

Apresentações do trabalho da Unidade 3

[x] Preocupações sobre os Assets [] Diferença entre AR Foundation e Vuforia [] Dicas de como fazer marcadores

http://dsc.inf.furb.br/arquivos/tccs/monografias/2018_1_ricardo-filipe-reiter_monografia.pdf [] Extend Track (perceber o movimento do aparelho: giroscópio, acelerômetro,)

Tentar manter a interação no mesmo espaço: se for em RA, manter em RA -> Video do TCC do BrunoVigentas Realizar a documentação: usar o que vocês já fizeram e tentar deixar mais fácil de usar.

Unity Editor Plataformas iOS Android ..

Equipe 01

Uso do Tablet ou smartphone por um tempo maior. Smartphone uma tela menor e dificulta a visualização de um mapa maior, já o Tablet cansa a mão. Qual distância posso me afastar do marcador?

- IDE - Unity e C#
- Cenário gráfico: ser crível x custo
 - cartonizado -> Assets (Low Poly)
 - ter sempre visível um objeto se movimentado
 - 3DS -> FBX (animação)
- RV -> RA (câmera 6DOF 3L e 3R) (Transformações Geométricas: translação (L), rotação (R), escala (S)) 3D Vuforia: marcadores: Target Image:
 - usar marcadores para poder inserir/remover objetos no mapa -> Ex.: TCC do Ricardo ... ver cena em 3D usando marcador: Vuforia (extend track) ... tratar a colisão (Collider)
 - usar o Vuforia e não AR Foundation ... opção de "botões virtuais"
 - poderia ter um painel mostrando os estados do mapa, pode ser preso num marcador ou ser um marcador novo
 - Extensões:
 - poder usar marcadores para modificar algum estado do ambiente do mapa -> Ex.: TCC do Ricardo

Equipe 2

Realidade Aumentada -> Tabuleiro Conceito de segunda tela -> tela de apoio ao cenário principal estender o espaço de tela pode se usar partes prontas e "ligar" o RV Modelagem -> realístico => pensar ... no geral -> RA

Equipe 3

ARToolkit -> Vuforia - AR Foundation

Realidade Aumentada

Personagem principal objeto em cena -> movimentação

- Objetos mais simples que não tenham movimento ... mas poderia ter :-) ... tem um APP (jogo) que faz algo deste tipo

Anamorfose: imagens 2D, objetos 3D, objetos 3D

Gostei do fluxograma -> concentrar em um cenário

TCC do Navarro -> TCC LeonardoRovigo

--> Para desbloquear os "enigmas" em anamorfose faz a pessoa se movimentar na cena para achar o vetor de direção certo

ARKit USDZ (Universal Scene Description) - VRML (Virtual Reality Modeling Language)

Equipe 4

Realidade Virtual Imerssiva -> ponto principal em todas as Realidades e maximizar o controle da percepção do mundo real usando os sentidos: visão, audição, tato, paladar e olfato tato Logitech G27 Usar HMD + smartphone

3DOF (3R amplo) + 3DOF (3L restrita dentro do cockpit)

UnReal x Unity

Exemplo de um TCC que ao iniciar pedia para o usuário digitar na tela do aparelho o nome do usuário para guardar a pontuação que depois fazia um jogo da força com marcadores de letras .. porque não usar os próprios marcadores das letras para o usuário montar o nome.

O Unity já vem com pacotes de dinâmica de veículos muito boa.

- modelo gráfico
- integrar o hardware com jogo

-> Sentido Tato: RA