

Ovládací prvek pro  
prezentaci 3D modelů

Motivací pro tento projekt byl pokus o změnu přístupu k prezentování 3D modelů, kdy by bylo možné za použití nějaké pomůcky ukázat model nejen pomocí jednotlivých vyrendrovaných obrázků, ale i například pomocí "realtimové vizualizace" nebo otáčením modelu přímo v programu pro modelování či renderování. A to aniž by bylo nutné sedět za stolem a neustále šoupat myší, nebo mít s sebou pomocníka, který otáčí modelem za Vás. A zároveň bez využití specializovaných pomůcek pro práci s rozšířenou či virtuální realitou.

Podle základního konceptu vzniklo několik skic.  
Dále jsem pak hledal ideální velikost a povrch  
ovládacího prvku, tak aby se s ním co nejlépe  
manipulovalo a co nejlépe seděl do ruky.

SKICA



ZKUŠEBNÍ MODEL I.



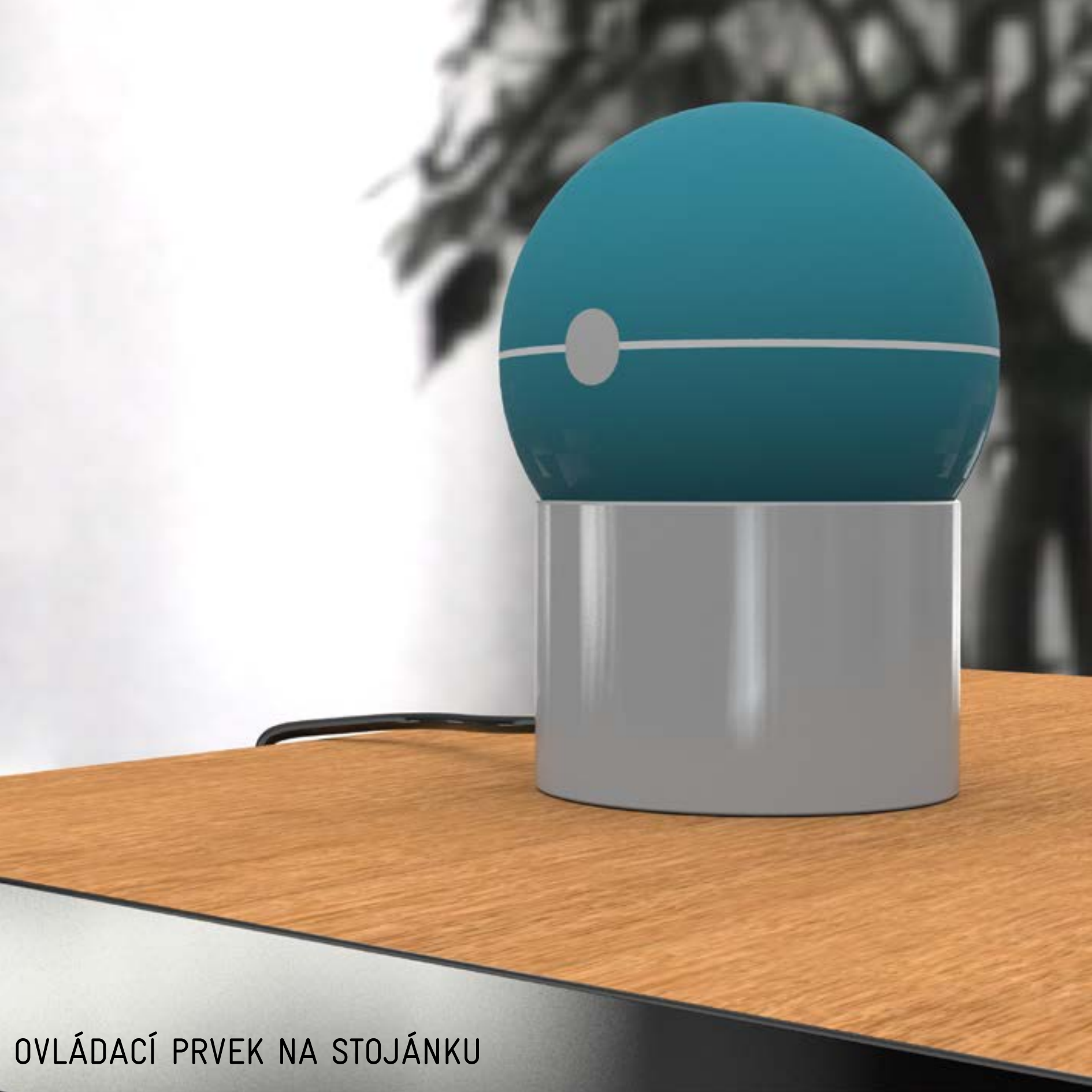
ZKUŠEBNÍ MODEL II.



ZKUŠEBNÍ MODEL III.

Výsledný prvek má tvar koule s gumovým povrchem pro snadnou údržbu. Když potom kouli připojíte k modelu a začnete jí otáčet začne se model, díky gyroskopu schovanému uvnitř, otáčet stejně jako koule ve Vaší ruce a při stisknutí koule, tlakové senzory uvnitř zachytí změnu tlaku a model se přiblíží a při povolení stisku zase oddálí, malé kolečko na středovém pásu, pak označuje kudy prochází osa X modelu. Můžete tak na dálku ovládat úhel pohled na model i jeho detailnost.

Navíc má k sobě model stojánek, kde se bezkontaktně nabíjí, aby byl kdykoliv připraven k použití.



OVLÁDACÍ PRVEK NA STOJÁNKU