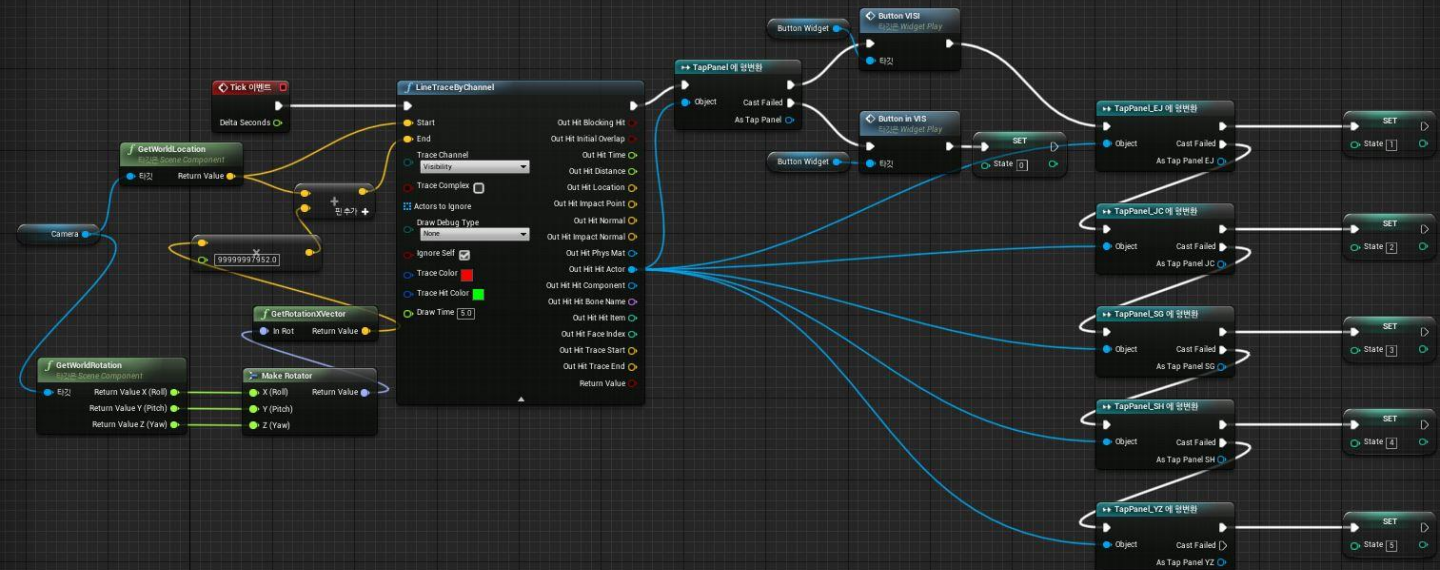
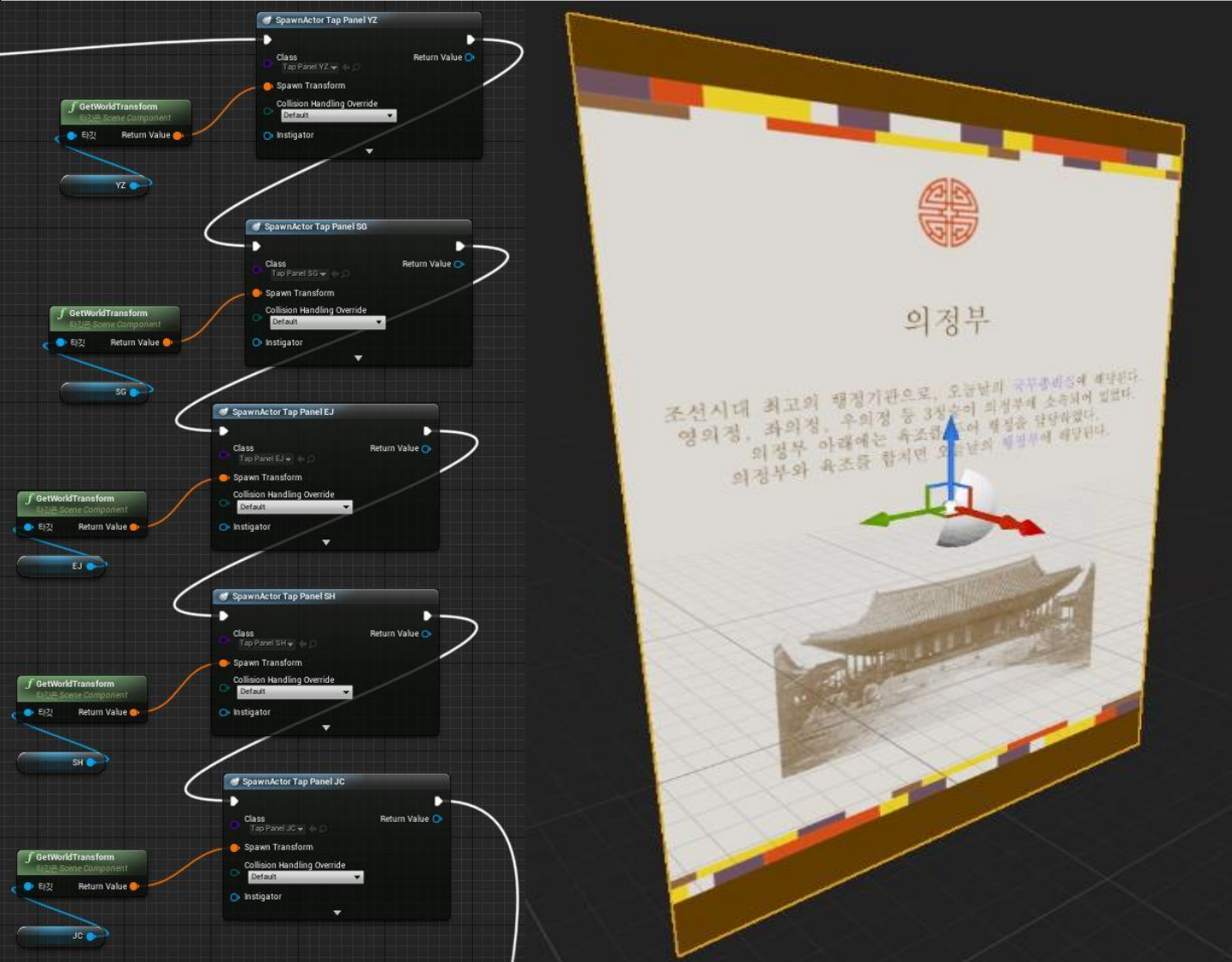


응시 위치에 따른 설명 보드 생성 BP

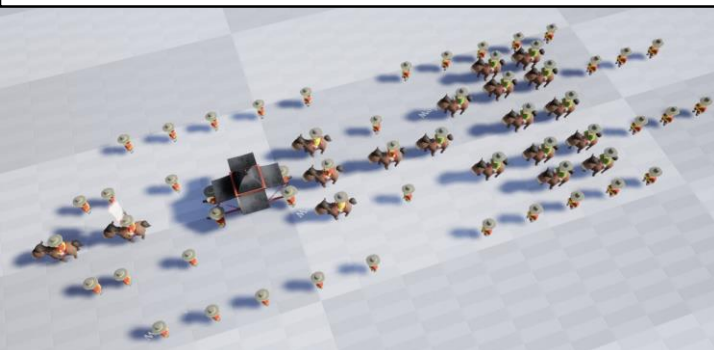


LineTrace 이용, AR카메라가 보는 방향의 TapPanel (state변경 조건의 collider 역할) 감지



state에 따라 설명 엑터(우) 생성, Life span 및 state에 따라 destroy

image processing을 활용한 반자동 actor 생성 스크립트

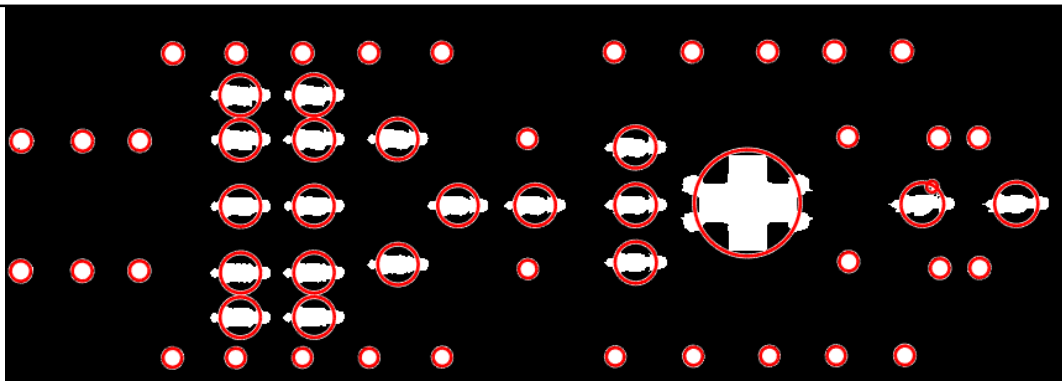


디자이너가 작업한 행차 행렬

문제점 :
AR프로젝트 특성상 모든 액터를 스크립트
통해 생성해야 함

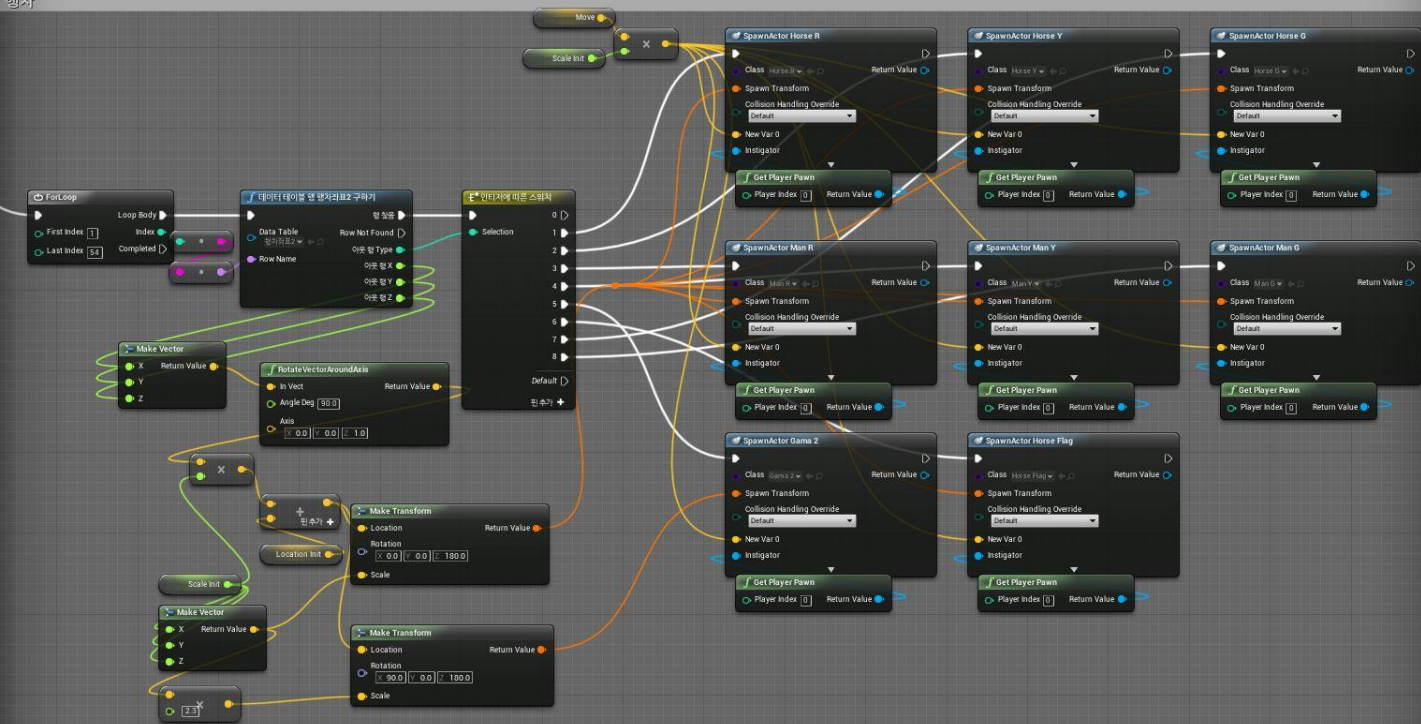
해결점 :
디자이너의 workplace는 유지하되, 생성
스크립트로의 변환을 자동화한다

해결 방법 : logic image cluster 방법인 MATLAB의 regionprops 이용



배치된 모습을 이진 이미지로 변환하여 centroid 획득,
좌표 및 액터 종류를 struct로 저장 (.csv 파일로 ue4에 전달)

행차



struct에 따라 알맞은 액터를 지정 위치에 소환하는 BP

pros : ue4내의 world location을 이용할 수 없거나, ue4가 아닌 tool (photoshop, maya
etc.)의 경우에도 사용 가능

cons : object detection에 의존하므로 구분이 어려운 actor의 경우 오분류 발생 가능성