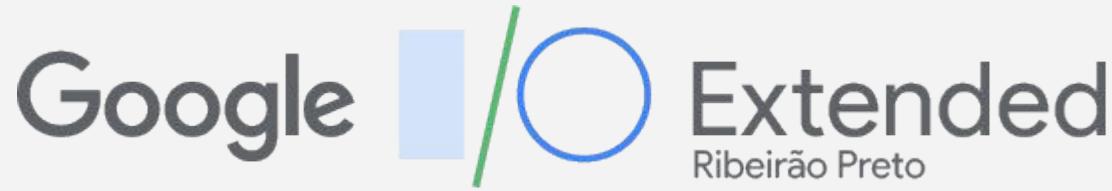


Esta apresentação atende ao
Código de Conduta GDG Ribeirão.

<https://github.com/gdgribeirao/codigo-de-conduta>

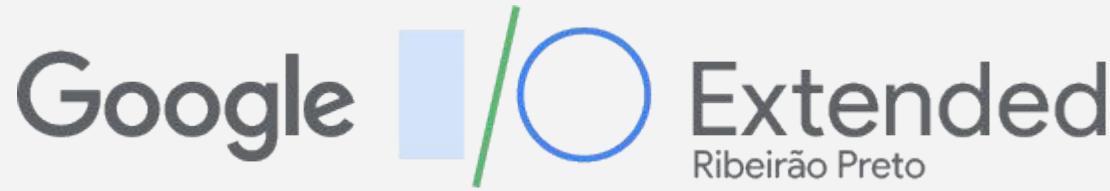


Realidade aumentada com Unity/Vuforia? Cérebro!

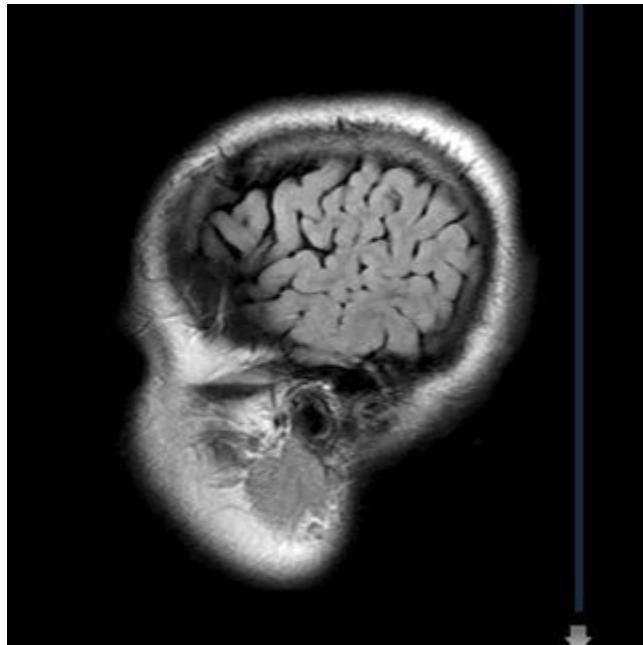
Carlo Rondinoni (InRAD-USP)

TagmaVisions

tagmavisions@gmail.com



O projeto TagmaVisions visa [popularizar o conhecimento sobre o cérebro](#), trazendo informações sobre ele para objetos palpáveis. Vamos abordar a [ressonância magnética](#) como fonte de informações e o desenvolvimento de um aplicativo de [realidade aumentada](#) usando **Unity** e **Vuforia** para **Android**.



<https://gfycat.com>

Agenda.

Histórico

Google apps

Ressonância magnética

Unity/Vuforia

Próximos passos



Pode-se ressaltar que a iniciativa é livre, nem tão lucrativa, nem politica e sem muita pressa

em prática. Felizmente, tanto a Paola quanto o Eduardo também passaram por situações semelhantes e compartilhavam desse mesmo entusiasmo", revela Ricardo.

Foi assim que o Mover começou a tomar forma. O primeiro encontro aconteceu em março deste ano e contou com a presença de um pouco mais de 100 pessoas. "Em nossos encontros e reuniões mensais, convidávamos que fizessem uma coisa acontecendo com o seu negócio", explica Ribeiro Pinto. Com isso, esses encontros não eram conversas gerais ou dessa forma, não se fortaleciam. Nossa meta era estabelecer uma conexão entre esses veículos, estimulando o networking, essencial para o sucesso de qualquer negócio. Para isso, convidávamos algumas pessoas que poderiam nos auxiliar nessa tarefa de orientar, dividindo as 'histórias e educando divisões', explica Eduardo. Cada encontro era para o tema que acreditávamos que mais precisava, com certezaabilidade e menor de captação de recursos, assessoria jurídica, gestão administrativa, entre outras. O resultado foi animador e superou as expectativas iniciais.

O grupo composto por empreendedores, empresários, mentores e investidores passou a se reunir periodicamente, com as portas abertas para

A photograph of a man with short brown hair and a slight smile, wearing a white t-shirt with the words "Old Skull" printed on it. He is holding a large, detailed model of a human brain in his left hand. To his left, there is a large, stylized illustration of a human brain split vertically, with a question mark above it. Below the brain, there are several small icons representing different fields of study or professions, such as a doctor's stethoscope, a teacher's desk, and a scientist's lab equipment. The background is a solid blue color.

todos os interessados. Com o aumento no número de adeptos, que hoje gira em torno de 100 pessoas, o projeto foi devidamente oficializado em agosto. "O intuito é ampliar, ao máximo, essa rede de contatos para criar um cenário favorável à criação e à execução de novos projetos. Trabalharemos para que, a partir desse movimento, surjam outras

#SWRIBEIRAO

O STARTUP WORKSHOP é um evento que objetiva inspirar, educar e dar suporte a indivíduos, equipes e comunidades empreendedoras para que possam desenvolver suas ideias de negócios e transformá-las em realidade. Desde 2010, já foram realizados mais de 1.500 encontros com mais de 15 mil pessoas e 100 palestrantes. Atualmente, conta com 120 parceiros e 7.000 startups. Nas duas (18 e 20) de setembro, Ritaíba, Pernambuco sediou o encontro da primeira vez, através do empreendimento do MÓVIL. “O interesse era forte e o interesse em trabalhar em um ambiente de aprendizagem foi grande”, explica Ricardo, gerente de operações do MÓVIL. “Acreditamos que é fundamental que os jovens aprendam e façam escolhas e desenroladas pelas regras formuladas. Foi incrível”, comenta Ricardo.

ações e eventos para dar suporte a esse ecossistema, não deixando ninguém sem respostas. Só assim conseguiremos formar a cultura de um empreendedorismo consciente e sustentável, que será revertido no desenvolvimento social, económico e tecnológico de

10 of 10

A portrait photograph of a middle-aged man with dark hair and a well-groomed beard. He is wearing a light-colored, button-down shirt. The background is slightly blurred, showing what appears to be an indoor setting with warm lighting.

"Queremos abrir caminhos para que mais pessoas tenham acesso a essas profissões", explica Bárbara.



segundo Eduardo, com essa comunidade impremediamente consolidada, Biberica Petrópolis tem um lugar de destaque no cenário de inovação tecnológica.

Carlo Rondinoni

3 de novembro de 2014

○ Permitido na linha do tempo

muitas vezes ouvimos que o conhecimento gerado na Universidade pública fica estancada dentro de seus muros. Aqui está uma tentativa modesta de mudar um pouco isso. Não é muito fácil, mas também não é difícil. Compartilhem pra gente continuar o trabalho: Cérebro pra Presidente! — com Paola Miorim, Ricardo Agostinho e Eduardo Cicconi em Ribeirão Preto.

 Marcar foto  Editar

10 comentários
18 compartilhamentos

 Curtir Comentar Compartilhar

[Ver mais 4 comentários](#)



Gabriel Maingonnes Arias Berchóns Corral



Escreva um comentário...





Paola ressalta que a iniciativa é livre, sem fins lucrativos ou políticos e sem hierarquia

em prática. Felizmente, tanto a Paola quanto o Eduardo também passaram por situações semelhantes e compartilhavam desse mesmo entusiasmo", revela Ricardo.

Foi assim que o MOVER começou a tomar forma. O primeiro encontro aconteceu em março deste ano e contou com a presença de um pouco mais de 20 participantes. "Em nossos estudos e mapeamentos, constatamos que tinha muita coisa acontecendo em Ribeirão Preto. Porém, esses movimentos não conversavam entre si e, dessa forma, não se fortaleciam. Nossa meta era estabelecer uma conexão entre esses vetores, estimulando o networking, essencial para o sucesso de qualquer negócio. Para isso, convidamos algumas pessoas que poderiam nos auxiliar nessa tarefa de orientar, dividindo as histórias e elucidando dúvidas", explica Eduardo. Cada um trouxe para o círculo sua expertise nas mais diversas áreas, como contabilidade e meios de captação de recursos, assessoria jurídica, gestão administrativa, entre outras. O resultado foi animador e superou as expectativas iniciais.

O grupo composto por empreendedores, empresários, mentores e investidores passou a se reunir periodicamente, com as portas abertas para



O biólogo e pesquisador em Neurociências **CARLO RONDINONI**, conheceu o MOVER no encontro de abertura do Meetup (www.meetup.com/OpenCoffee-Empreendedorismo), que se propõe a facilitar o encontro de pessoas com interesses e objetivos semelhantes, com a proposta e o incentivo. Levou à reunião um dos resultados de seu projeto de pós-doutorado em Ressonância Magnética, que consistia em gravar com audio protótipo da FAPESP "Construir um protótipo que representa um modelo de cérebro, criado pelo próprio cérebro", explica. Talvez é o fator que, em 1989, ele tenha se tornado um padrão internacional para o estudo e para a descrição do cérebro no domínio empregado, este que, na época, estava restrito ao uso de computadores, ambos com visualização bidimensional de fatias isoladas", argumenta Carlo.

Com esse objeto, feito por sobreposição de camadas de borracha EVA, o conceito é reproduzido de maneira mais efetiva e palpável no formato tridimensional. Ao manuseá-lo, é possível sentir a textura das faces de cada fato. Em uma das, a impressão com jato de tinta traz uma

imensa colorida de áreas funcionais e estruturas especializadas. Na outra, temos a impressão com jato de tinta que indica o uso do material com uma webcams. O computador se encarrega de mapear as fibras que ligam as diversas áreas do cérebro, gerando um resultado final disponível para consulta e aplicação em sala de aula. Professores da USP de São Paulo e de uma universidade ribeirão-prense estão trabalhando a validade e o modelo durante aulas de neurociência.

A criação obteve críticas positivas do grupo, que sugeriu que o modelo fosse usado, inclusive, outros produtos derivados dessa ideia inicial estão em andamento para levar esta ciência ao maior número de pessoas possíveis. "A experiência do MOVER foi importante, pois lá vemos as situações com uma outra perspectiva. Encontrei pessoas de diversas faixas etárias, que tinham diferentes experiências e conhecimentos. Todas unidas em favor do mesmo objetivo, que é ensinar e aprender sobre empreendedorismo. Isso foi extremamente motivador. Agora, com essa turma, estou encorajando os alunos de conforto e reforçando o networking. Vale a pena participar!", finaliza o biólogo.

todos os interessados. Com o aumento no número de adeptos, que hoje gira em torno de 100 pessoas, o projeto foi devidamente oficializado em agosto. "O intuito é ampliar, ao máximo, essa rede de contatos para criar um cenário favorável à criação e à execução de novos projetos. Trabalharemos para que, a partir desse movimento, surjam outras

#SWRIBEIRAO

O **STARTUP WEEKEND** é um evento que objetiva inspirar, educar e dar suporte a indivíduos e grupos de pessoas que desejam iniciar ou desenvolver seu projeto dentro ou seja potencial na área de inovação tecnologia. Para a edição 2014, já foram mais de 1.500 eventos em cerca de 119 países ao redor do mundo, com mais de 120 mil participantes e 7.000 startups. Nos dias 19, 20 e 21 de setembro, Ribeirão Preto sediou o encontro pela primeira vez, através do empenho do MOVER. "O interesse era tanto que os ingressos esgotaram com uma semana de antecedência. Reunimos mais de 100 pessoas em busca de aprendizado. Aproximadamente 60 ideias foram apresentadas e 15 escolhidas e desenvolvidas durante o final de semana, com muita entusiasmo e dedicação de todos os participantes", explica Ricardo. Os mentores, de Ribeirão Preto e de outras localidades, atuaram voluntariamente e contribuíram com seus conhecimentos para guiar os participantes durante todas as etapas de criação e validação de boas ideias e projetos.

ações e eventos para dar suporte a esse ecossistema, não deixando ninguém sem respostas. Só assim conseguiremos formar a cultura de um empreendedorismo consciente e sustentável, que será revertido no desenvolvimento social, econômico e tecnológico de



Segundo Eduardo, com essa comunidade empreendedora consolidada, Ribeirão Preto terá um lugar de destaque no cenário de inovação tecnológica

Ribeirão Preto e região", enfatiza Paola, que faz questão de destacar que o MOVER é uma iniciativa livre, sem fins lucrativos ou políticos e sem hierarquia. "Não é necessário fazer nenhum tipo de inscrição e não cobramos taxas. Agimos voluntariamente. Não reunimos empresas, mas sim, pessoas físicas ligadas a empresas e a instituições públicas", explica.

Por causa dessa proposta diferenciada, surgiu um certo questionamento: afinal, o que os fundadores ganham com isso? Eles respondem: "É uma maneira de retribuir tudo aquilo que tive na minha jornada pessoal e profissional. Pretendo abrir caminhos para que mais pessoas tenham acesso a oportunidades. Além disso, quero encontrar e capacitar talentos, aumentando as chances de descobrir bons negócios para empreender e investir", revela Ricardo. Paola concorda com o amigo. "Desejo, genuinamente, que esse mercado progridir. É uma doação do nosso tempo e do nosso conhecimento por uma causa nobre. O retorno é uma consequência que vem naturalmente. Estar no meio des-

Eduardo também expõe seu ponto de vista. "Sou um profundo entusiasta [da] causa, acurto [sic]. Estudo ministro aula

que Tecnolôgica que, consolida empreendedorismo um lugar de inovação, teve os talentos por esse mercado progride. É uma doação do nosso tempo e do nosso conhecimento por uma causa nobre. O retorno é uma consequência que vem naturalmente. Estar no meio des-



revide

Edição 734
Ano 28 • Nº 43
31 de outubro de 2014
Tiragem da edição 733: 52.150 exemplares

Google Apps.

Docs/Slides/Drive/Keep

Youtube

Poly/Blocks/Expeditions

Programa de Indicações GSuite for Business

Google Certified Innovator: São Paulo, Brasil 2019

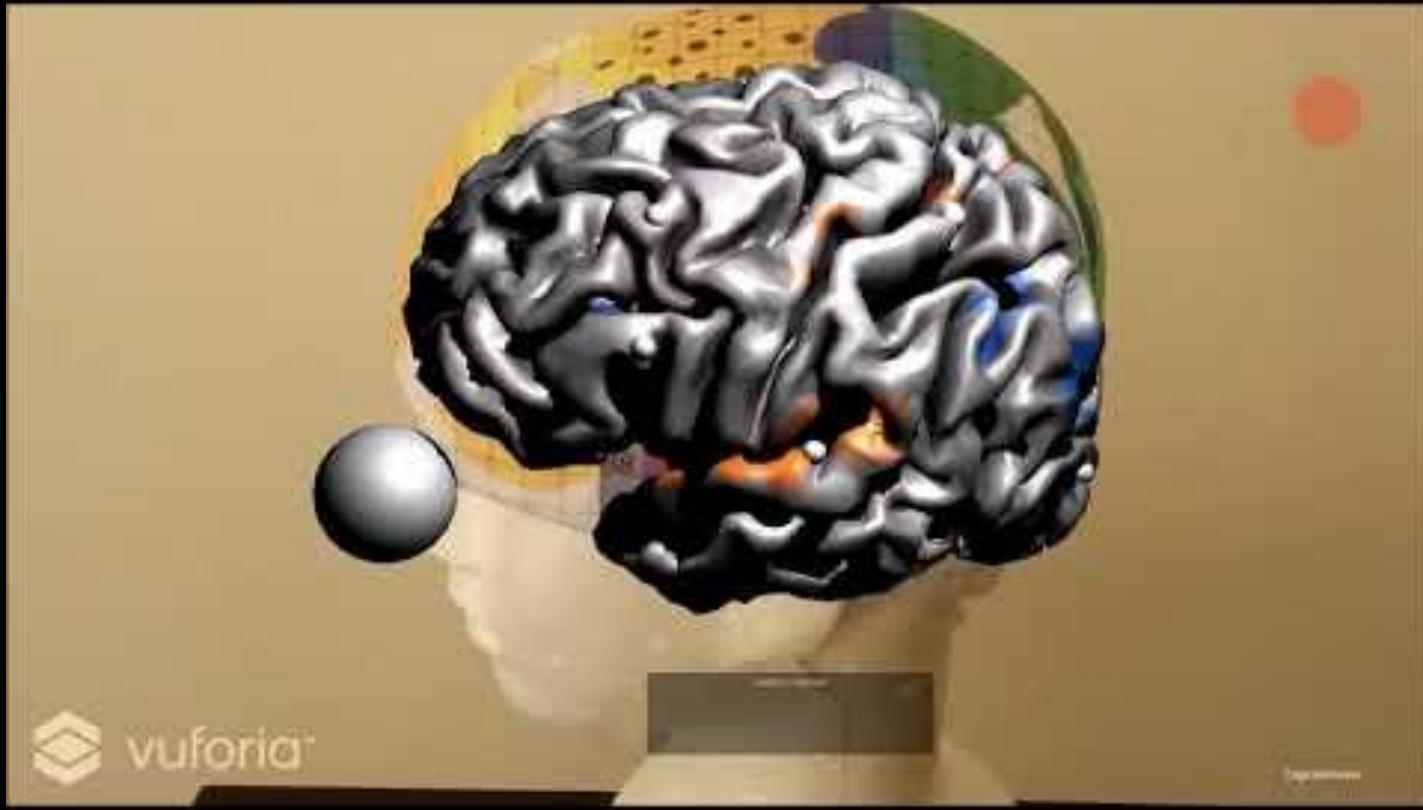
Deadline: 9/27/2019 (~140 dias)

Como tirar



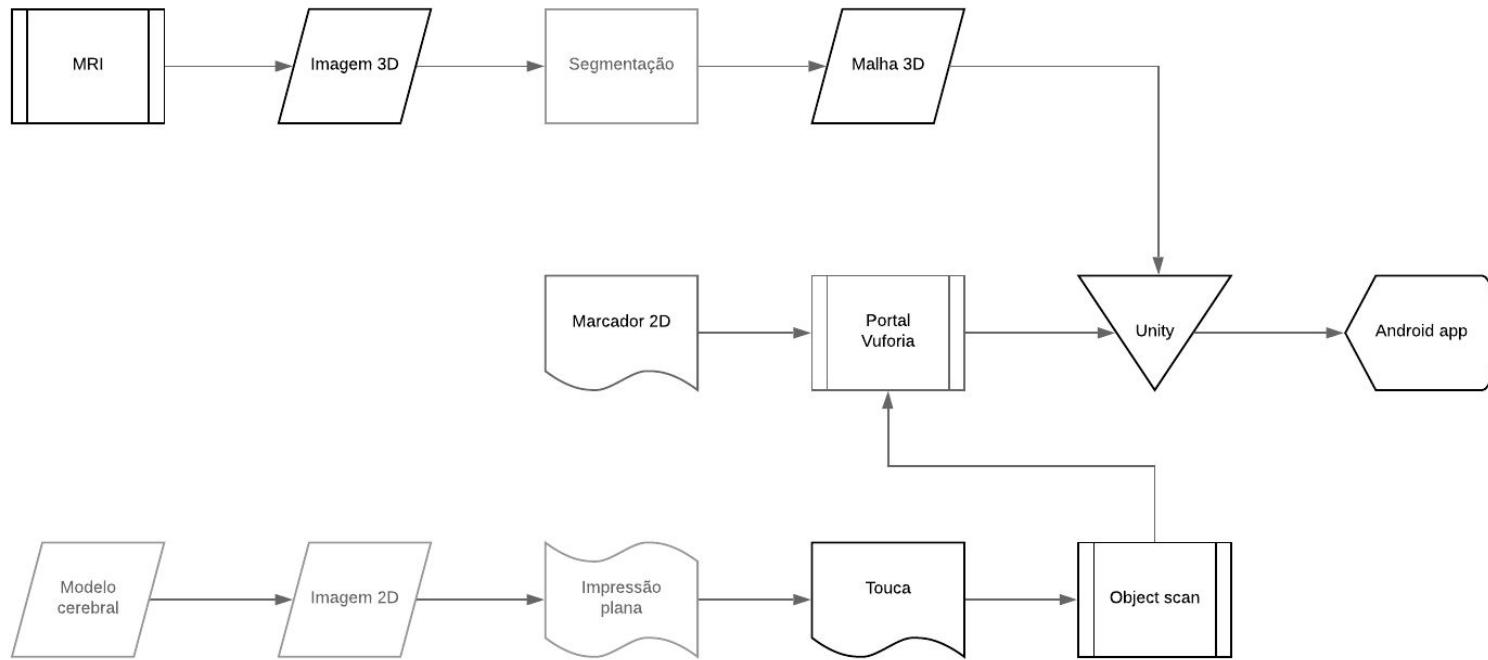
o cérebro

do papel?



https://youtu.be/N9s1qYmGf_M

TagmaVisions
Lightweight Neuronavigation



ressonância

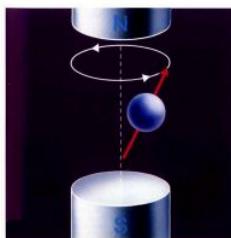
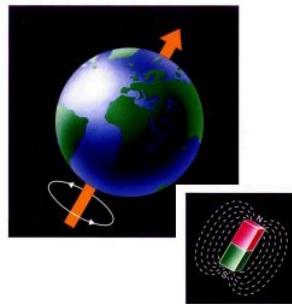
Poly.

<https://chicle.in/6S> (Poly Tour)

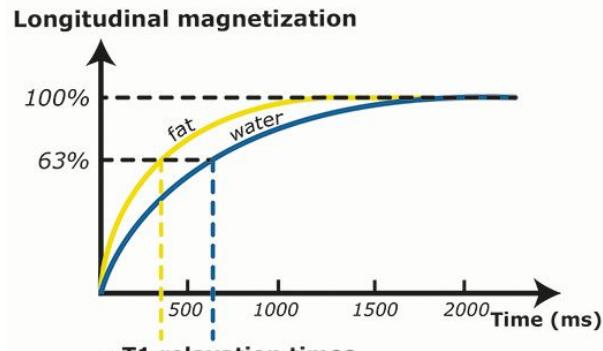
<https://chicle.in/6X> (estes Slides)

Ressonância magnética.

ondas de rádio ressonantes

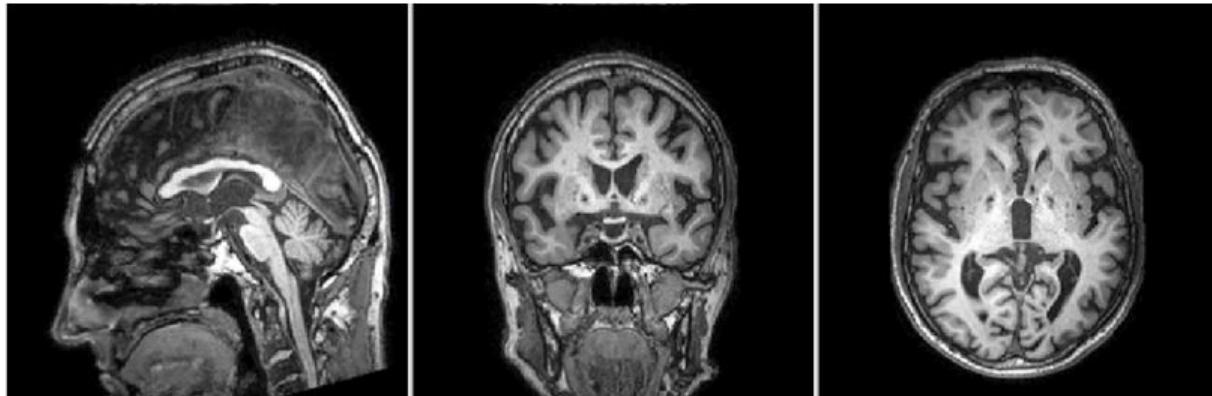


MRI made easy (Schild, 1990)

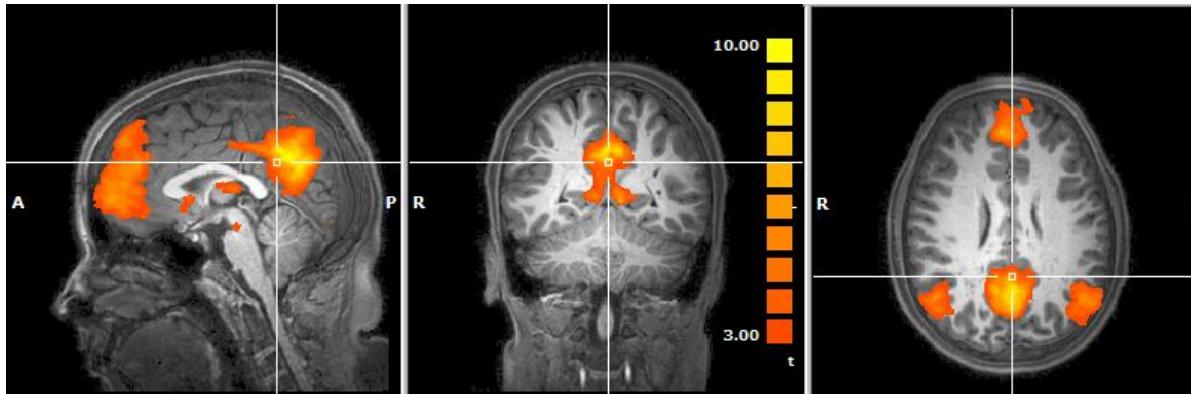


www.startradiology.com

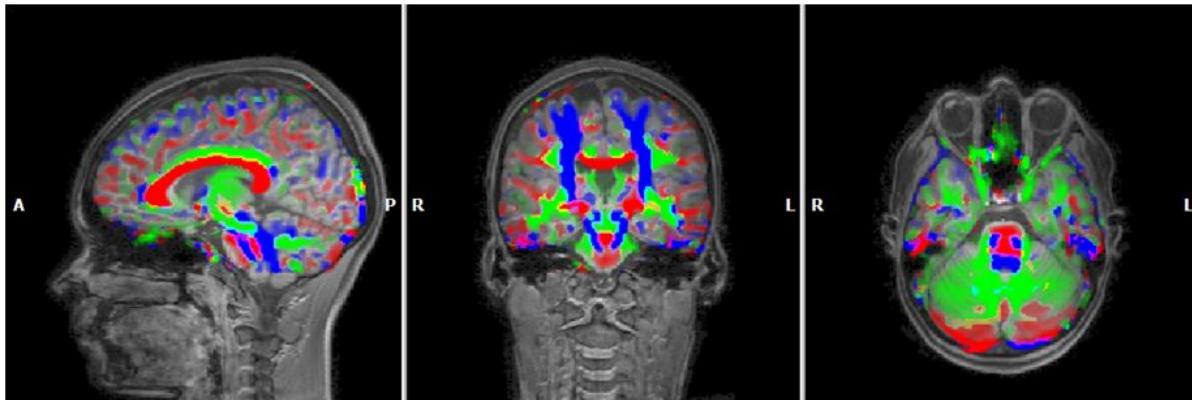
Estrutura.



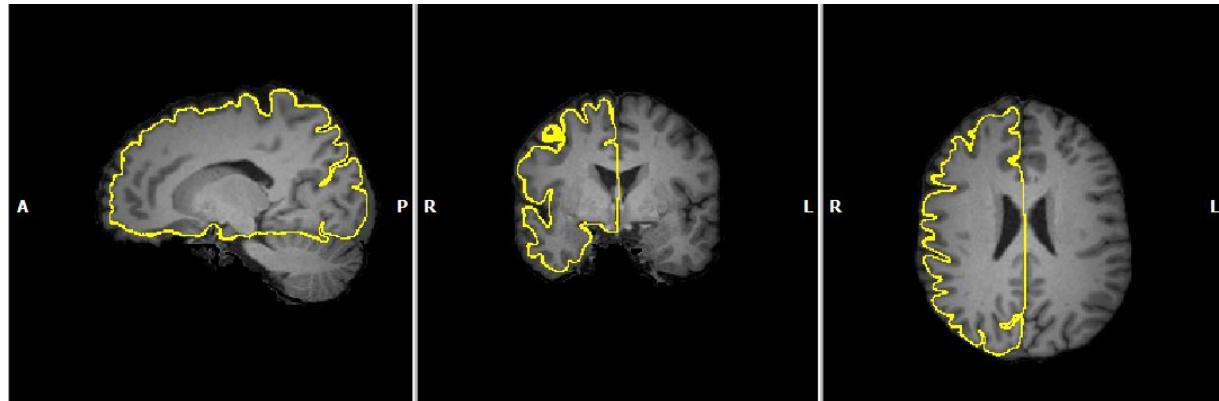
Função.



Conectividade.



Reconstrução.



vértices/arestas/faces, normais, vertex color

Repositórios.

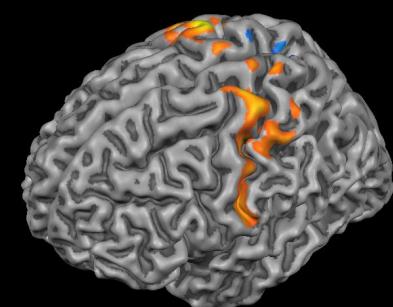
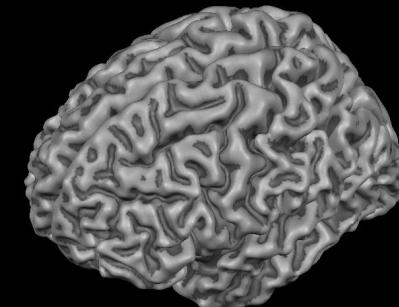
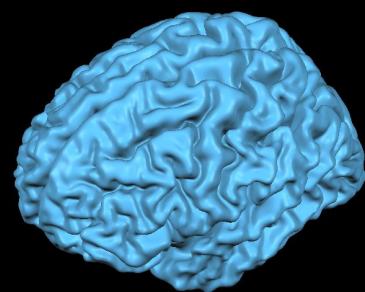
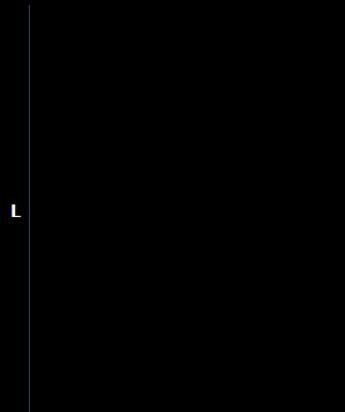
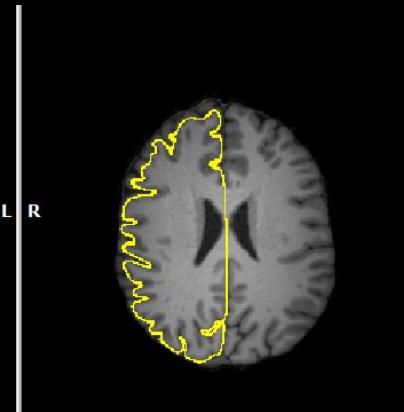
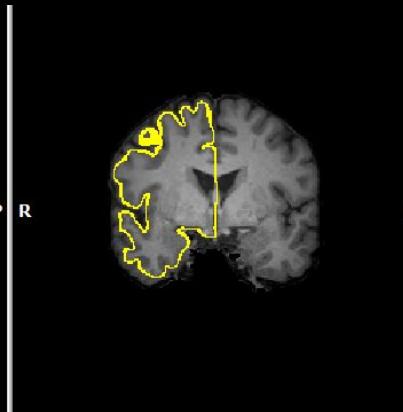
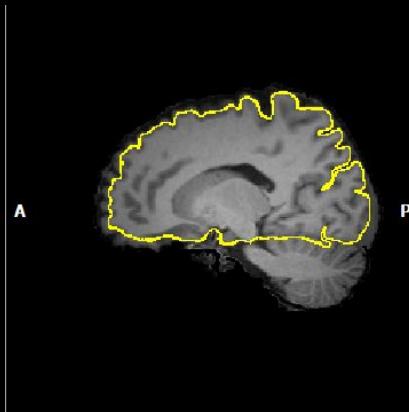
<https://www.nitrc.org>

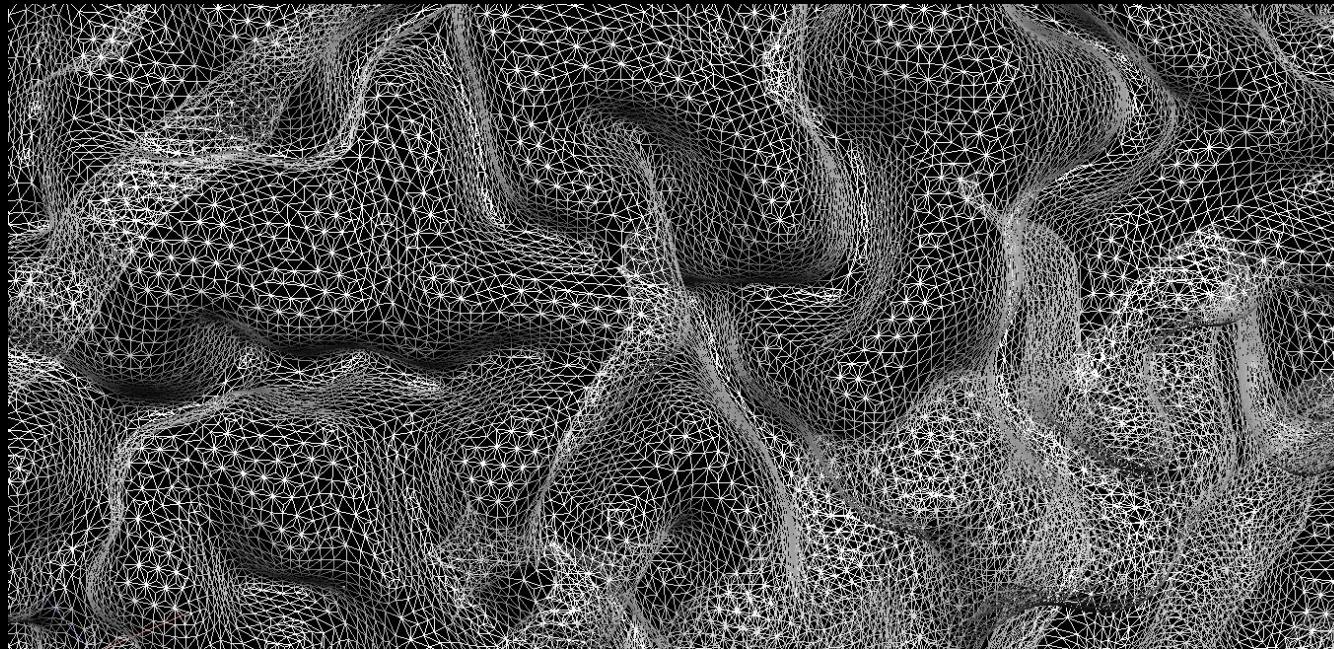
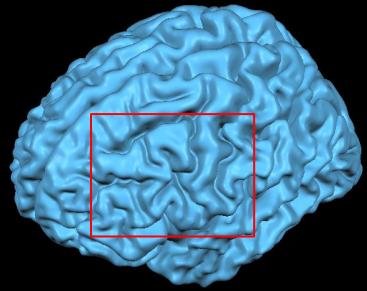
<https://www.slicer.org/>

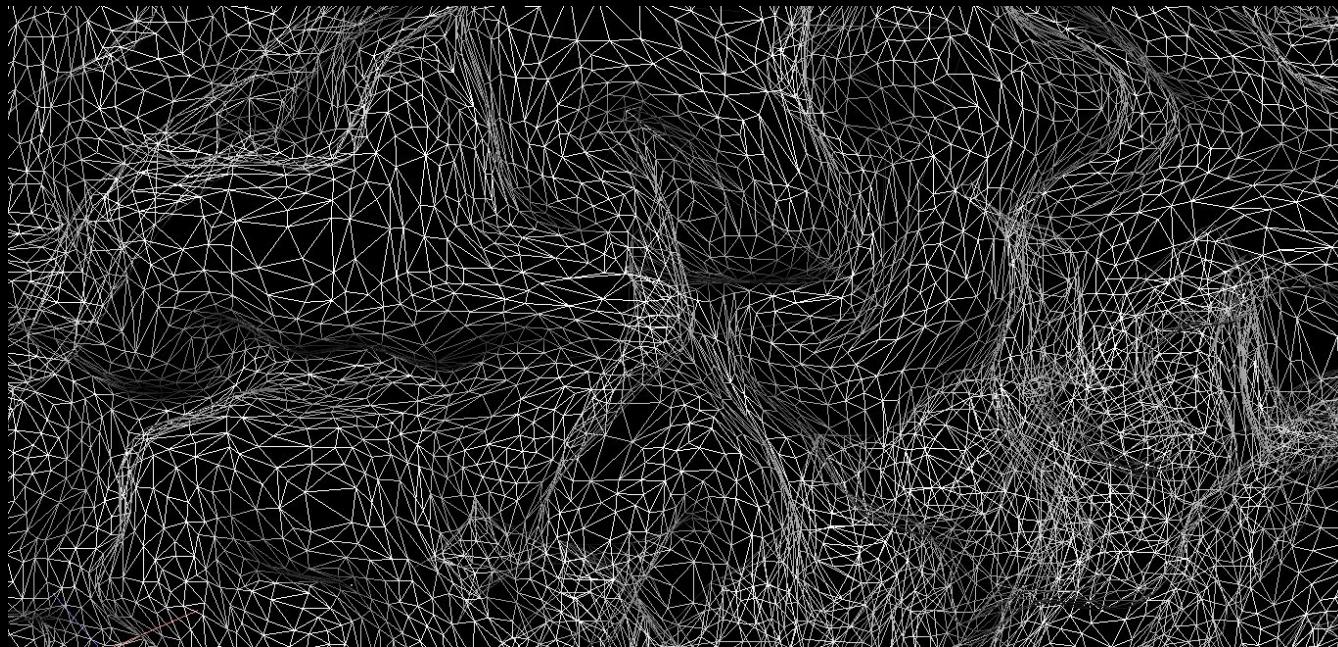
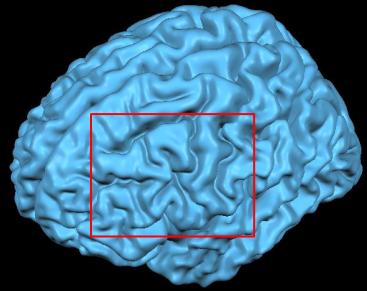
<https://www.openanatomy.org/>

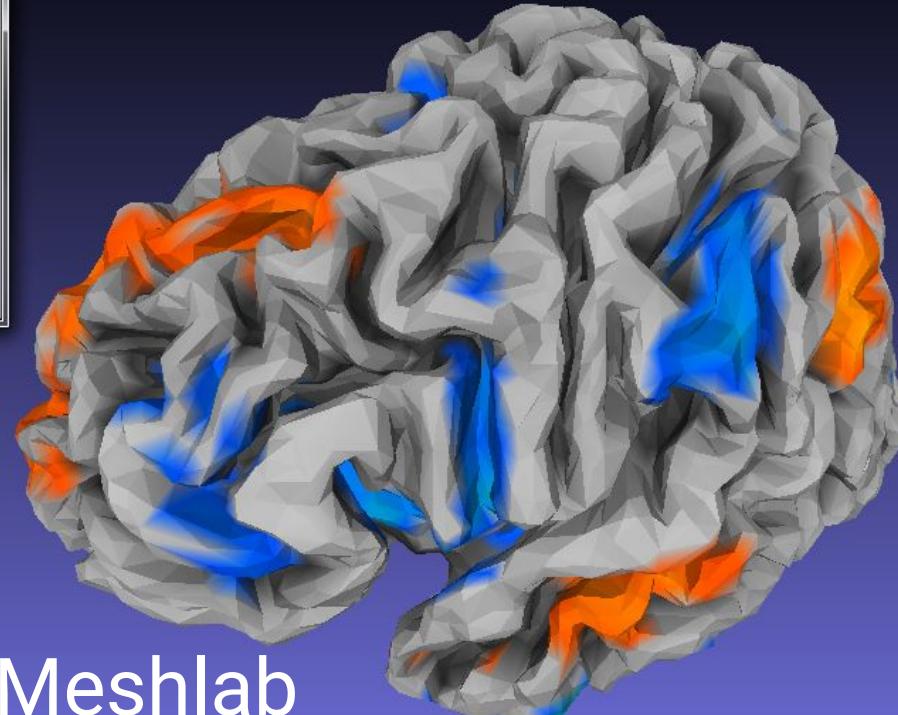
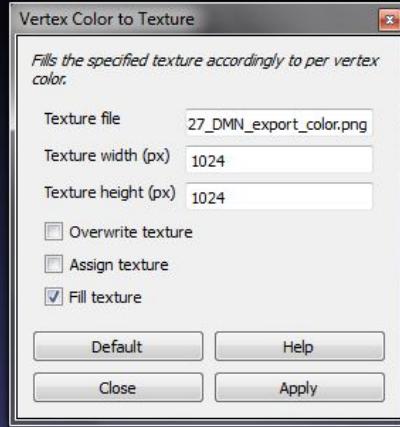


Malha 3D

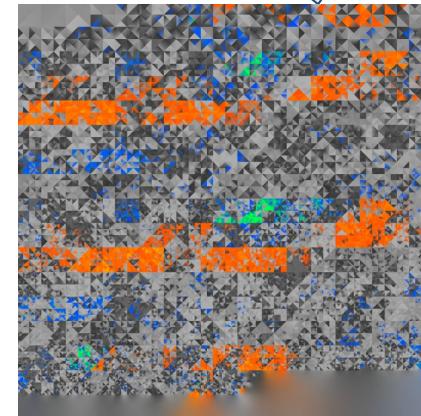
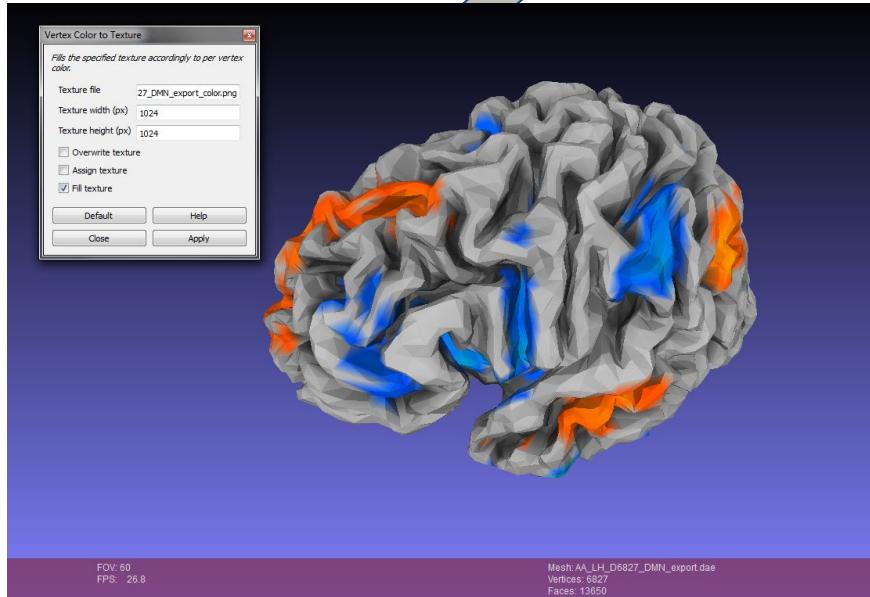








software: Meshlab
formato: DAE Collada



1024x1024 PNG

Vertex color to texture

Poly brain

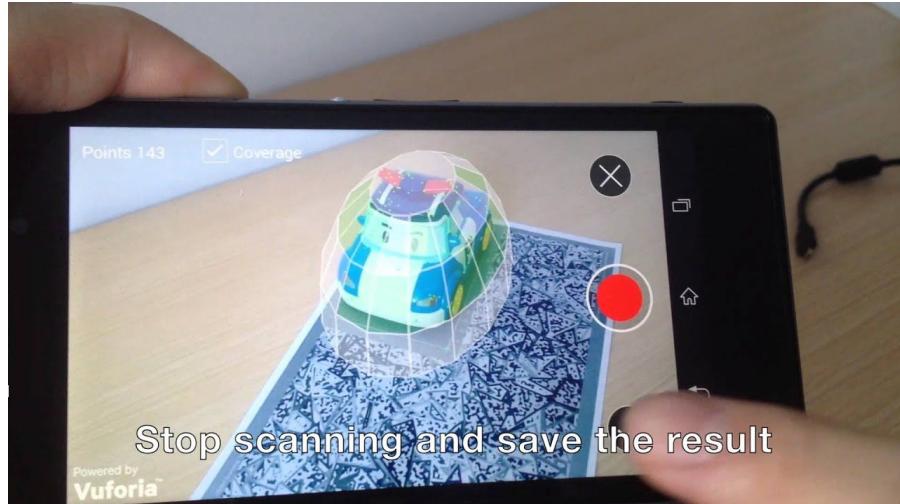
<https://chicle.in/6W>

Marcadores

Marcadores.

PTC Vuforia Object
Scanner app

codificação 3D por
marcador

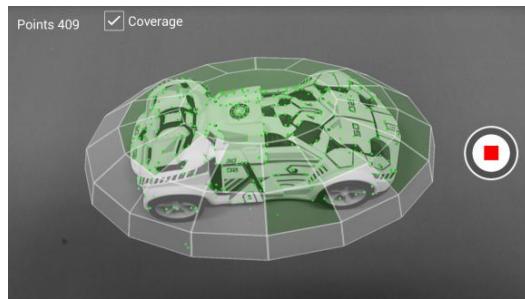


Scanner.

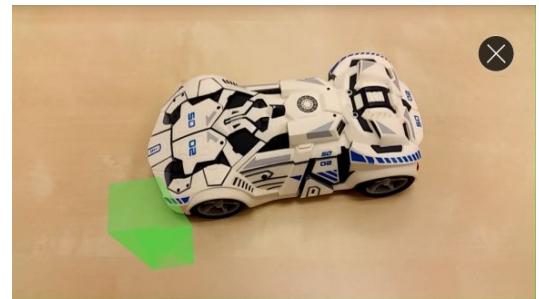
antes



durante

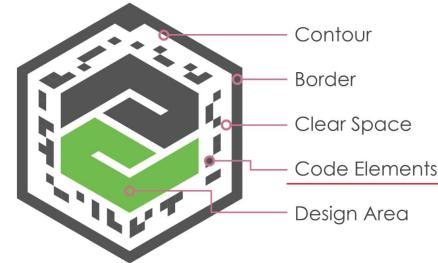


depois



upload arquivo .od

2D.



PTC Vuforia VuMarks

Vuforia

Developer Portal.

Gerenciar marcadores

Gerar chaves de licença

Analytics

License Manager

Target Manager

Target Manager > talbrain

talbrain [Edit Name](#)

Type: Device

Targets (8)

Add Target

Download Database (All)

<input type="checkbox"/>	Target Name	Type	Rating	Status	Date Modified
<input type="checkbox"/>	 texture_matao1	Single Image		Active	Jun 14, 2018 11:09
<input type="checkbox"/>	 SbnecCap	Object	n/a	Active	May 14, 2018 09:55
<input type="checkbox"/>	 MMcap	Object	n/a	Active	May 13, 2017 10:43
<input type="checkbox"/>	 VuMarkers_talbrain4	Single Image		Active	May 02, 2017 14:55
<input type="checkbox"/>	 VuMarkers_talbrain3	Single Image		Active	May 02, 2017 14:54
<input type="checkbox"/>	 VuMarkers_talbrain2	Single Image		Active	May 02, 2017 14:54
<input type="checkbox"/>	 VuMarkers_talbrain1	Single Image		Active	May 02, 2017 14:54

License Manager

Target Manager

License Manager > talbrain

talbrain

[Edit Name](#) [Delete License Key](#)

License Key

Usage

Please copy the license key below into your app

```
ABFM5f3 // // /AABGRERDTMn4fTB51R1h881tEVtTMn5+DmPhAttn/oBvnl06P5m1+8+spURrR9XReuPhNMRTrn9uMn43cym  
v2  
T:  
14  
rC
```

[View Vuforia 4 license key](#)

Plan Type: Develop

Status: Active

Created: Mar 31, 2015 19:22

License UUID: C7C0101-0010-0000-0000-000000000000

Device: Mobile

Permissions:

- Advanced Camera
- External Camera
- Watermark

Unity

Unity.

Interatividade e customização

Asset store

Pacote para realidade aumentada

Long Term Support





Pivot Local

Hierarchy

```
>Create + @All
Demo_RotatingCube*
  LeanTouch
  TouchController
  AudioManager
  ARCamera
  LSLDemoOutlets
  Cube
  Canvas
    ▶ Panel_LSL
    Control Hint
    Text
    ▶ Panel_buttons
  EventSystem
  LSLDemoMarker
  ▶ ObjectTarget
  ImageTarget
    ▶ Cylinder
    ▶ GameObject
      SplatterDecalParticles
```

Project

```
Resources
  Audio
  Materials
  Materials
Standard Assets
  CrossPlatformInput
    Prefabs
    ▶ Scripts
    ▶ Sprites
  Editor
  Fonts
StreamingAssets
Vuforia
  Editor
    Scripts
    VirtualButtonTextures
  Fonts
  Materials
  Prefabs
  Scripts
  Shaders
  Textures
```

Unable to open C:/Program Files/Unity_5.5.2f1/Editor/Data/PlaybackEngines/VuforiaSupport/Managed/WindowsStoreApps/Vuforia.UnityExtensions.dll: Check external application preferences.

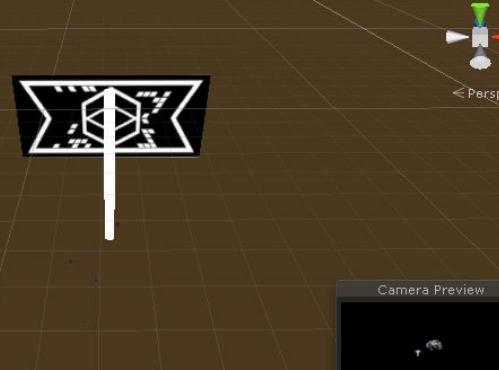
▶ Play ▶ Stop ▶

Scene

Shaded 2D

Gizmos @All

Persp



Inspector

ARCamera

Tag MainCamera

Transform

Position	X 0.6837149	Y 0.3987428	Z -3.12
Rotation	X 0	Y 0	Z 0
Scale	X 1	Y 1	Z 1

Camera

Clear Flags	Solid Color
Background	[Color Swatch]
Culling Mask	Everything
Projection	Orthographic
Size	5
Clipping Planes	Near 0.05 Far 2000
Viewport Rect	X 0 Y 0 W 1 H 1
Depth	1
Rendering Path	Use Graphics Settings
Target Texture	None (Render Texture)
Occlusion Culling	<input checked="" type="checkbox"/>
Allow HDR	<input checked="" type="checkbox"/>
Allow MSAA	<input checked="" type="checkbox"/>
Allow Dynamic Resolution	<input type="checkbox"/>

MSAA is requested by the camera but not enabled in quality settings. This camera will render without MSAA buffers. If you want MSAA enable it in the quality settings.

Face Target (Script)

Script FaceTarget

Dot

Audio Listener

Vuforia Behaviour (Script)

Script VuforiaBehaviour

World Center Mode

Open Vuforia configuration

Default Initialization Error Handler (Script)

Script DefaultInitializationErrorHandler

Add Component



Pivot Local

Hierarchy

Demo_RotatingCube*

LeanTouch
TouchController
AudioManager
ARCamera
LSDemoOutlets
Cube

Canvas

Panel_LSL
Control Hint
Text

Panel_buttons
Button_X
Button_mX
Button_Z
Button_mZ
Text1

EventSystem
LSDemoMarker
ObjectTarget
Brain_empty

AA_LH_D68
Sphere_P
Sphere_R

Project

Create
Cylinder
Vuforio
Emulator
ForPrint
Cylinder
Emula
Image
Model
MultiT
Object
VuMar
ImageTa
Targets
talbra
Vuforio
VuforioM
VuforioM

Xbox One
PS Vita
PS4 PS4
Universal Windows Platform

WebGL
Facebook

Switch Platform Player Settings...

⚠ Default audio device was changed, but the audio system failed to initialize it. Attempting to reset sound system.

Scene

Shaded 2D

Play Pause Stop

Gizmos

All

Inspector

Identification

Package Name
com.TagmaVisions.LMUDemo

5.0

1

Android 6.0 'Marshmallow' (API level 23)

Automatic (highest installed)

Configuration

Scripting Runtime Version*

Stable (.NET 3.5 Equivalent)

Scripting Backend

Mono

Api Compatibility Level*

.NET 2.0 Subset

Mute Other Audio Sources*

Disable HW Statistics*

Device Filter

FAT (ARMv7+ x 86)

Install Location

Prefer External

Internet Access

Auto

Write Permission

Internal

Filter Touches When Obscured

Low Accuracy Location

Android TV Compatibility

Android Game

Android Gamepad Support Level Works with D-pad

Scripting Define Symbols*

CROSS_PLATFORM_INPUT;MOBILE_INPUT

Active Input Handling*

Input Manager

Optimization

Prebake Collision Meshes*

Keep Loaded Shaders Alive*

Preloaded Assets*

Stripping Level*

Disabled

Enable Internal Profiler* (Depr)

Vertex Compression*

Mixed ...

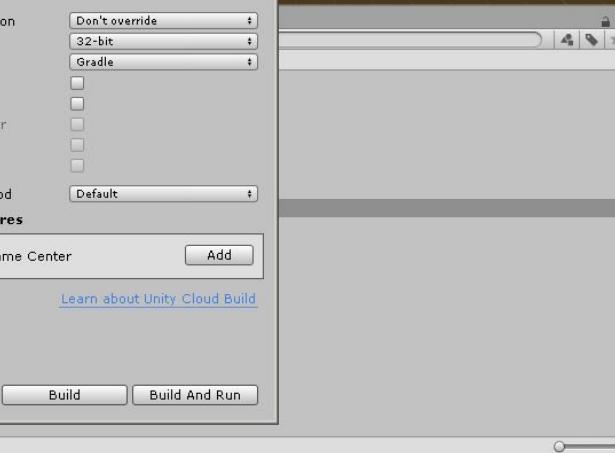
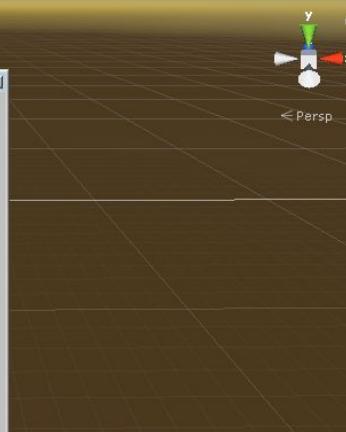
Optimize Mesh Data*

XR Settings

Virtual Reality Supported

ARCore Supported

Vuforia Augmented Reality Supported



Texturas.

Comportamento: mudar texturas

Exportar pgn do Meshlab



Pivot Local



Collab Account Layers Layout

Hierarchy

Demo_RotatingCube*

- LeanTouch
- TouchController
- AudioManager
- ARCamera
- LSLDemoOutlets
- Cube
- Canvas
- EventSystem
- LSLDemoMarker
- ObjectTarget
- Brain_empty
- AA_LH_D6827_DMN_export
- Sphere_prefrontal
- Sphere_motor
- Sphere_auditory
- Sphere_broca
- Sphere_visual
- Sphere_benvindo
- AA_RH_D6827_DMN_export
- Point light
- ImageTarget

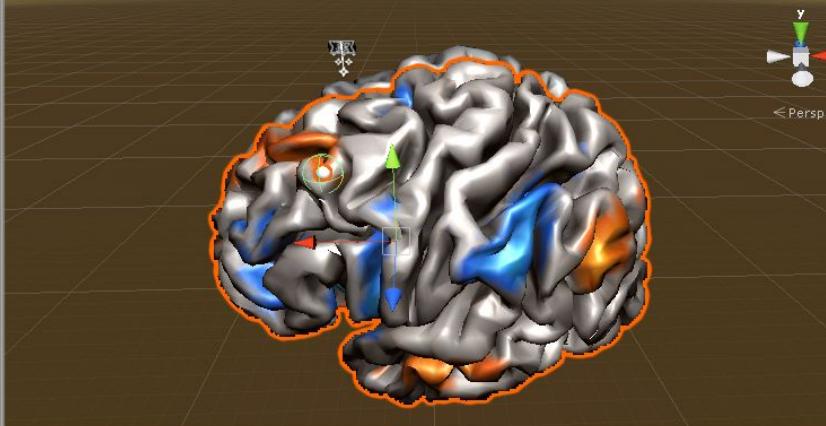
Scene

Shaded 2D

Game

Asset Store

Gizmos



Inspector

AA_LH_D6827_DMN_export

Tag Untagged Layer Default

Model Select Revert Open

Transform

Position X -0.1855722 Y -0.2096141 Z -0.0322499

Rotation X 0 Y 180 Z 0

Scale X 0.012 Y 0.012 Z 0.012

Node (Mesh Filter)

Mesh node

Mesh Renderer

Mesh Collider

Convex

Is Trigger

Skin Width

Cooking Options

Material

Mesh

Animator

Swap Textures Left (Script)

Script SwapTexturesLeft

Textures 2

Size

Element 0

Element 1

Element 2

Element 3

Current Texture 2

Rend

Label Text

Anchor

Splat On Collision (Script)

AA_LH_D6827_DMN_color

Shader Standard

Rendering Mode Opaque

Main Maps

Albedo

Metallic

Smoothness

Normal Map

Height Map

Metallic Alpha 0.5

Project

Console

Favorites

Assets

DecalSystem

Editor

LeanTouch

LSL4Unity

Models

Plugins

Resources

Audio

Materials

Materials

Standard Assets

StreamingAssets

Vuforia

Editor

Scripts

VirtualButtonTextures

Fonts

Materials

Prefabs

Assets > Resources > Materials

Materials

- AA_LH_D6827_ATT_color
- AA_LH_D6827_AUD_color
- AA_LH_D6827_DMN_color
- AA_LH_D6827_VIS_color
- AA_RH_D6827_ATT_color
- AA_RH_D6827_AUD_color
- AA_RH_D6827_DMN_color
- AA_RH_D6827_VIS_color
- CARLO_RONDINONI_LH_motor_nasion_color
- LeftHemisphere
- No Name
- RightHemisphere

SwapTexturesLeft ► OnGUI()

```
33 void OnGUI() {
34     switch (currentTexture2){
35     case 0:
36         if ( GUI.Button ( new Rect((Screen.width/2 - (Screen.width/10)/2), (Screen.height/2 +...
37             (Screen.height/3)), (Screen.width/5), (Screen.height/10)), "Default mode Network", "box" ) )
38         {
39             currentTexture2++;
40             currentTexture2 %= textures2.Length;
41             rend.material.mainTexture = textures2[currentTexture2];
42         }
43         break;
44 }
```

Colisões.

Gravidade + Rigid body = chão

Rigid body + envelope = detecção de colisão

Detection + tag = comportamento





Pivot Local

Hierarchy

Create + @All

Demo_RotatingCube*

- LeanTouch
- TouchController
- AudioManager
- ARCamera
- LSLDemoOutlets
- Cube
- Canvas
- EventSystem
- LSLDemoMarker
- ObjectTarget
- Brain_empty
 - AA_LH_D6827_DMN_export
 - Sphere_prefrontal
 - Sphere_motor
 - Sphere_auditory
 - Sphere_broca
 - Sphere_visual
 - Sphere_benvindo
 - AA_RH_D6827_DMN_export
 - Point light
- ImageTarget

Project

Console

Favorites

Assets

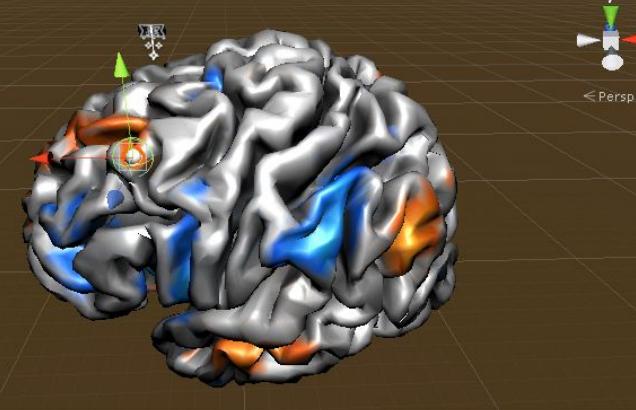
- DecalSystem
- Editor
- LeanTouch
- LSLUnity
- Models
- Plugins
- Resources
- Standard Assets
- StreamingAssets
- Vuforia
 - Editor
 - Scripts
 - VirtualButtonTextures
 - Fonts
 - Materials
 - Prefabs
 - Scripts
 - Shaders
 - Textures

Scene

Game

Asset Store

Shaded 2D Audio Gizmos @All

 Collab Account Layers Layout

Inspector

 Sphere_prefrontal

Tag Sphere_prefrontal

Layer Default

Transform

Position X 17.5 Y 48.2 Z 38.8

Rotation X 0 Y 0 Z 0

Scale X 5 Y 5 Z 5

Sphere (Mesh Filter)

Mesh Sphere

Sphere Collider

 Edit ColliderIs Trigger

Material None (Physic Material)

Center X 0 Y 0 Z 0

Radius 1.1

Mesh Renderer

Rigidbody

Mass 1

Drag 0

Angular Drag 0.05

Use Gravity Is Kinematic Interpolate

Collision Detection Continuous Dynamic

Constraints

Freeze Position Y ZFreeze Rotation Y Z

Lean Selectable (Script)

Default-Material

Shader Standard

Rendering Mode

Main Maps Albedo

Metallic

Smoothness 0.5

Source Normal Map

Height Map

Occlusion

Detail Mask

Metallic Alpha

Emission

OnCollision ► OnTriggerEnter (Collider colisao)

```
1 using UnityEngine;
2 using UnityEngine.UI;
3 using System.Collections;
4
5 public class OnCollision : MonoBehaviour {
6
7     public float colourChangeDelay = 4.0f;
8     float currentDelay = 0f;
9     bool colourChangeCollision = false;
10
11     void OnTriggerEnter(Collider colisao)
12     {
13         Debug.Log ("Detectou 2D");
14         colourChangeCollision = true;
15         currentDelay = Time.time + colourChangeDelay;
16
17         if (colisao.gameObject.tag == "Sphere_motor") {
18             Debug.Log (colisao.gameObject.tag);
19             colisao.gameObject.GetComponent<Renderer> ().material.color = Color.blue;
20             FindObjectOfType<AudioManager> ().Play ("Sphere_motor");
21         }
22     }
```

Direções.

Verificar a orientação do objeto em relação à câmera
Produto escalar entre vetores





Pivot Local



Collab Account Layers Layout

Hierarchy

Demo_RotatingCube*

LeanTouch
TouchController
AudioManager
ARCamera
LSLDemoOutlets
Cube

Canvas

Panel_LSL
Control Hint
Text
Panel_buttons
Button_X
Button_mx
Button_Z
Button_mz
Text1
EventSystem
LSLDemoMarker
ObjectTarget
Brain_empty
AA_LH_D6827_DMN_export
Sphere_prefrontal
Sphere_motor

Project Console

Favorites

Assets

DecalSystem
Editor
Vuforia
CylinderTargetTextures
VuforiaMars_Images
Emulator
ForPrint
CylinderTarget
Emulator
ImageTargets
ModelTarget
MultiTarget
ObjectTarget
VuMark
ImageTargetTextures
TargetsetData
talbrain
VuforiaMars_Object
VuforiaMars_ModelTarget

Assets

AudioManager
ButtonInput
ChangeColor
ChangeTextColor
CubeDemo
EmptyClass
FaceTarget
GoogleCastRemoteDisplay_LICENSE
Move_empty
OnCollision
OnCollision2
output_log
ParticleDecalData
ParticleDecalPool
ParticleLauncher
Sound
SphereControl
SplatOnCollision
SwapTexturesLeft
SwapTexturesRight

Game Asset Store

Gizmos All

Scene 2D

Shaded

2D

3D

UI

Gizmos

All

LSL

Collab

Account

Layers

Layout

Static

UI

Transform

Rect Transform

Some values driven by Canvas.

Pos X Pos Y Pos Z

378.5 190.5 0

Width Height

757 381

Anchors

Pivot X 0.5 Y 0.5

Rotation X 0 Y 0 Z 0

Scale X 1 Y 1 Z 1

Canvas

Render Mode Screen Space - Overlay

Pixel Perfect

Sort Order

Target Display

Additional Shader Channels TexCoord1

Canvas Scaler (Script)

UI Scale Mode Constant Pixel Size

Scale Factor

Reference Pixels Per Unit

100

Graphic Raycaster (Script)

Script GraphicRaycaster

Ignore Reversed Graphics

Blocking Objects

Blocking Mask

Stream Info (Script)

Script StreamInfo

Outlet LSLDemoOutlets (LSLTransformDemoOutlet)

Stream Name Label StreamName (Text)

Stream Type Label StreamType (Text)

Data Rate DataRate (Text)

Has Consumer Label ConsumerLabel (Text)

Add Component

```
20 // Update is called once per frame
21 void Update () {
22
23     Vector3 position1 = Tar.transform.position;
24     Vector3 position2 = Cam.transform.position;
25     Vector3 direction2 = Tar.transform.right;
26     Vector3 heading = position1 - position2;
27
28     direction2.y = 0;
29     heading.y = 0;
30
31     dot = Vector3.Dot (direction2, heading);
32     if (dot != 1.260) {
33
34         if (dot < 0.15f && dot > -0.15f) {
35             Tex.color = Color.green;
36         }
37         else {
38             Tex.color = Color.white;
39         }
40     }
41 }
42 }
```



Sons.

Virtual cable + Google translator

Unity: incluir AudioManager prefab na cena



Hardware and Sound

Control Panel ▾ Hardware and Sound ▾

Devices and Printers Add a device | Add a printer | Mouse | Device Manager

AutoPlay Change default settings for media or devices | Play CDs or other media automatically

Sound Adjust system volume | Change system sounds | Manage audio devices

Power Options Change battery settings | Change what the power buttons do | Require a password when the computer wakes
Change when the computer sleeps | Adjust screen brightness

Display Make text and other items larger or smaller | Adjust screen resolution | Connect to a projector | Connect to an external display

Internet Explorer

Excel 2013

Notepad

Word 2013

Unity 2017.4.7f1 (64-bit)

Movie Maker

blender

GIMP 2

ImageJ-win64.exe - Shortcut

Command Prompt

MeshLab

CMake (cmake-gui)

Repetier-Host

All Programs

Search programs and files Shut down

Start

https://chicle.in/6V

The image shows two overlapping Windows Sound dialog boxes. The top dialog is titled 'Sound' and has tabs for Playback, Recording, Sounds, and Communications. It displays a list of playback devices:

- Speakers and Headphones (IDT High Definition Audio CODEC, Ready)
- Communications Headphones (IDT High Definition Audio CODEC, Disabled)
- CABLE Input (VB-Audio Virtual Cable, Default Device)

Buttons at the bottom include 'Configure', 'OK', and 'Cancel'. The bottom dialog is also titled 'Sound' and has tabs for Playback, Recording, Sounds, and Communications. It displays a list of recording devices:

- External Mic (IDT High Definition Audio CODEC, Disabled)
- Internal Mic (IDT High Definition Audio CODEC, Currently unavailable)
- Stereo Mix (IDT High Definition Audio CODEC, Currently unavailable)
- CABLE Output (VB-Audio Virtual Cable, Default Device)

Buttons at the bottom include 'Configure', 'Set Default', 'Properties', 'OK', and 'Cancel'.

Android

Android.

Download SDK, JDK, NDK

Depuração USB

Verificar versão Android

Permitir instalação fora da PlayStore



Pivot Local

Hierarchy

Create + @All

Demo_RotatingCube*

LeanTouch

TouchController

AudioManager

ARCamera

LSLDemoOutlets

Cube

Canvas

Panel_LSL

Control Hint

Text

Panel_buttons

Button_X

Button_mx

Button_Z

Button_mz

Text1

EventSystem

LSLDemoMarker

ObjectTarget

Brain_empty

AA_LH_D6827_DMN_export

Sphere_prefrontal

Sphere_motor

Project

Create +

CylinderTargetTextures

VuforiaMars_Images

Emulator

ForPrint

CylinderTarget

Emulator

ImageTargets

ModelTarget

MultiTarget

ObjectTarget

VuMark

ImageTargetTextures

TargetsetData

talbrain

VuforiaMars_Object

VuforiaMars_ModelTarget

VuforiaMars_VuMark

LeanTouch

LSL4Unity

Models

Plugins

Resources

Default audio device was changed, but the audio system failed to initialize it. Attempting to reset sound system.

▶ ▶ ▶

Collab Account Layers Layout

Scene Game Asset Store

Gizmos @All

Shaded 2D

Persp Camera Preview

Global

Vuforia Version

7.0.57

App License Key

ATRPEDED///xxxxnononononononon

Add License

Delayed Initialization

MODE_DEFAULT

Camera Device Mode

Max Simultaneous Tracked Image 1

Max Simultaneous Tracked Obj 1

Load Object Targets on Detection

Camera Direction

Mirror Video Background

DEFAULT

Delayed Initialization

CAMERA_DEFAULT

Digital Eyewear

Databases

Load talbrain Database

Activate

Load talbrain_OT Database

Activate

Add Database

Video Background

Enable video background

Hidden/VR/VideoBackground

Video Background Shader

Number Divisions

Overflow geometry

Matte Shader

CLIP

Hidden/VR/ClippingMask

Device Tracker

Webcam

Disable Vuforia Play Mode

No webcam profile has been found for your webcam model: 'HP Webcam-101'. A default profile will be used.

Webcam profiles ensure that Play Mode performs well with your webcam. You can create a custom profile for your camera by editing 'C:/Users/Jackson/Cionek/Desktop/Tagma/unity_scenes/LSL_home/Assets/Editor/QCAR/WebcamProfiles/profiles.xml'.

Asset Labels

AssetBundle None

⋮

X



Pivot Local



Collab Account Layers Layout

Hierarchy

Create + @All

Demo_Ro

LeanTouch

TouchContr

AudioManag

ARCamera

LSLDemoO

Cube

Canvas

Panel_LS

Control_H

Text

Panel_bu

Button

Button

Button

Button

Text1

EventSyste

LSLDemoM

ObjectTarg

ImageTarg

Cylinder

Game

Sola

Project

Create +

Resources

Audio

Materials

Materials

Standard Assets

CrossPlatformInput

Prefabs

Scripts

Sprites

Editor

Fonts

StreamingAssets

Vuforia

Editor

Scripts

VirtualButtonTextures

Fonts

Materials

Prefabs

Scripts

Shaders

Textures

External Tools

- WinMerge
- PlasticSCM Merge
- Beyond Compare 4

Xcode Default Settings

Automatically Sign



Automatic Signing Team Id:

iOS Manual Provisioning Profile



Profile ID:

tvOS Manual Provisioning Profile



Profile ID:

Android

SDK C:/Android/sdk



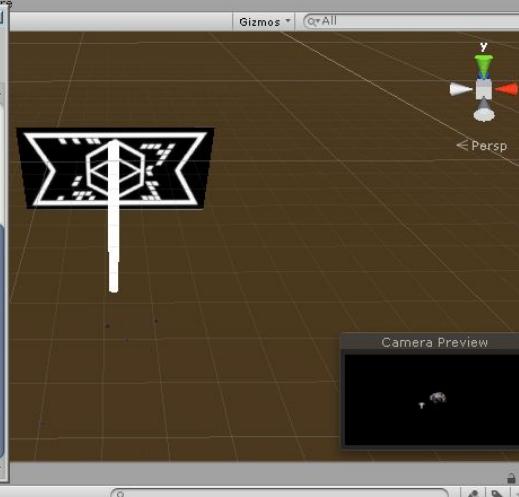
JDK C:/Program Files/Java/jdk1.8.0_1



NDK C:/Android/ndk-bundle_r10



! IL2CPP requires that you have Android NDK r13b installed.
If you are not targeting IL2CPP you can leave this field empty.



Inspector

ARCamera

Tag MainCamera

Layer Default

Static



Transform
Position X 0.6837149 Y 0.3987428 Z -3.12
Rotation X 0 Y 0 Z 0
Scale X 1 Y 1 Z 1

Camera

Clear Flags

Background

Culling Mask

Projection

Size

Clipping Planes

Near 0.05

Far 2000

Viewport Rect

X 0 Y 0

W 1 H 1

Depth 1

Rendering Path

Target Texture

Occlusion Culling

Allow HDR

Allow MSAA

Allow Dynamic Resolution

MSAA is requested by the camera but not enabled in quality settings. This camera will render without MSAA buffers. If you want MSAA enable it in the quality settings.

Face Target (Script)

Script

Dot 0

Audio Listener

Vuforia Behaviour (Script)

Script

World Center Mode

Open Vuforia configuration

Default Initialization Error Handler (Script)

Script

Add Component

Assets

- AudioManager
- ButtonInput
- ChangeColor
- ChangeTextColor
- CubeDemo
- EmptyClass
- FaceTarget
- GoogleCastRemoteDisplay_LICENSE
- Move_empty
- OnCollision
- OnCollision2
- output_log
- ParticleDecalData
- ParticleDecalPool
- ParticleLauncher
- Sound
- SphereControl
- SplatOnCollision
- SwapTexturesLeft
- SwapTexturesRight

Instalação

Timeline.

Swissnex AIT 2018

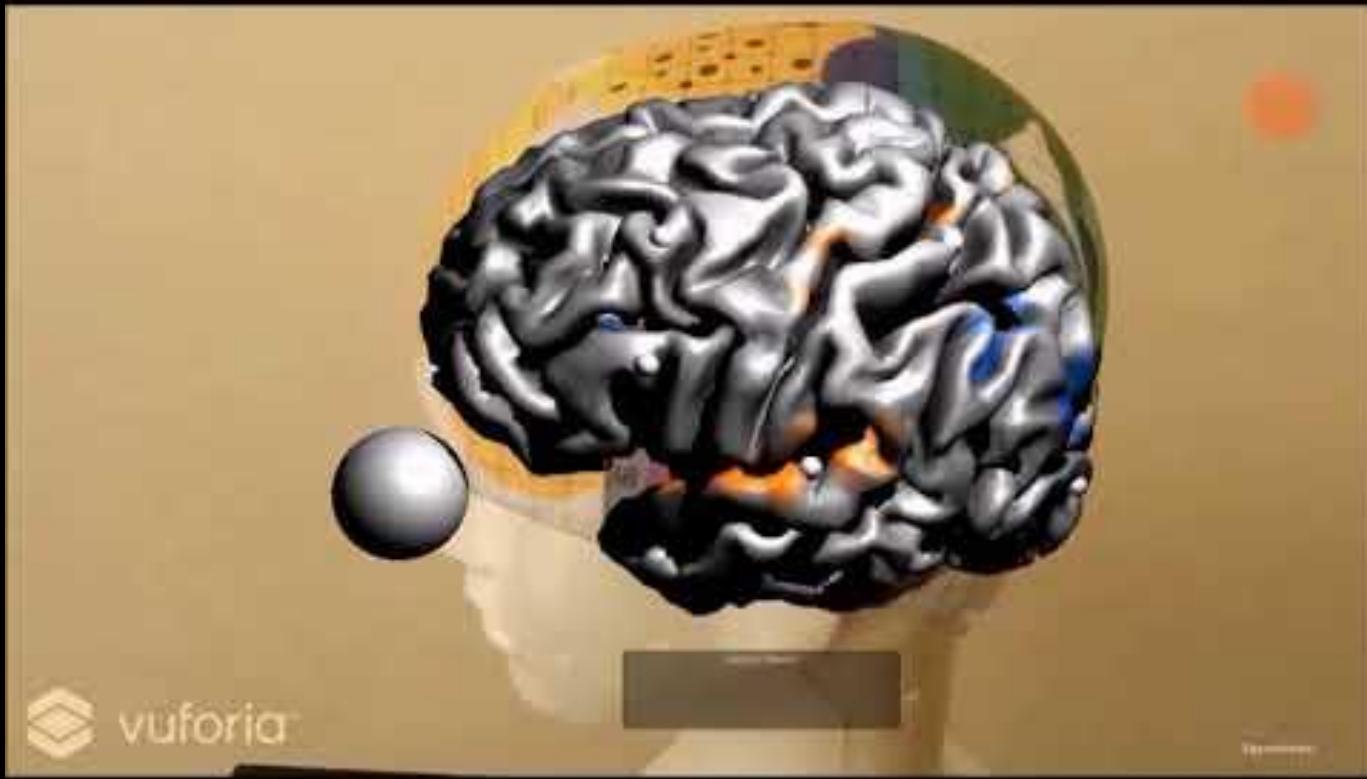


FAPESP Baylat



Google I/O Extended

 TagmaVisions Inc.



<https://youtu.be/p-x43P8KpHA>



Nunca viu? Está aqui!



All

Images

Videos

Maps

News

More

Settings

Tools

About 32 results (0.42 seconds)

TagmaVisions Lightweight Neuronavigation - YouTube

<https://www.youtube.com/channel/UC1eLZWPyIQT2SJNBc5CIDlg> ▾ Translate this page

Aplicativo para educação e entretenimento TagmaVisions. TagmaVisions Lightweight Neuronavigation. 42 views. 3 months ago. 5 months ago. 1:15 ...

tagmavisions@gmail.com



TagmaVisions Inc.