



Student AGH stworzył wirtualną galerię sztuki

2020-01-13

Wirtualna rzeczywistość (VR), obecnie głównie kojarzona z rozrywką, wykorzystywana jest także coraz częściej w takich dziedzinach jak edukacja, medycyna czy kultura. Przykładem należącym do ostatniej kategorii jest aplikacja wirtualnej galerii sztuki stworzona przez studenta Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie w ramach pracy inżynierskiej.

Po założeniu gogli VR odbiorcy przenoszą się do stworzonej od zera, nieistniejącej w realnym świecie, wirtualnej galerii, gdzie na powierzchni 690 m² zaprezentowano ponad 140 eksponatów. Zbiór składa się z rzeźb drewnianych i kamiennych, płaskorzeźb, obrazów oraz figurek porcelanowych. Jest to pierwsza w Polsce wirtualna wystawa, w której użytkownicy prócz swobodnego poruszania się po galerii, mogą dodatkowo wchodzić w interakcję z eksponatami – podnosić je, obracać, a także dowiedzieć się więcej dzięki nagraniom audio. Autorem wszystkich zaprezentowanych prac jest lokalny artysta i jednocześnie sąsiad studenta, Zygmunt Niewiadomski.

Wykorzystanie wirtualnej rzeczywistości do prezentacji eksponatów takich jak rzeźby i obrazy zmienia całkowicie postrzeganie stacjonarnych muzeów i galerii sztuki. Zainteresowani nie muszą pokonywać setek kilometrów i ograniczać się do godzin otwarcia instytucji kulturalnych – mogą doświadczyć sztuki nie wychodząc z domu. Ponadto galerie i muzea ze względu na bezpieczeństwo dzieł sztuki tworzą fizyczne bariery oddzielające odbiorców od monumentów. Bardzo często odwiedzający nie mogą dotykać eksponatów. W wirtualnej galerii nie ma żadnych ograniczeń – odbiorcy mogą podnosić obiekty i oglądać je z każdej perspektywy.

Modele 3D dostępne w galerii zostały odtworzone metodą fotogrametrii na podstawie zdjęć prawdziwych obiektów. W zależności od kształtu dzieła do jego odwzorowania wykorzystano od 80 do nawet 200 pojedynczych zdjęć. Modele 3D można obejrzeć na [stronie internetowej projektu](#).

Autorem nowatorskiej pracy inżynierskiej jest Grzegorz Lipski – student informatyki stosowanej na Wydziale Inżynierii Metali i Informatyki Przemysłowej AGH. Aplikacja wirtualnej galerii sztuki została zaprojektowana na autonomiczne gogle VR Oculus Quest. Pliki instalacyjne wraz z instrukcją instalacji można pobrać bezpłatnie ze strony internetowej projektu: www.wirtualna-galeria.pl. Obrona niecodziennej pracy inżynierskiej zaplanowana jest na przyszły tydzień.