

POLITECHNIKA BYDGOSKA
im. Jana i Jędrzeja Śniadeckich

**WYDZIAŁ TELEKOMUNIKACJI, INFORMATYKI I
ELEKTROTECHNIKI**



PRACA DYPLOMOWA INŻYNIERSKA
na kierunku Informatyka Stosowana

**Interaktywny konfigurator wnętrz pomieszczeń z
dekoracyjnymi panelami 3D**

Pracę wykonał:
Antoni Malak

Nr albumu:
108650

Kierujący pracą:
dr inż. Mariusz Sulima

Bydgoszcz,

Tutaj wstawić kartę pracy

Streszczenie

Celem pracy jest zaprojektowanie oraz stworzenie interaktywnego konfiguratora elementów wnętrza, a dokładniej ściennych paneli dekoracyjnych. Najpierw opisane będą istniejące już rozwiązania w tym zakresie, a potem zostanie określony zbiór funkcjonalności oraz zakres interaktywności. Wymagane będzie zdefiniowanie i wymodelowanie elementów wnętrza, a następnie zaprojektowanie logiki programu umożliwiającej edycję parametrów tychże elementów.

Słowa kluczowe:

Summary

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Keywords:

Contents

| | | |
|----------|--|----------|
| 1 | Wstęp | 5 |
| 1.1 | Cel pracy | 5 |
| 2 | Wstęp teoretyczny | 5 |
| 2.1 | Wizualizacja | 5 |
| 2.1.1 | Znane technologie do generowania grafiki | 5 |
| 2.2 | Konfigurator | 5 |
| 2.2.1 | Typy konfiguratorów | 5 |
| 2.3 | Interaktywność | 5 |
| 2.3.1 | Stopień interaktywności | 5 |
| 2.4 | Aranżacja wnętrz | 5 |
| 2.4.1 | Istniejące już rozwiązania | 5 |
| 2.5 | Panele ściennie | 5 |
| 2.5.1 | Dekoracyjne | 5 |
| 2.5.2 | Wygłuszające | 5 |
| 3 | Analiza i założenia projektu | 5 |
| 3.1 | Wymagania sprzętowe | 5 |
| 3.2 | Zakres funkcjonalności | 5 |
| 3.2.1 | Katalog asortymentu | 5 |
| 3.2.2 | Widok produktu w scenie | 5 |
| 3.2.3 | Prezentacja oferty i możliwości konfiguracji | 5 |
| 3.2.4 | Edycja pomieszczenia | 5 |
| 3.2.5 | Poruszanie kamerą | 5 |
| 3.2.6 | Zmiana oświetlenia | 5 |
| 3.3 | Określenie stopnia interaktywności | 5 |
| 3.3.1 | Zbiór elementów interaktywnych i stopień ich interaktywności | 5 |
| 3.4 | Strona internetowa | 5 |
| 3.4.1 | Znaczenie osiągalności informacji o produkcie | 5 |
| 3.4.2 | Konfigurator jako katalog produktów | 5 |
| 4 | Realizacja projektu | 5 |
| 4.1 | Modelowanie elementów 3d | 5 |
| 4.1.1 | pomieszczenia | 5 |
| 4.2 | Części projektu | 5 |
| 4.2.1 | Logika i schemat działania | 5 |
| 4.2.2 | Interfejs użytkownika | 5 |
| 4.2.3 | Widok pomieszczenia | 5 |
| 4.2.4 | Hierarchia i diagramy klas | 5 |
| 4.2.5 | Osadzenie programu wynikowego na stronie internetowej | 5 |
| 5 | Wnioski | 5 |
| 6 | Literatura | 6 |
| 7 | Załączniki | 7 |

1 Wstęp

1.1 Cel pracy

2 Wstęp teoretyczny

2.1 Wizualizacja

2.1.1 Znane technologie do generowania grafiki

2.2 Konfigurator

2.2.1 Typy konfiguratorów

2.3 Interaktywność

2.3.1 Stopień interaktywności

2.4 Aranżacja wnętrz

2.4.1 Istniejące już rozwiązania

2.5 Panele ściennie

2.5.1 Dekoracyjne

2.5.2 Wygłuszające

3 Analiza i założenia projektu

3.1 Wymagania sprzętowe

3.2 Zakres funkcjonalności

3.2.1 Katalog asortymentu

3.2.2 Widok produktu w scenie

3.2.3 Prezentacja oferty i możliwości konfiguracji

3.2.4 Edycja pomieszczenia

3.2.5 Poruszanie kamerą

3.2.6 Zmiana oświetlenia

3.3 Określenie stopnia interaktywności

3.3.1 Zbiór elementów interaktywnych i stopień ich interaktywności

3.4 Strona internetowa

3.4.1 Znaczenie osiągalności informacji o produkcie

3.4.2 Konfigurator jako katalog produktów

4 Realizacja projektu

4.1 Modelowanie elementów 3d

5

4.1.1 pomieszczenia

4.2 Części projektu

6 Literatura

7 Załączniki