
	<p>Uniwersytet Technologiczno-Przyrodniczy im. J.J. Śniadeckich w Bydgoszczy Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki Zakład Techniki Cyfrowej</p>			
Przedmiot	Wstępny szkic tematu pracy dyplomowej		Kierunek/Tryb	IS/NP
Numer lab.	01	Data wykonania	03.09.2021	Data oddania 03.09.2021
Imię i nazwisko	Antoni Malak			Grupa 1

Interaktywny konfigurator elementów wnętr z użyciem silnika Unity3D

1 Przegląd różnych stopni interaktywności i jakości grafiki w podobnych projektach

Przez stworzeniem własnego projektu, warto byłoby przeanalizować i porównać podobne istniejące już projekty, oraz zastosowane w nich rozwiązania.

2 Określenie stopnia interaktywności elementów wnętrza

Po zapoznaniu się z zakresem funkcjonalności podobnych konfiguratorów, można zdefiniować jego zakres interaktywności. W jakim stopniu otoczenie może zostać edytowane, oraz jakie inne interaktywne cechy będzie projekt posiadał.

3 Określenie użytych technologii, oraz technik w celu stworzenia realistycznej wizualizacji

Warto zapoznać się z technologiami, używanymi z tego typu projektach, oraz zdecydowanie, które z nich zaimplementować w projekcie.

4 Struktura projektu, oraz diagramy klas

W celu zapewnienia ładu i porządku w projekcie warto byłoby rozrysować strukturę projektu, oraz klasy i zależności pomiędzy nimi.

5 Ocena grafiki i stopnia interaktywności, oraz analiza wydajności rozwiązania

Warto byłoby zaprezentować, że grafika w projekcie jest na porównywalnym poziomie co podobne rozwiązania, a wydajność pozwala na zaprezentowanie jej na stronie internetowej i dotarcie do szerszej grupy klientów.