

Skapa din egen 3D-modell i VR med Polycam + ShapesXR

Mal:

Du kommer att:

- Skanna ett föremål i klassrummet med mobilen
- Göra om det till en 3D-modell
- Ladda in modellen i VR via ShapesXR (Meta Quest)

Det du behöver:

- En mobil (iPhone eller Android)
- Appen Polycam (gratis)
- Ett konto på shapes.app
- Internet
- Ett Meta Quest-headset (Quest 2 eller 3) med ShapesXR

Steg 1: Installera & förbered Polycam

1. Ladda ner appen Polycam från App Store / Google Play.
2. Skapa ett gratis konto.
3. Välj skanningsläge:
 - Har du iPhone med LiDAR? Välj LiDAR.
 - Annars: välj Photo mode (fotogrammetri).
4. Hitta ett föremål som:
 - Har tydlig form
 - Inte blänker
 - Går att gå runt

Steg 2: Skanna ditt föremål

1. Gå runt föremålet och samla in data:
 - LiDAR: rör kameran långsamt så allt täcks
 - Fotogrammetri: ta minst 20 bilder runt om

Skapa din egen 3D-modell i VR med Polycam + ShapesXR

2. När du är klar, klicka 'Process scan'.

Tips:

- Se till att bakgrunden inte är rörig
- Skaka inte mobilen under fotografering

Steg 3: Kolla och redigera modellen

1. Roter runt modellen i appen - ser den okej ut?
2. Använd verktyg som:
 - Crop - för att ta bort bakgrund
 - Clean - för att rensa brus

Steg 4: Exportera till ShapesXR-format

1. Klicka på 'Export'
2. Välj format: .GLB
3. Spara på telefon eller molntjänst (t.ex. Google Drive)

Steg 5: Ladda upp till ShapesXR (utan kabel!)

1. Gå till: <https://shapes.app/files/3b15e869-84e0-409a-a041-25cda2e5eb4c>
2. Logga in med ditt ShapesXR-konto
3. Klicka 'Upload file'
4. Ladda upp din .glb-fil

Steg 6: Se din modell i VR

1. Starta ShapesXR i headsetet
2. Öppna din scen eller skapa en ny
3. Gå till 'Assets'
4. Välj din modell och placera den i rummet

Skapa din egen 3D-modell i VR med Polycam + ShapesXR

Reflektera

- Blev det som du tänkt dig?
- Vad fungerade bra med ditt skannade objekt?
- Vad skulle du göra annorlunda nästa gång?