

Realne korzyści wirtualnego świata

Technologie trójwymiarowe, gry i aplikacje mobilne, prezentacja tzw. rozszerzonej rzeczywistości. W Lublinie przez cały weekend (23-25 bm.) trwały Targi Technologii 3D Poland 2012. To spotkanie biznesu, nauki, rozrywki i sztuki. A najczęstszym rekwizytem były... okulary 3D.

Nowinkom technologicznym w halach Targów Lublin SA przyglądała się całkiem spora widownia. W trzech wielkich obiektach mogło zgromadzić się na raz kilka tysięcy ludzi. I nikt się nie nudził. Te targi to nie tyle klasyczne stoiska czy ekspozycje, co raczej kreowane przez nie wydarzenia, o różnej tematyce, m.in. biznes i nauka: „Projektowanie aplikacji obsługiwanych dotykami – możliwości, przykłady, dobre i złe praktyki”. Można było poznać technologie rozpoznawania dotyku i ich ograniczenia, zastosowania, przewagi interakcji sensorycznych. Wirtualną rzeczywistość zaprzęgnięto też do edukacji. Prezentowane były bardzo praktyczne dla naszych uczelni projekty: „Interaktywne kształcenie inżyniera” oraz „e-Fizjologia”.

Przewodnik „Lublin 2,0”

Projekt Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN” został przygotowany specjalnie na te targi, bo to przełom technologiczny w poznawaniu historii Lublina. Jego istotę stanowią interaktywne makiety Lublina z różnych epok historycznych – od średniowiecza po wiek XX, w tym Lublin przedwojenny, z jego dzielnicą żydowską, a także wirtualny spacer

„Lublin Czechowicza”. – Praktycznie chodzi o nową możliwość zwiedzania Lublina z zupełnie innej perspektywy, co zapewnia nieograniczoną promocję naszego miasta, przez Internet – informuje **Joanna Zętar**, animatorka projektu. Każdy posiadający tablet lub smartfon może zainstalować darmową aplikację, dzięki której zwiedzi miasto. – Jego sprzęt, poprzez funkcję GPS, pobiera z Internetu informacje o tym, gdzie się akurat znajduje oraz dane o kolejnych obiektach. Możemy je sobie wybrać z menu i oglądać Lublin z czasów Unii Lubelskiej, Lublin Czechowicza, jak również najważniejsze zabytki – tłumaczy **Łukasz**

Kowalski, jeden z koordynatorów przedsięwzięcia. Jego pomysłodawcą jest **Tomasz Pietrasiewicz**, szef ośrodka. To poważne zadanie naukowe, dlatego konsultacje zapewnili mu: prof. **Andrzej Rozwałka**, dr **Rafał Niedźwiadek**, dr **Kamil Nieścioruk**, **Hubert Mąciak**, **Jacek Studziński**, a koordynatorem prac jest historyk **Tadeusz Przystojecki**.

Lubelski wehikuł czasu

Ze strony „Teatru NN” jedynie 2 e-grafików i 2 programistów ogarnia całą tę wirtualną rzeczywistość. Zaadaptowaniem tego projektu do potrzeb „historycznej jazdy po mieście” zajął się Wschodni Klaster ICT – grupa młodych zapaleńców informatyki. Tak powstał „Przewodnik z wykorzystaniem poszerzonej rzeczywistości”. – To taki lubelski wehikuł czasu. Mamy możliwość odwiedzenia czterech epok: XIV, XVI, XVII i XX w. sunąc po mieście za kierownicą symulatora. Niezbędne są tylko odruchy kierowcy i... specjalne okulary. Z tej perspektywy można zobaczyć, jak Lublin wyglądał w przestrzeni wieków – zachęca **Piotr Wegner**, koordynator z ramienia klastra, którego zamysłem jest utworzenie Lubelskiej Wyżyny IT wzorem Krzemowej



Interaktywna prezentacja przygotowana przez Ośrodek Brama Grodzka – Teatr NN

Doliny. W tym wspólnym projekcie pomagają też: Koło Informatyków „Pentagon” z Politechniki Lubelskiej, Studium Informatyki z WSPiA oraz studenci Wydziału Informatyki i Wydziału Artystycznego UMCS.

Te targi to również oferta gier edukacyjnych, sprzętu i oprogramowania do tych celów – kamer, skanerów i drukarek 3D, dziesiątki okularów i mnóstwo gadżetów. Ta branża rozwija się świetnie, a w Lublinie brakuje firm, które oferują rzeczywistość rozszerzoną, jakkolwiek by to nie brzmiało. Targi najnowszych technologii mają miejsce w Lublinie po raz pierwszy.

MARK RYBOŁOWICZ