

Program rozszerzonej rzeczywistości do meblowania pomieszczeń ARMADIO

Paweł Koniszewski
Przemysław Kubicki
Tomasz Wesołowski

Politechnika Gdańska, Wydział Elektrotechniki, Telekomunikacji i Informatyki

Gdańsk, 13 października 2013

Agenda

- 1 Rozszerzona rzeczywistość
 - Definicja
 - Zastosowania
 - Przykłady
- 2 Geneza tematu
 - Klasyczne aplikacje
 - Aplikacje rozszerzonej rzeczywistości
 - Pomysł na...
- 3 Armadio
 - Główne cele
 - Biblioteki - research
 - Środowisko
 - Technologie
 - 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", ...)

Rozszerzona rzeczywistość
Geneza tematu
Armadio

Klasyczne aplikacje
Aplikacje rozszerzonej rzeczywistości
Pomysł na...

Rozszerzona rzeczywistość
Geneza tematu
Armadio

Klasyczne aplikacje
Aplikacje rozszerzonej rzeczywistości
Pomysł na...

Rozszerzona rzeczywistość
Geneza tematu
Armadio

Klasyczne aplikacje
Aplikacje rozszerzonej rzeczywistości
Pomysł na...

Rozszerzona rzeczywistość
Geneza tematu
Armadio

Główne cele
Biblioteki - research
Środowisko
Technologie
Postęp prac

Unity

Definicja

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

Cechy :

- fajne
- multiplatformowość
- multijęzykowość
- darmowe

Prezentacja naszej dotychczasowej pracy

voila!