

Wirtualne zwiedzanie Twierdzy Wisłoujście

Marcin Motyl, Wojciech Wantka, Mateusz Kowalski, Adrian Nidzgorski

Cele i zakres projektu

Opracowanie wirtualnej wycieczki po Twierdzy Wisłoujście i jej okolicach dla Laboratorium Zanurzonej Wizualizacji Przestrzennej (przy współpracy ze studentami Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku).

- 1 Stworzenie modelu Twierdzy Wisłoujście
- 2 Przekonwertowanie go do postaci możliwej do wczytania przez oprogramowanie LZWP
- 3 Oprogramowanie mechanizmów umożliwiających wirtualną wycieczkę

Osiągnięte rezultaty

- 1 Stworzenie cyfrowego modelu za pomocą programu SketchUp
- 2 Oprogramowanie wirtualnej wycieczki

Cechy charakterystyczne rozwiązania

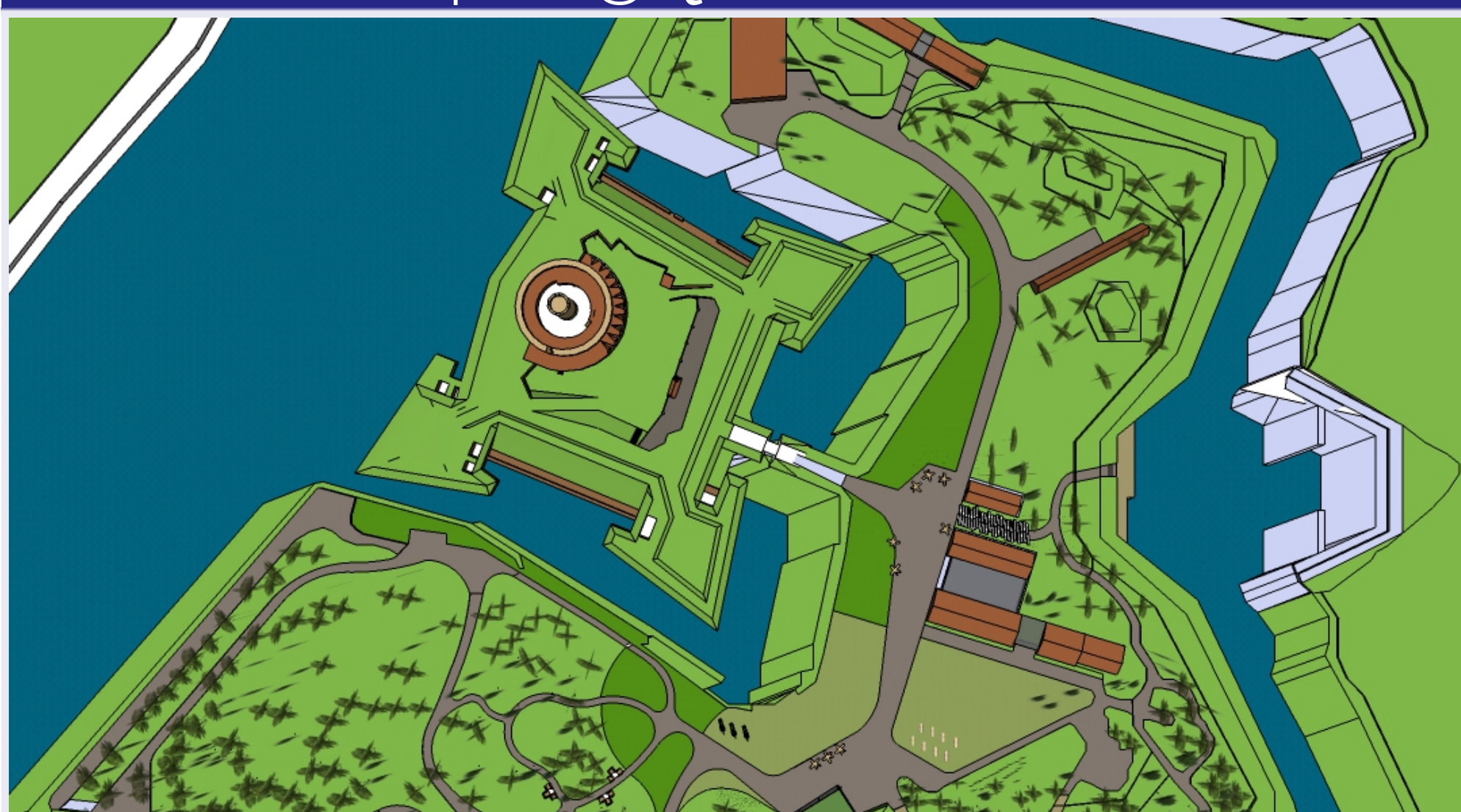
- 1 Stworzone oprogramowanie wycieczki może być wykorzystane w dowolnym innym podobnym projekcie

Środowisko

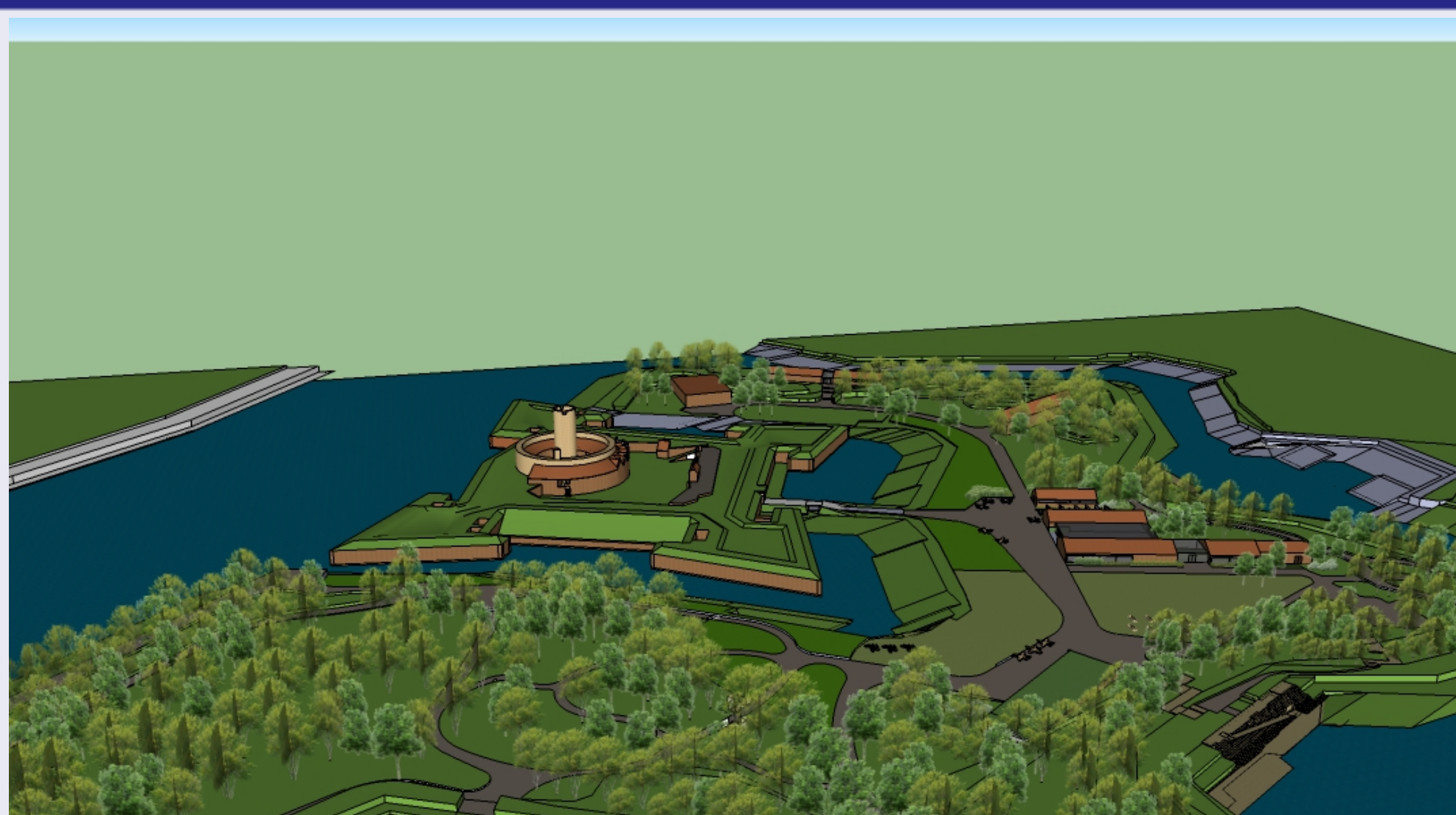
W pracach wykorzystywane są następujące narzędzia:

- SketchUp – projektowanie modelu
- Unity – oprogramowanie wycieczki po obiekcie

Twierdza – przegląd modelu



Rysunek: Pełny plan



Rysunek: Rzut izometryczny



Rysunek: Twierdza – zbliżenie