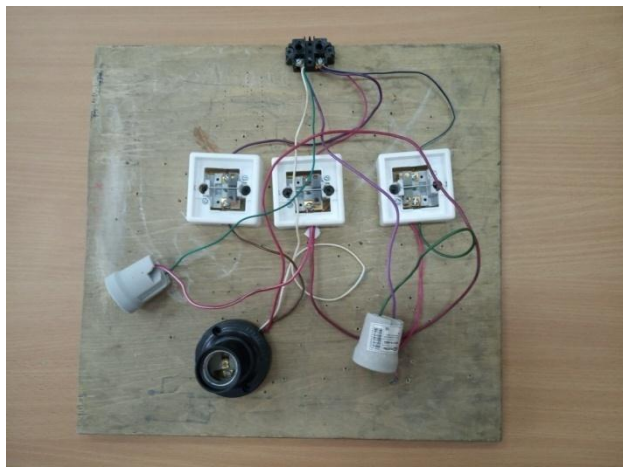
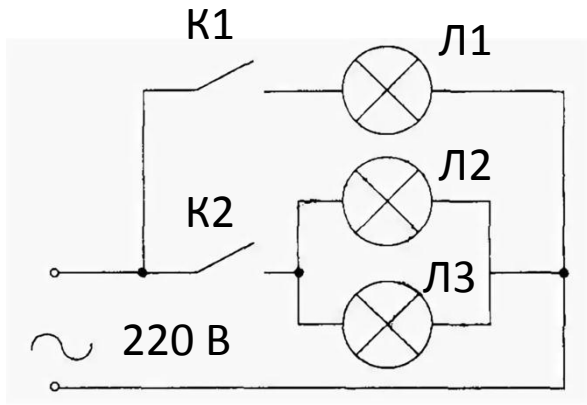


**«Комплексное использование оборудования
«Точки роста» для виртуальной реальности и
электроники»**

Касьянов Александр Михайлович
педагог доп. образования, к.б.н.

Электроника

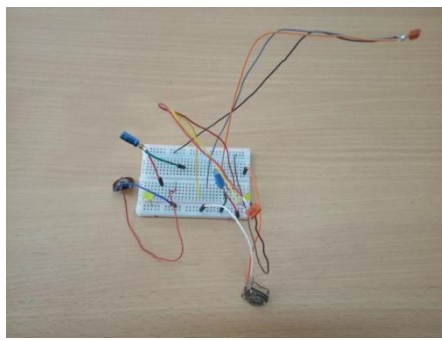
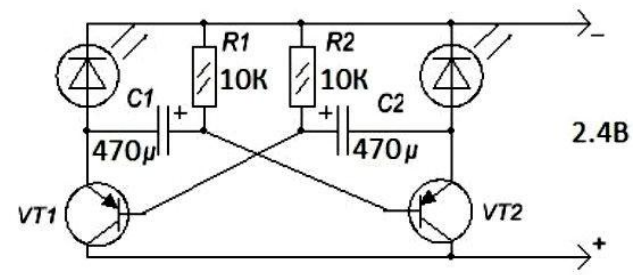
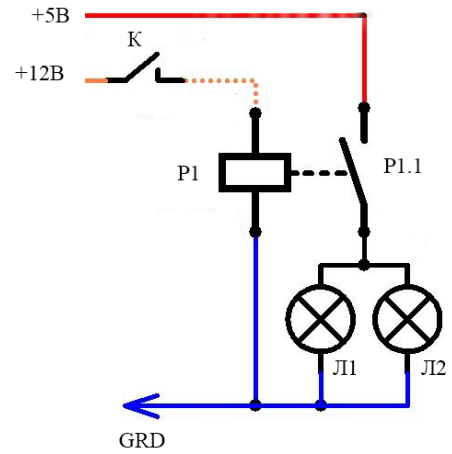
Основы схемотехники



Электроника

Основы электротехники

Основы электроники



Виртуальная реальность



В «Точку роста» поступил автономный шлем виртуальной реальности с двумя контроллерами компании.

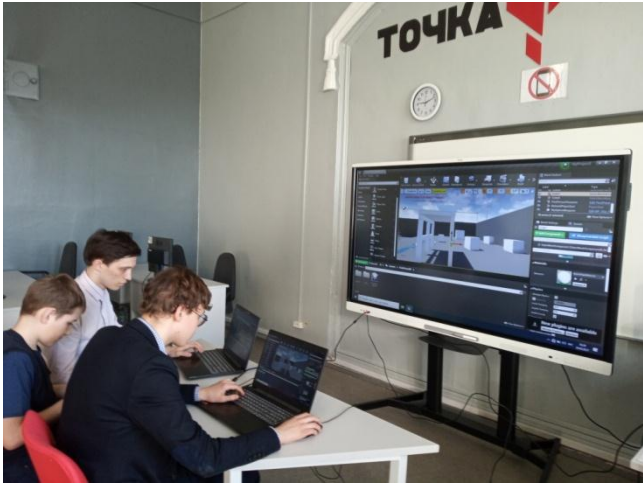
Шлем позволяет:

- играть в игры,
- смотреть видео,
- смотреть фото в формате 360 градусов.

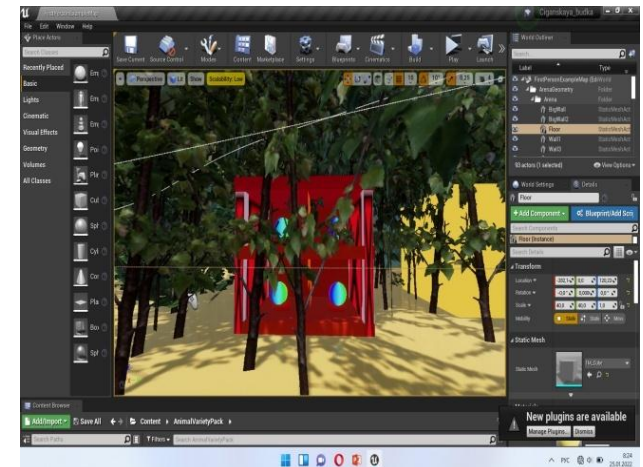
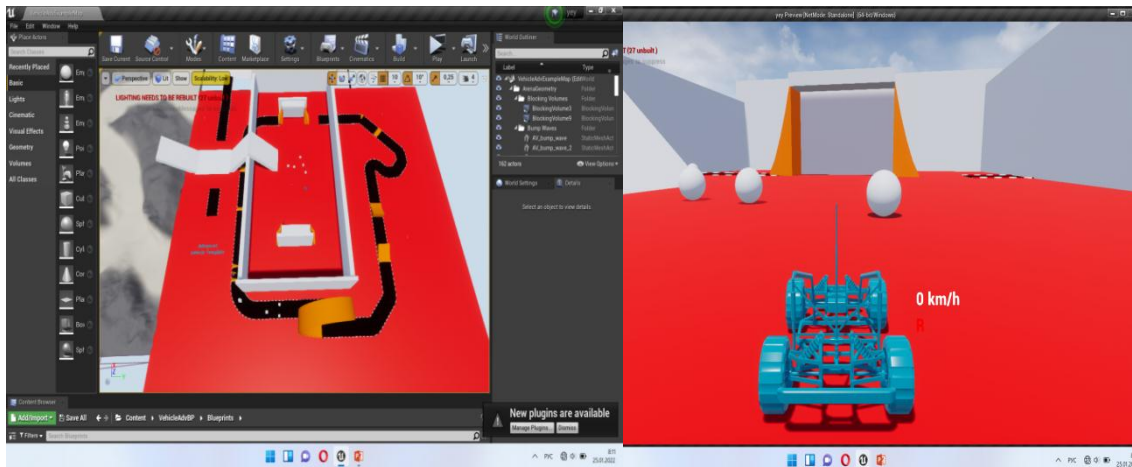
Для работы шлема не требуются никакие внешние сенсоры и датчики. Всё необходимое для полноценной работы шлема в него уже встроено.

1. Для полноценной работы кружка недостаточно одного шлема – один в шлеме, а десять на него смотрят.
2. Все серьёзные развивающие игры платные.
3. После нескольких минут работы в шлеме у ребят начинают болеть глаза.

Виртуальная реальность



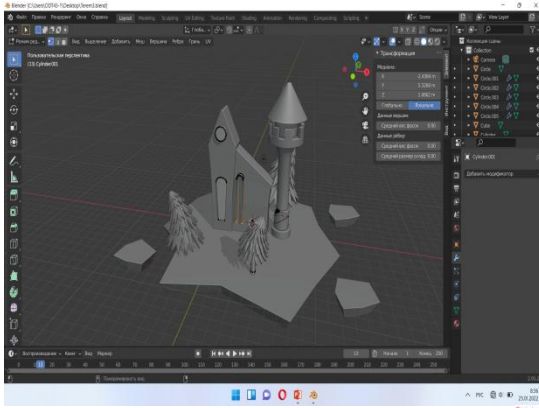
Unreal Engine – программный набор инструментов для разработки виртуальной реальности.
Позволяет задать физику движения объектов и размещение объектов на заданной плоскости.



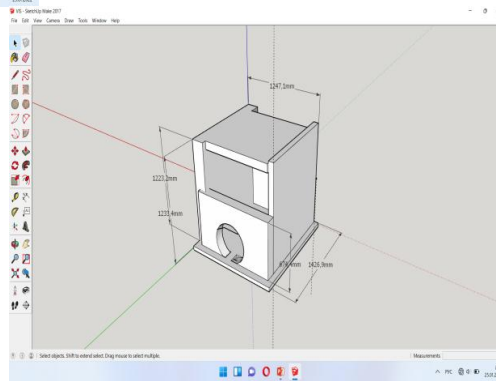
Unreal Engine – сложный программный продукт на английском языке.
Для работы с нужны компьютеры с минимальным объемом оперативной памяти - 8 Гб.

Виртуальная реальность

Blender – программа для создания трёхмерной компьютерной графики.



SketchUp – программа для 3D дизайна и архитектурного проектирования.

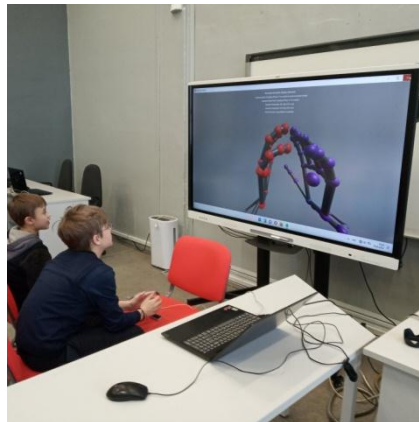


VR Concept – программа для работы с инженерными данными в виртуальной и дополнительной реальности.

Leap Motion



Технология захвата движения рук для человеко-компьютерного взаимодействия.



Заключение

Оборудование, поставленное в Точку роста Лицея г. Советска, позволяет школьникам ознакомиться с современными технологиями, что расширяет их кругозор и влияет на выбор профессии.

