

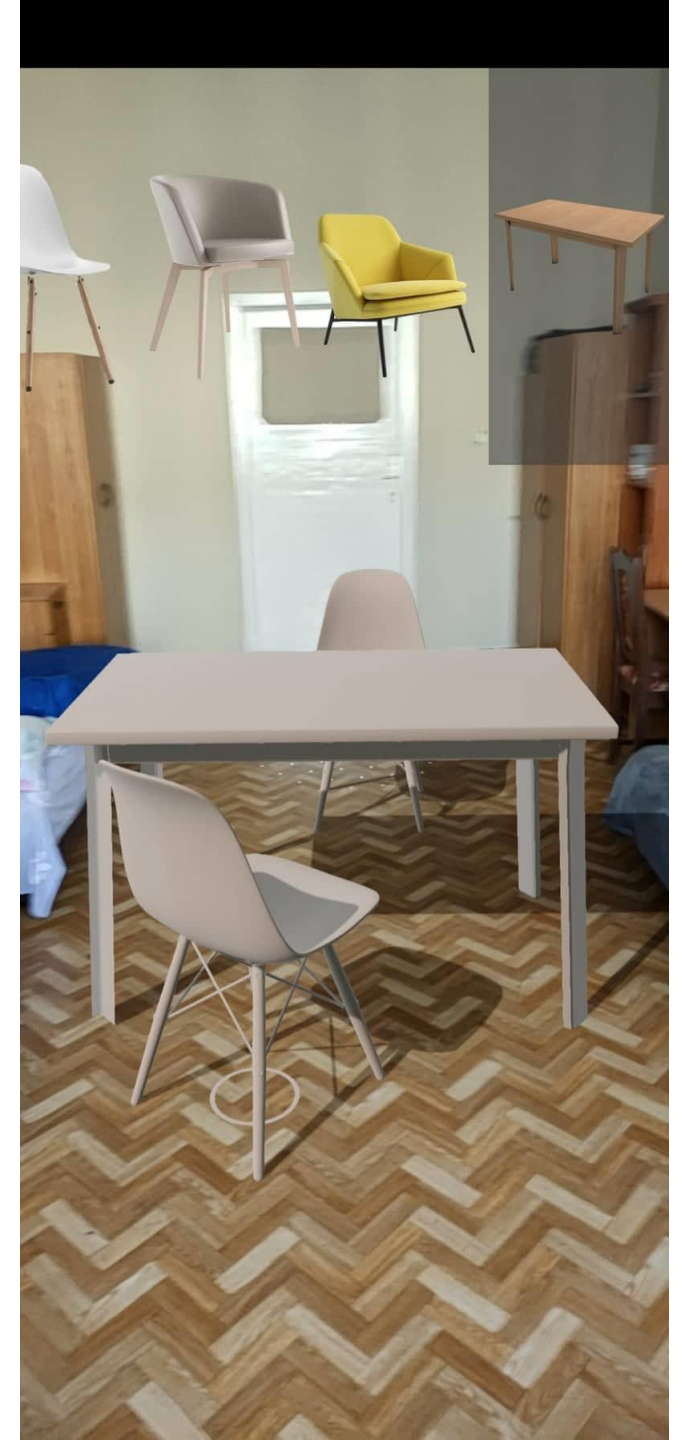


Mobilny pomocnik architekta wewnątrz

Natalia Nadolna | Kacper Kalicki

Opis aplikacji

- Obserwując pomieszczenie za pomocą aparatu w telefonie aplikacja umożliwia „wstawienie” do niego wybranych mebli.
- Użytkownik ma dostęp do biblioteki kilku modeli mebli.



Wykorzystane technologie:

- Język programowania - Java
- Środowisko programistyczne - Android Studio
- ARCore
- Wykorzystane pluginy:
 - Google Sceneform Tools (Beta)
 - Android Drawable Importer

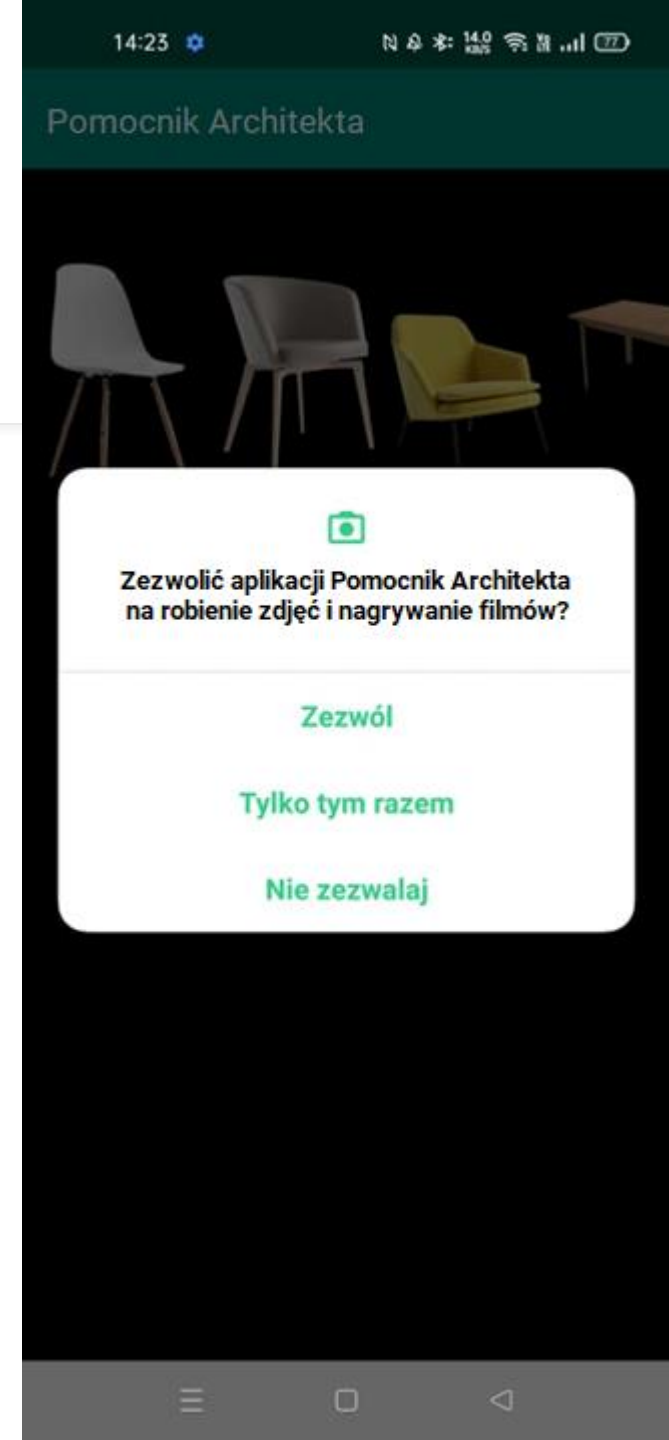


Działanie aplikacji



Uruchomienie aplikacji

- Po uruchomieniu aplikacja poprosi o dostęp do aparatu.
- Aby aplikacja działała poprawnie należy wybrać „Zezwól” lub „Tylko tym razem”.



Biblioteka modeli

- W górnej części ekranu telefonu dostępna jest biblioteka modeli mebli.
- Po bibliotece należy poruszać się przesuwając poziomo palcem po modelach.



Wykrywanie powierzchni

- Należy skierować aparat telefonu na poziomą powierzchnię, na której będzie ustawiony mebel.
- Po rozpoznaniu powierzchni, w obserwowanym miejscu pojawią się kropki.



Wybór modelu

- W celu wybrania modelu mebla należy nacisnąć na jeden z modeli dostępnych w bibliotece.
- Po naciśnięciu odpowiedniego mebla tło wskazanego modelu zrobi się szare.



Wstawienie modelu

- Po wybraniu modelu należy nacisnąć miejsce pojawienia się kropek. We wskazanym punkcie pojawi się wybrany mebel.
- Miejsce występowania kropek można zmieniać chodząc po pomieszczeniu lub zmieniając kąt trzymania telefonu.
- Możliwa jest zmiana rozmiaru mebla, jego obracanie i przestawianie.



Wstawianie kilku modeli

Możliwe jest wstawienie
kilku (różnych) modeli.

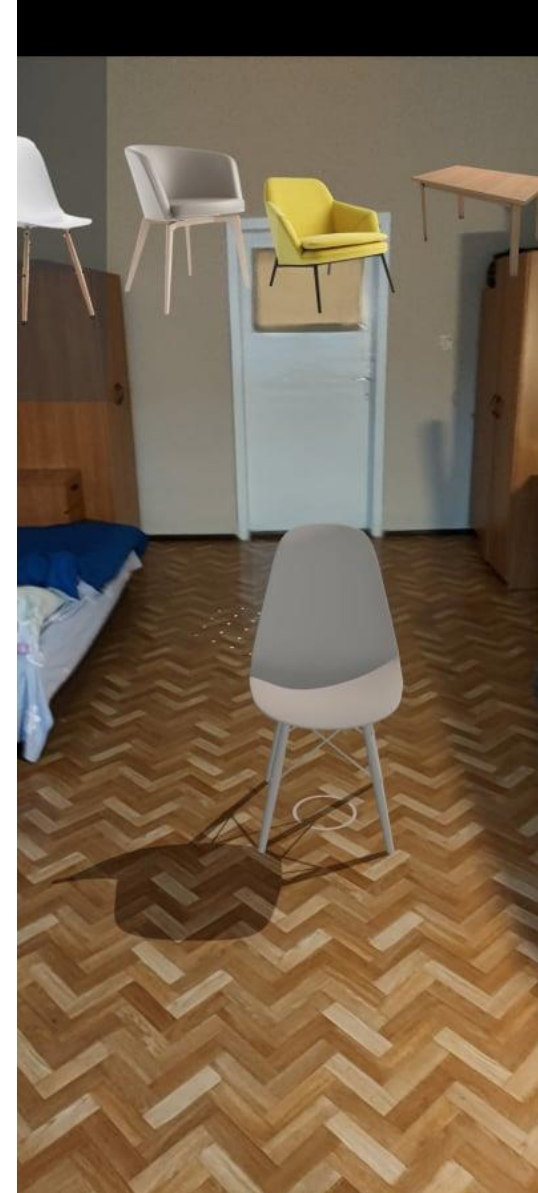


Cień

Aplikacja dodatkowo wykrywa źródło światła i na podstawie jego lokalizacji tworzy cień umieszczonych obiektów.



Zdjęcie zrobione przy świetle słonecznym
(okno za plecami fotografa)



Zdjęcie zrobione przy świetle sztucznym
(lampka nocna z przodu, z prawej strony fotografa)

Dziękujemy za uwagę!

Natalia Nadolna | Kacper Kalicki