

# **Präsentation eines Projekts mit Augmented Reality**

## **18-1-12**

**Im Rahmen des AR-Workshop mit Metaio**

# Idee

- Entstand aus einem parallel laufenden Projekt und ist für eine Kunstaussstellung gedacht
- durch Augmented Reality könnte eine Kunstaussstellung virtuell erweitert werden
- in Form eines Spiels das sich durch die gesamte Ausstellung zieht

## → FEHLERSUCHBILD-SPIEL

→ mit AR kann ein virtuelles und fehlerhaftes Bild neben das Originalbild „gehängt“ werden

# Ablauf des Spiels

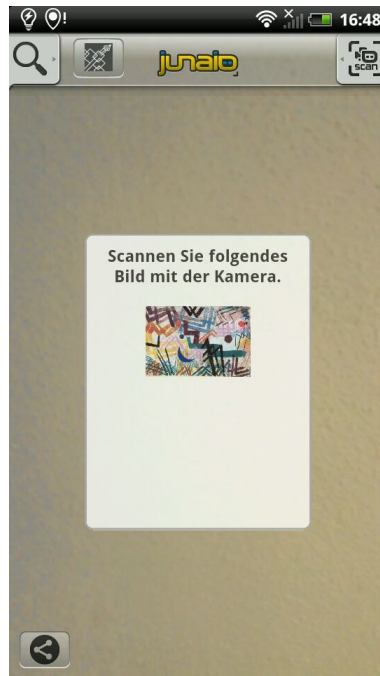
**Grober Ablauf** User geht in Ausstellung → scannt die ausgestellten Bilder → Fehlerbild erscheint neben dem Original → User sucht Unterschiede → findet alle Fehler → erhält einen Bildschnipsel als Belohnung → scannt anderes Bild → findet alle Fehler → erhält wieder einen Bildschnipsel → usw.

Am Ende setzt sich aus den Bildschnipseln ein evtl. nicht ausgestelltes Bild zusammen.



# Bisherige Umsetzung

1



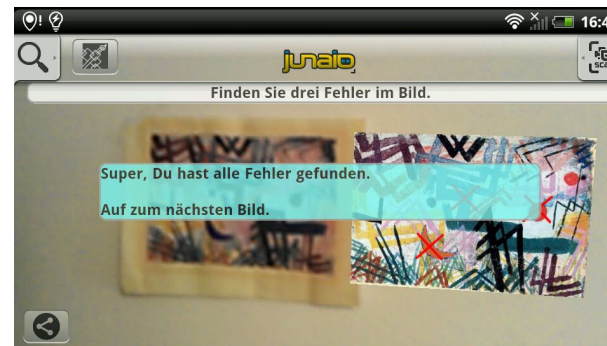
2



3



4



# Technische Umsetzung

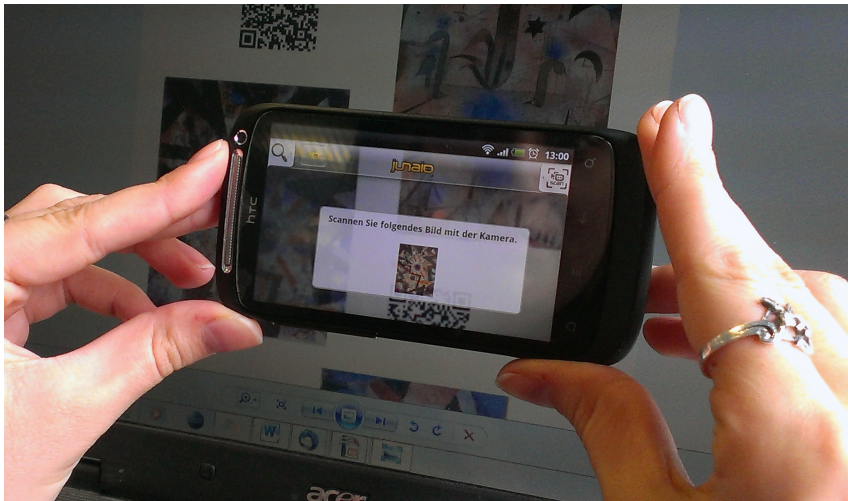
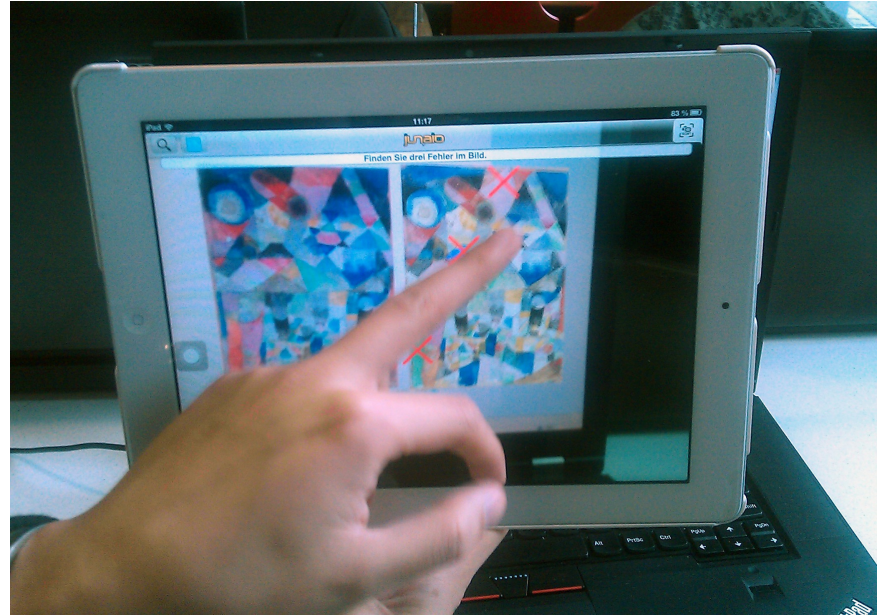
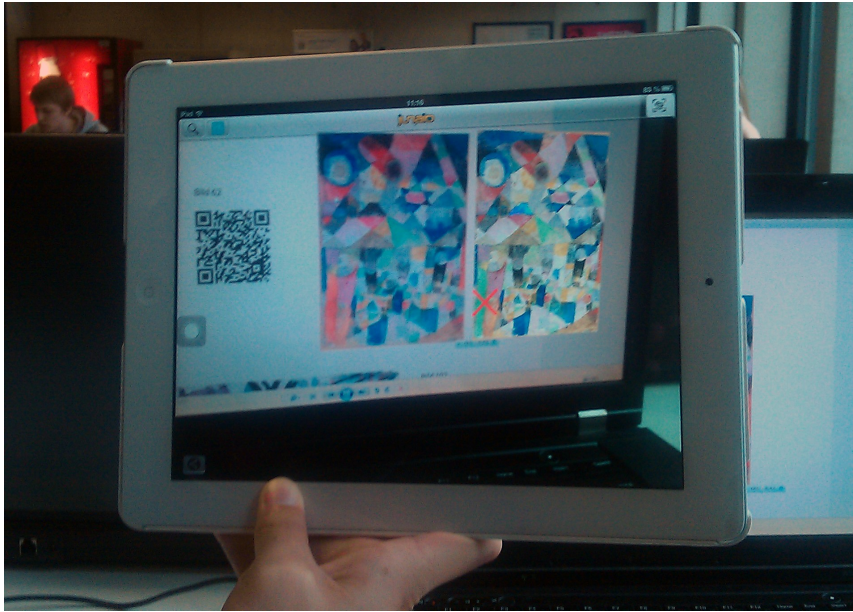
- Verwendung von Junaio



- von jedem Bild wird mit dem Metaio Creator eine Tracking-XML-Datei erstellt
- Diese wird in eine PHP-Datei eingebunden
- Der Bereich des Fehlers wird mit einem transparentem Bild überlagert
- diese Bilder befinden sich auch in der PHP-Datei
- nach klicken auf den Fehlerbereich entsteht ein rotes X, damit der User weiß, dass er den Fehler gefunden hat

# Technische Umsetzung

- in der JavaScript-Datei werden die verschiedenen Aktionen auf dem Screen verarbeitet.
- Diese wurde verwendet um Objekte auswählbar zu machen, die Kästen einfliegen zu lassen sowie das Start-PopUp beim Fokussieren des Original-Bildes verschwinden zu lassen.
- Das Aussehen der Kästen wird in einer HTML-Datei definiert



# **Ausblick | mögliche Erweiterung**

- zusammenhängendes Spiel : verbinden der einzelnen Fehlersuch-Spiele zu einem
- weitere Spiele