

EXPONÁT ROBOTA

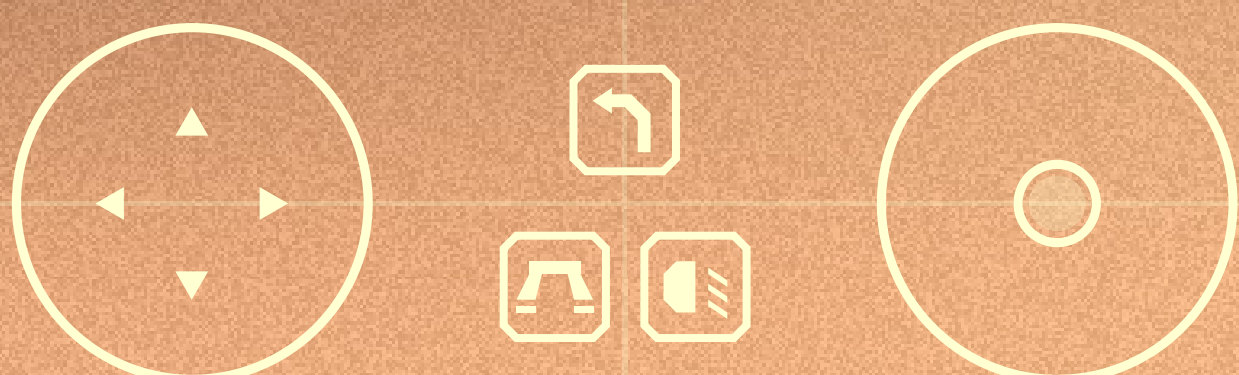
NÁVRH HUD A INFORMAČNEJ ARCHITEKTÚRY

HUD

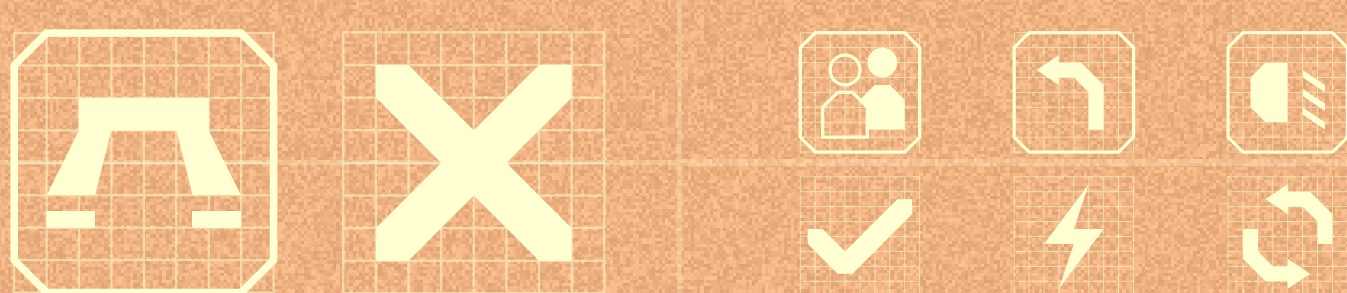
Dizajn head-up-displayu, informačnej architektúry a prvkov rozšírenej reality pre exponát robota vychádza z témy hry, ktorú sme spoločne navrhovali na workshope. Jedná sa o hru, kde pomocou kamery zasadennej na prednej časti robota plní hráč tri rôzne misie na záchranu stroskotaných kozmonautov. Tieto misie sa odohrávajú vo fyzickom prostredí imitujúcom mars a sú doplnené o prvky rozšírenej reality. Dizajn preto tvoria prvky a tvary inšpirované sci-fi a technológiami, aby mal hráč čo najautentickejší pocit počas svojej misie na marse. Tieto prvky sú doplnené o lowpoly modely kozmonautov, ktoré by boli jednoducho aplikovateľné do rozšírenej reality a dizajn vhodne dopĺňali. V rámci zadania som navrhoval aj vhodné rozmiestnenie jednotlivých funkcií head-up-displayu a tak isto aj návrhu a prepojení obrazoviek, v ktorých sa môže užívateľ ocitnúť. |



OVLÁDANIE



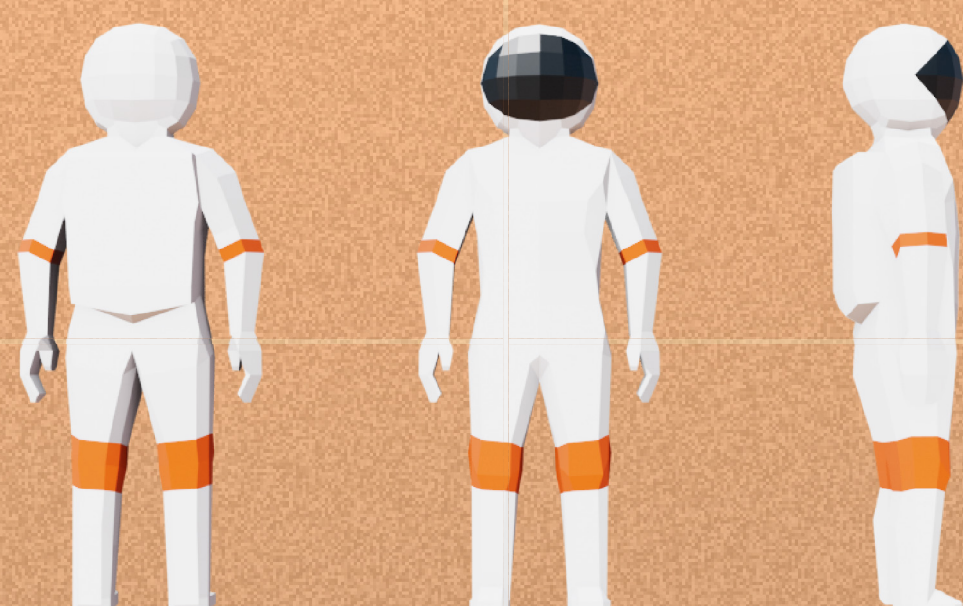
IKONY



FARBÝ



3D LOWPOLY MODELÝ



INFORMAČNÁ ARCHITEKTÚRA

