Maturitní projekt AR adventure

Vytvořte 3D otexturovaný model v 3D grafickém editoru (např. Blender). Model importujte do herního enginu Unity. Použijte XR plugin (ARkit), pomocí kterého jste schopen vykreslit objekt v reálném světě snímaného kamerou mobilu. K modelu naprogramujte fyziku aplikace, díky které bude možná interakce s modelem. Unity projekt úspěšně zkompilujte do IOS zařízení.

1. Vytvoření 3D modelu

2. Nastavení Unity projektu

3. Vykreslení modelu v reálném světě s použitím XR pluginu(ARkitu)

4. Naprogramování fyziky aplikace sloužící k interakci s 3D modelem

5. Úspěšné zkompilování aplikace do IOS zařízení

Minulý čas

Čárky

Přiřazení stylů

Popis aplikace (anotace)

Rozepsat úvod

Přidat 2. odstavec v úvodu