



AR GLOBUS

Alexander Bobb, Marc Pilates, Susanne Schmidt, Sarah
Sörries, Lara Sophie Teunis

Augmented Reality | CVD | WS 2019/20

... UND DAS IST UNSER PROJEKT!

TECHNISCHE UMSETZUNG

ALLGEMEIN

- Implementierung der Funktionen und Methoden in Unity (C#)
- Modellierung und Animation in Autodesk Maya
- Vuforia als Framework
- Image Target zur Platzierung in die reale Umgebung



TECHNISCHE UMSETZUNG

ERKUNDEN-MODUS

- Skalierung der Weltkugel durch zwei Finger Geste (Pinch)
- Höhe der Weltkugel kann eingestellt werden
- Weltkugel kann mit dem Wischen über das Smartphone gedreht werden
- Kontinente können durch anschauen ausgewählt werden
- Tiere werden auf den Kontinenten angezeigt und können nochmal genauer ausgewählt werden



TECHNISCHE UMSETZUNG

ZOOM

- Auswahl des Objekts mithilfe eines Raycasts
- Bestätigung durch Tippen auf das Objekt
- Erde -> Kontinent: Kontinent wird einzeln und flach angezeigt, darauf die entsprechenden Tiere
- Kontinent -> Tier: Kontinent verschwindet und Tier erscheint in der Umgebung



TECHNISCHE UMSETZUNG



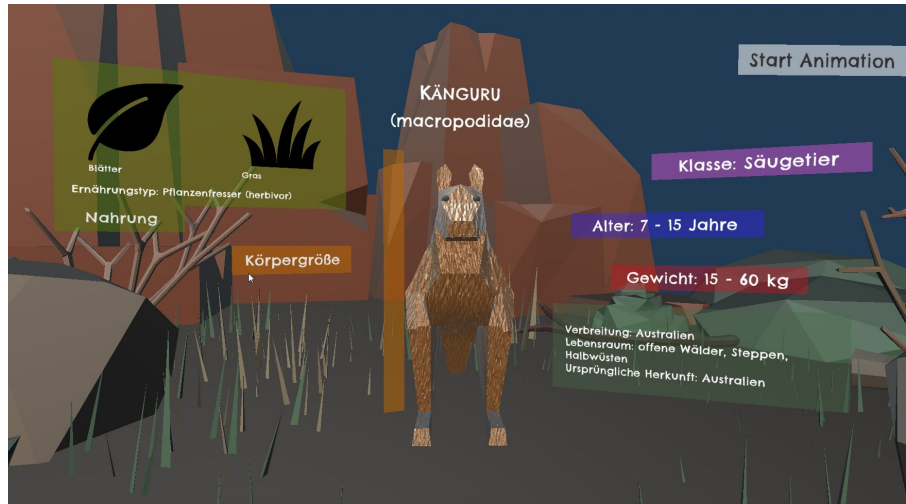
QUEST-MODUS

- Abfrage von Wissen
- Dem Nutzer werden verschiedene Aufgaben gestellt
 - Finde die Giraffe.
 - Wo lebt das Tier mit dem längsten Hals?
- Antworten werden durch Antippen des Tieres auf dem Globus gegeben

UI



TIERANSICHT



LIVE-DEMO

BILDQUELLEN

https://de.freepik.com/vektoren-kostenlos/reizender-planetenerde-mit-hand-gezeichneter-art_2857933.htm

https://de.freepik.com/vektoren-kostenlos/viele-tiere-auf-der-ganzen-welt_5849195.htm

https://de.freepik.com/vektoren-kostenlos/wind-stieg-auf-weltkarte-hintergrund_1106676.htm

<https://www.pexels.com/photo/blue-plastic-frame-desk-globe-159857/>

Beispielbilder zum Einfügen



Beispielbilder zum Einfügen

