

АНОТАЦІЯ

Відповідно до мети дослідження робота присвячена визначенню та розпізнаванню цифрових об'єктів (міток) і відображення поверх них доповненої реальності для квест-кімнат. AR у квест-кімнатах має спростити та здешевити створення механізмів, а також відкрити нові можливості гри онлайн, що в сучасних умовах є дуже актуальним.

Випускна кваліфікаційна робота на тему «AR у бізнесі на прикладі квест-кімнат» містить 68 сторінок, 31 рисунок, 7 таблиць. Перелік використаних джерел налічує 17 найменувань.

Під час виконання даної роботи було застосовано мову програмування C#, програму для створення 3D моделей та доповненої реальності Unity та Vuforia Engine за допомогою якого створено базу даних цифрових об'єктів та додано їх до Unity. Розроблено та реалізовано доповнену реальність для квест-кімнати яка замінює реальний механізм.

Ключові слова: Доповнена реальність, цифрові об'єкти на зображенні, Unity, Vuforia Engine, C#, база даних.

ABSTRACT

According to the purpose of the research, the work is devoted to the definition and recognition of digital objects (labels) and the display of augmented reality on top of them for quest rooms. AR in quest rooms should simplify and reduce the cost of creating mechanisms, as well as open up new opportunities for online play, which is very relevant in modern conditions.

Graduation thesis on "AR in business using the example of quest rooms" contains 68 pages, 31 figures, 7 tables. The list of used sources includes 17 names.

During the execution of this work, the C# programming language, the program for creating 3D models and augmented reality Unity and the Vuforia Engine were used, with the help of which a database of digital objects was created and added to Unity. Augmented reality for the quest room, which replaces the real mechanism, has been developed and implemented.

Keywords: Augmented reality, digital objects in the image, Unity, Vuforia Engine, C#, database.