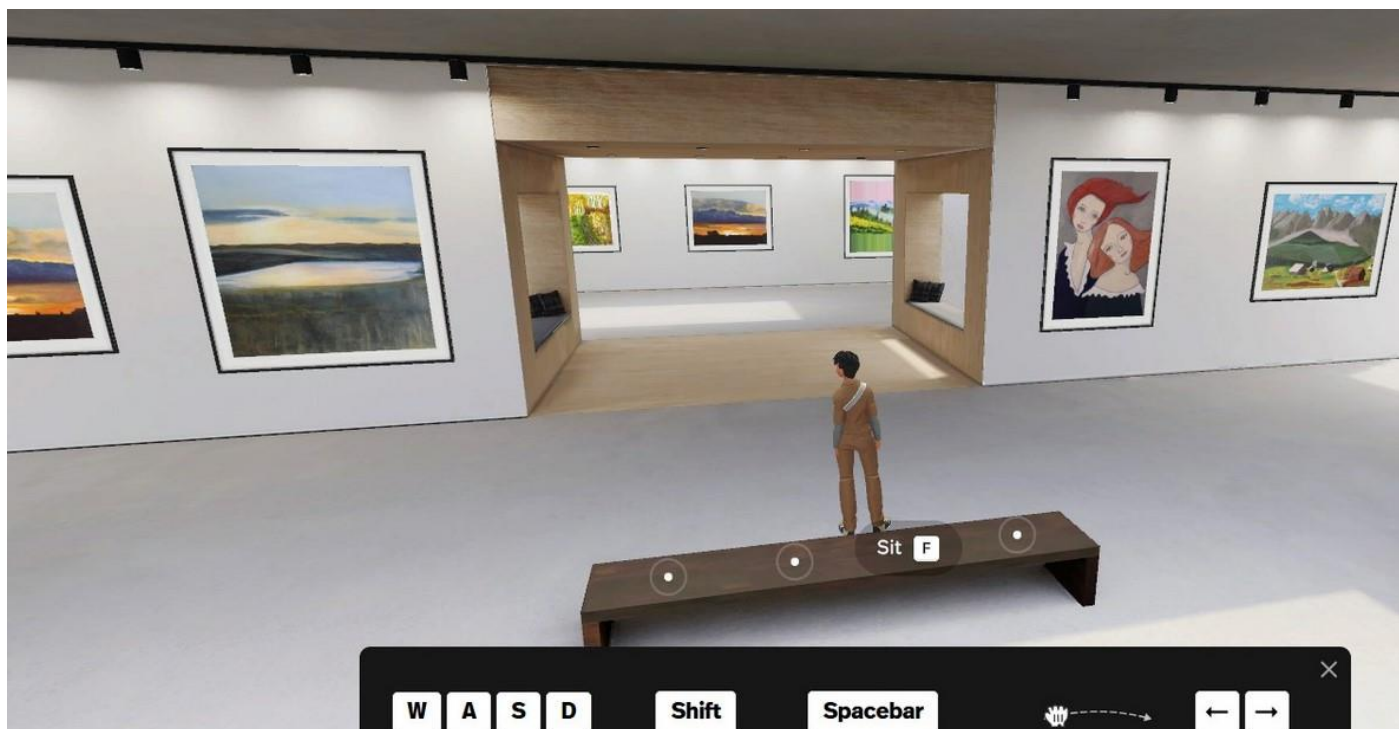
Cel projektu

Stworzyliśmy wirtualną galerię, w której dzieła naszej społeczności i uczestników warsztatów będą dostępne dla globalnej publiczności. VR umożliwi interakcję z pracami w sposób, jakiego nie zapewnia żadna inna technologia.

Etapy pracy

1. Projektowanie galerii jako interaktywnej przestrzeni.
2. Prezentacja i otwarcie wirtualnej wystawy.

3. Aplikacja oferuje dodatkowe opcje, takie jak możliwość tworzenia własnych wirtualnych wystaw, gdzie użytkownicy mogą umieszczać obrazy i rzeźby w wybranej przestrzeni.



Podsumowanie: Dlaczego warto eksplorować VR?

VR to narzędzie przyszłości, które już teraz rewolucjonizuje edukację, sztukę i naukę. Niezależnie od tego, czy chcesz rozwijać swoje umiejętności, poznawać nowe kultury czy tworzyć własne projekty – wirtualna rzeczywistość otwiera przed Tobą nieskończone możliwości. Dołącz do nas na jednym z wymienionych wydarzeń i rozpocznij swoją podróż przez wirtualne światy!