

Дополненная реальность topless: секреты realtime графики для «живых 3D меток»

Модная и популярная ныне технология дополненной реальности подобна демократии - дает разработчикам свободу и много возможностей в плане использования трехмерных моделей и программирования интерактивных сценариев. Однако, как и любая демократия – ограничивает «произвол». Поработав раз с технологией, понимаешь, что и у нее есть свой «minority report» в отношении возможности воплощения многих идей.

На нашем мастер-классе мы не поведаем, как делать 3D модели вообще. Мы поделимся нашим опытом, как делать 3D модели конкретно для дополненной реальности. Как обойти барьеры и ограничения realtime графики для дополненной реальности, заработать «девять жизней» 3D дизайнеру и сдать проект в срок расскажут арт-директор компании EligoVision Игорь Цыба и ведущий дизайнер Александр Лавренович.

А также в программе мастер-класса вопросы про то, как:

- ✓ создать оригинальное решение из неоригинальной идеи;
- ✓ заложить БОЛЬШОЙ функционал в меньшее количество меток («32 сюжета – одной меткой!»);
- ✓ перенести приватный танец с дачной полянки на «живую 3D метку» ;
- ✓ смоделировать физическое взаимодействие или «дать сдачи орангутану»;
- ✓ овладеть искусством экстремального моделирования, а точнее о том, как создать проект дополненной реальности, нужный «еще вчера».

А, главное, мы совершим почти невозможное – создадим проект дополненной реальности в реальном времени мастер-класса прямо на ваших глазах! А заодно по секрету сообщим вам, как вы самостоятельно сможете повторить это в рамках CG Event 2011 ☺

Ну и если останется время, мы с удовольствием ответим на вопросы слушателей:)

