

Прив'язка віртуальних об'єктів до реальних координат

ВИКОНАЛА СТУДЕНКА 3-ГО РОКУ
КАРЛИШЕВА А.О.

НАУКОВИЙ КЕРІВНИК
АФОНІН А.О

Вступ

- ▶ З кожним роком технології прямують все далі й далі у своєму розвитку. З'являються нові технології та розвиваються уже існуючі. Популярності поступово набуває Віртуальна Реальність (VR), а пліч-о-пліч з нею – Доповнена Реальність (AR).
- ▶ Окрім багатьом відомої доповненої реальності, що базується на розміщенні AR-об'єктів відносно безпосереднього оточення користувача, існують системи AR, що базуються також і на місцеположенні користувача.



Джерело:
<https://ru.c.mi.com/forum.php?mod=viewthread&tid=1885159&extra=pag e%3D1>

Постановка задачі

- ▶ Дослідити методи прив'язки віртуальних об'єктів до реального світу
- ▶ Розробити додаток з використанням доповненої реальності та прив'язкою її об'єктів до координат

Процес розробки



ARCore



android



Приклад роботи додатку

Latitude: 50.3950648, longitude: 30.4701068

Closest object is 26 m away

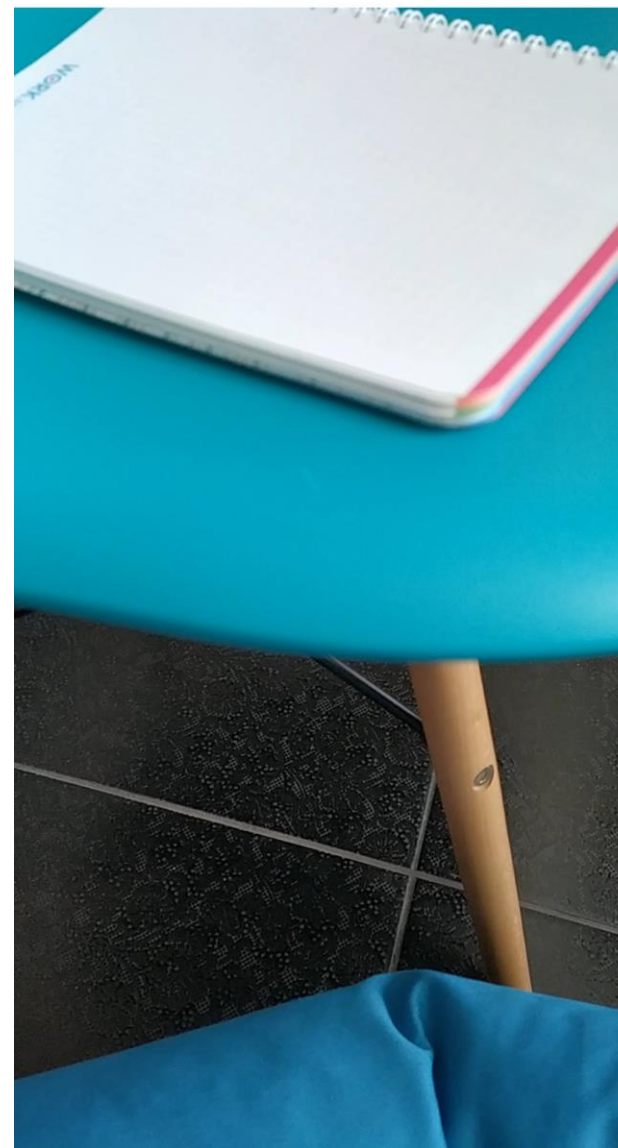


Searching for surfaces...

Приклад роботи додатку

Latitude: 50.3950648, longitude: 30.4701068

Closest object is 1 m away



Searching for surfaces...

Результати

- ▶ Проведено дослідження існуючих гео-орієнтованих систем віртуальної реальності
- ▶ Створено власний додаток
- ▶ Виявлено, які проблеми необхідно вирішити у новій версії додатку

Дякую за увагу!