

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, Kuźni Wodnej w Oliwie oraz modelu zagospodarowania Czarnej Wody
- 2 Przekonwertowanie go do postaci możliwej do wczytania przez oprogramowanie LZWP
- 3 Oprogramowanie mechanizmów umożliwiających wirtualną wycieczkę

Osiągnięte rezultaty

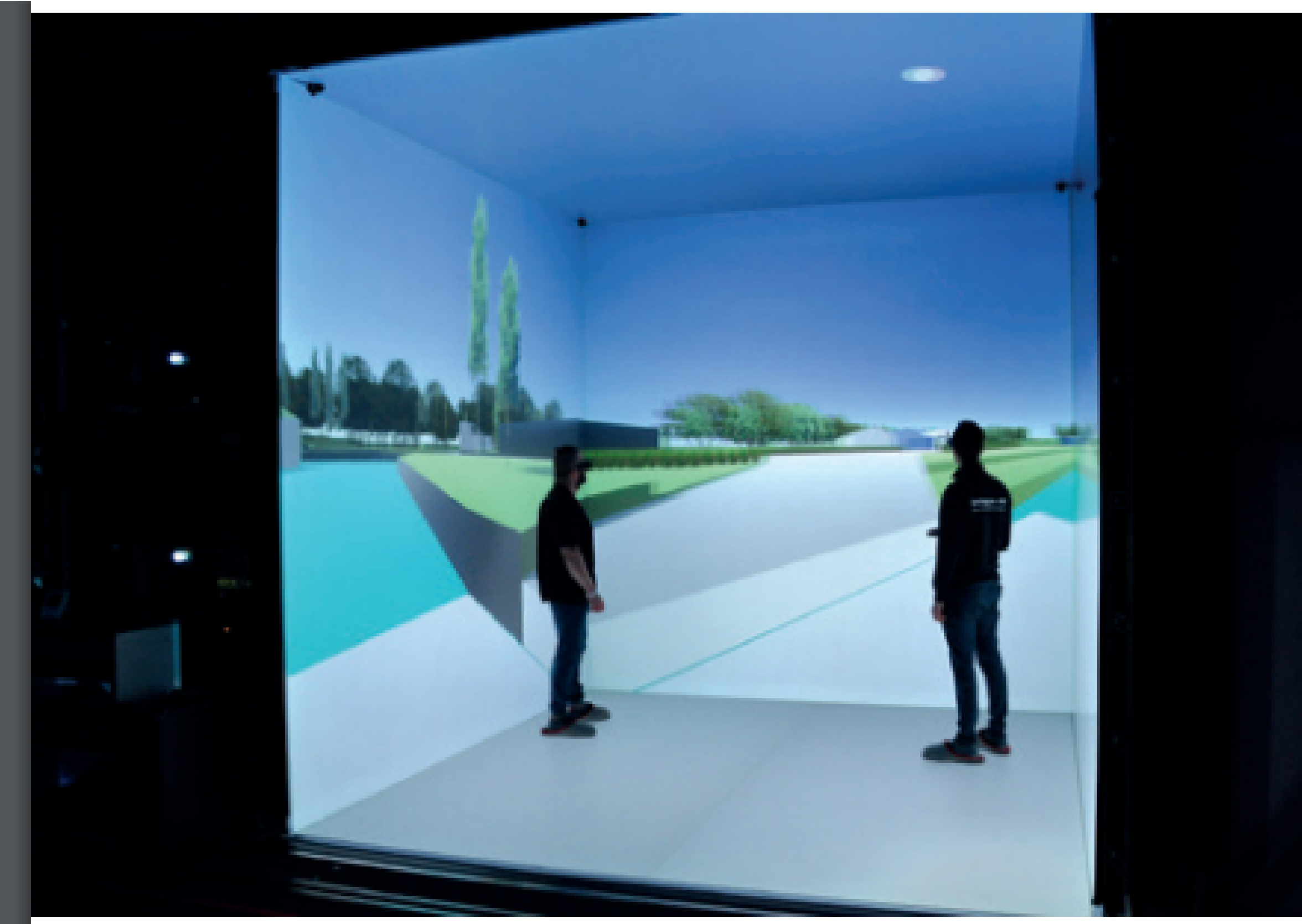
- 1 Stworzenie cyfrowego modelu za pomocą programu SketchUp
- 2 Oprogramowanie wirtualnej wycieczki w Unity
- 3 Zaprezentowanie modelu w LZWP

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 – oprogramowywanie wycieczki po obiekcie



Rysunek: Prezentacja modelu w dużym cavi'e

