



360° SÝNDARVERULEIKI Í KENNSLU

ÁRNI GUNNARSSON

Sjávarútvegsráðstefnan 2017, Hörpu, 16.-17. nóvember

TVÆR GRUNNSPURNINGAR

- Er grundvallar munur á 360° sýndarveruleika sem byggir á lifandi myndum og tölvugerðum 360° sýndarveruleika?
- Hvernig nýtast 360° lifandi sýndarveruleikavídeó sem kennslufni í grunnskóla og framhaldsskólum?

MISMUNANDI SÝNDARVERULEIKI:

- Lifandi myndir: Efni tekið upp í sýndarveruleika á ákveðnum stað á ákveðnum tíma.
- Tölvugerður sýndarveruleiki: Efnið búið til í tölvuleikjaforritum án lifandi mynda.

REYNSLAN SEM VIÐ BYGGJUM Á:

- Árskóli á Sauðárkróki hefur í rúmt ár nýtt sýndarveruleikagleraugu til kennslu í skólanum.
- FNV (Fjölbrautaskóli Norðurlands vestra) hefur undanfarið ár einnig nýtt slík gleraugu til kennslu.
- Skotta Film hefur framleitt sýndarveruleikaefni síðastliðin tvö ár
- Skotta Film framleiddi fyrir rúmu ári sýndarveruleikakennsluefni fyrir Matís í samvinnu við Árskóla. Efnið var um lífhagkerfið.

REYNSLAN SEM VIÐ BYGGJUM Á

- Skotta Film sá um sýndarveruleikahluta hátækni sýningarinnar Puffin and Friends, sem opnuð var á Sauðárkróki í sl. sumar
- Skotta Film framleiddi sýndarveruleikamyndbönd fyrir Horses og Iceland (Íslandsstofu) á Equitana í mars 2017.
- Skotta Film hefur undafarna mánuði unnið að framleiðslu kennsluefnisins "Fiskur á disk" í samvinnu við FNV, Árskóla og Fisk Seafood.

HVERNIG GETUM VIÐ SÉÐ 360° SÝNDARVERULEIKA?

- Sími með 360° gleragum
- Tölva með 360° gleraugum (hannað fyrir tölvuleiki - áhorfandi getur hreyft sig um rýmið í sýndarveruleika)
- Sérhannað 360° sýndarveruleikarými (3D er annað fyrirbæri)

HVERNIG ER HEFÐBUNDINN 360° SÝNDARVERULEIKI BÚINN TIL?

- Rúmlega 20 ára saga
- Hönnun í þrívídd í þekktum forritum
- Klippt og hljóðsett
- Kostnaðarsamt eins og önnur animation
- Tölvuleikjaiðnaðurinn veltir meiru heldur en kvikmyndaiðnaðurinn
- Byggir á gagnvirkni
- FIFA, kappakstursleikir, bardagaleikir
- Geta auðveldlega þjálfað upp hæfni

HVERNIG ER 360° SÝNDARVERULEIKI SEM BYGGIR Á LIFANDI VÍDEÓUM BÚINN TIL?

- Tekið samtímis upp á 4-5 vélar með 180° linsum
- Leikstýrt á vettvangi
- Hljóð tekið upp í a.m.k. sterío
- Keyrt í gegnum 2-3 forrit
- Klippt og hljóðsett
- Ekki (ennþá) gagnvirkni

HVAÐ HEFUR 360° SÝNDARVERULEIKI FRAM YFIR VENJULEG LIFANDI VÍDEÓ?

- Meiri gæði (allt að 12K)
- Upplifun - sérð meira
- Óskipta athygli. Börn (og fullorðnir) elska 360° sýndarveruleika
- Möguleg gagnvirkni (næsta skref)

ER GRUNDVALLAR MUNUR Á LIFANDI 360°SÝNDARVERULEIKA OG TÖLVUGERÐU 360°SÝNDARVERULEIKAMYNDEFNI?

- Lifandi myndefni er ódýrara í framleiðslu
- Hefur annan tilgang - er takmörkum háð
- Lifandi myndefni er (yfirleitt) af raunverulegum atburðum í tíma og rúmi
- Lifandi myndefni er upplifun

ER GRUNDVALLAR MUNUR Á LIFANDI 360°SÝNDARVERULEIKA OG TÖLVUGERÐU 360°SÝNDARVERULEIKAMYNDEFNI?

- Lifandi myndefni er án gagvirkni (enn sem komið er)
- Hefðbundinn sýndarveruleiki er afþreyingariðnaður
- Tölvugert sýndarveruleikakennsluefni er mjög dýrt

HVERNIG NÝTAST 360° LIFANDI SÝNDARVERULEIKAVÍDEÓ SEM KENNSLUEFNI Í KENNSLU?

- Vel
- Halda athygli - nýtt og spennandi
- Gefur raunveruleikatilfinningu - upplifun
- "Take me to / let me take you to..." - Þú ferðast í huganum
- Of mikið að gerast til að miðla textaupplýsingum?
- Styður vel við hefðbundið kennsluefni
- Miklir framtíðarmöguleikar í þróun