

«Путешествие внутри компьютера!» – эксклюзивная интерактивная 3D игра компании EligoVision для журнала «ComputerBild»

В августе 2010 г компания EligoVision разработала «живую 3D метку» дополненной реальности для популярного российского компьютерного издания «ComputerBild».

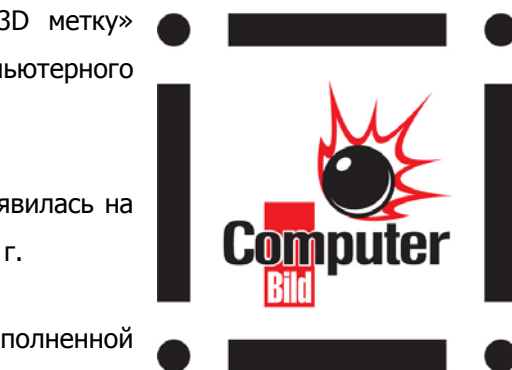
«Живая 3D метка», «Путешествие внутри компьютера!», появилась на обложке специального выпуска номера журнала за сентябрь 2010 г.

«Живая 3D метка» – это собственная разработка системы дополненной реальности от российских разработчиков – компании EligoVision.

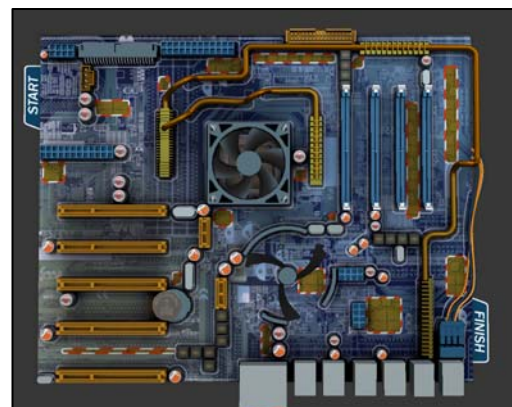
«Живая 3D метка» - это специальное изображение, нанесенное на какую-либо поверхность, например бумагу. Поднесите «живую 3D метку» к веб-камере и на экране вашего монитора появится 3D объект, анимация или видео. Изображение, закодированное в «живой 3D метке», становится объемным.

Проект «Путешествие внутри компьютера!» наглядно демонстрирует возможности технологии «живые 3D метки» дополненной реальности для печатных СМИ.

В основу интерактивной 3D игры — «Путешествие внутри компьютера!» — легла идея лабиринта, по которому передвигается шарик, минуя различные препятствия. Задача читателя – пройти этот загадочный лабиринт от начала и до конца.



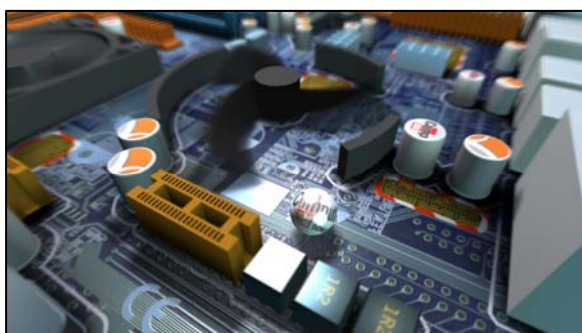
«Живая 3D метка» для 3D игры «Путешествие внутри компьютера!»



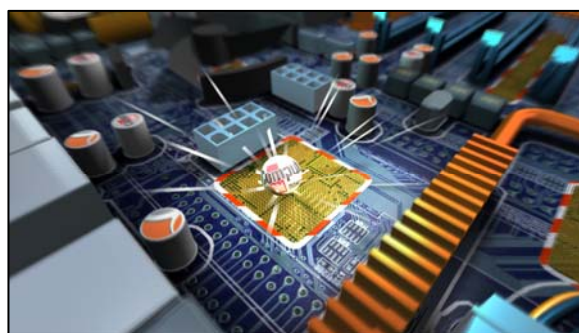
Лабиринт, вид сверху

Шарик катится по лабиринту, который построен в виде материнской платы компьютера. На его пути встречаются различные препятствия в виде микросхем, микрочипов, проводов, вентиляторов охлаждения и т.д. Наклоняя «живую 3D метку» перед веб-камерой, игрок управляет движением шарика в лабиринте и подталкивает его в нужном направлении к финишу.

Проект «Путешествие внутри компьютера!» уникален тем, что на этот раз на «живой 3D метке» запрограммирована не 3D модель с заданной анимацией, а **нелинейная интерактивная трехмерная игра** со своими правилами. Результат игры напрямую зависит от действий игрока: дойдет ли он до финиша или потеряет шарик в лабиринте в процессе его прохождения.

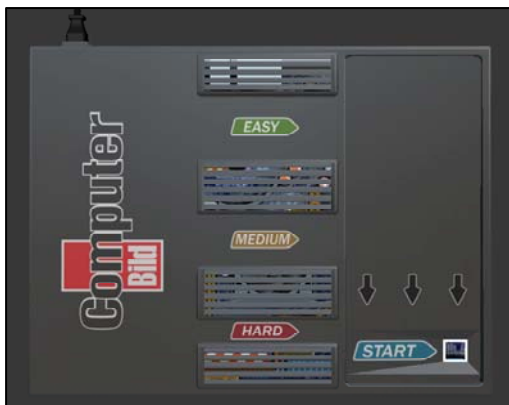


Шарик проходит препятствие в виде кулера



Шарик в ловушке

В виртуальном лабиринте работают законы физики, которые существуют в реальном мире. Все эти законы были смоделированы нашими разработчиками в виртуальном мире. В результате на шарик действуют силы тяжести, трения, он обладает инерцией и т.д.



Интерактивное меню лабиринта

В лабиринте есть три уровня сложности прохождения. У игрока есть несколько попыток, по истечении которых материнская плата выходит из строя и игра начинается сначала. Главные «злодеи» лабиринта - вентиляторы охлаждения. Потоки воздуха отталкивают шарик, тем самым создавая помехи на его пути. Игроку необходимо изловчиться, чтобы провести шарик между лопастями кулеров.

В эту игру можно сыграть прямо сейчас. Для этого нужно зайти на страничку <http://www.eligovision.ru/interesting/demo/9/> и следовать краткой инструкции для запуска игры.

Журнал «ComputerBild» не только разместил игру на «живой 3D метке» на обложке и на DVD, вложенном в спецвыпуск, но также организовал конкурс на лучшее прохождение лабиринта. Любой может принять участие в конкурсе до 27 октября 2010 г. и выиграть ценные призы. Подробное описание конкурса находится на официальном сайте журнала - <http://www.computerbild.ru/news/action/1043833/>

«Живая 3D метка» может содержать в себе любое наполнение: от достаточно простого предмета, такого как статичная модель машины или здания, до сложной презентации с использованием анимации и связей между виртуальными объектами, такой как, например, управление посадкой самолета или выращивание цветка. Различные препятствия, спецэффекты, законы физики – это лишь малая часть возможностей, которыми обладают «живые 3D метки» EligoVision. Фантазия не ограничена!

Данная разработка защищена Свидетельством о государственной регистрации программы для ЭВМ.

Узнайте о компании EligoVision и наших технологиях на сайте www.eligovision.ru или по телефону +7 (495) 780 01 59.