

Program rozszerzonej rzeczywistości do meblowania pomieszczeń ARMADIO

Paweł Koniszewski
Przemysław Kubicki
Tomasz Wesołowski

Politechnika Gdańska, Wydział Elektrotechniki, Telekomunikacji i Informatyki

Gdańsk, 11 października 2013

Agenda

- 1 Rozszerzona rzeczywistość
 - Definicja
 - Zastosowania
 - Przykłady

- 2 Armadio
 - Geneza
 - Istniejące rozwiązania - reaserch
 - Technologia
 - Postęp prac

Definicja

Definicja

Rzeczywistość wirtualna stworzona z połączenia prawdziwego i wirtualnego świata

Definicja

Ronald Azuma zdefiniował rozszerzoną rzeczywistość jako:

- *łązącą w sobie świat realny oraz rzeczywistość wirtualną*
- *interaktywną w czasie rzeczywistym*
- *umożliwiającą swobodę ruchów w trzech wymiarach*

Niektóre z zastosowań

- marketing
- edukacja
- medycyna
- lotnictwo
- ...

Przykłady

- Google glass
- Layar, Wikitude
- Filmy ("Raport mniejszości", "Ironman", ...)
- Gry ("ArDefender", ...)

Unity

Definicja

Unity - *zintegrowane narzędzie do tworzenia gier trójwymiarowych lub innych materiałów interaktywnych*

Cechy :

- fajne
- multiplatformowość
- multijęzykowość
- darmowe

Prezentacja naszej dotychczasowej pracy

voila!