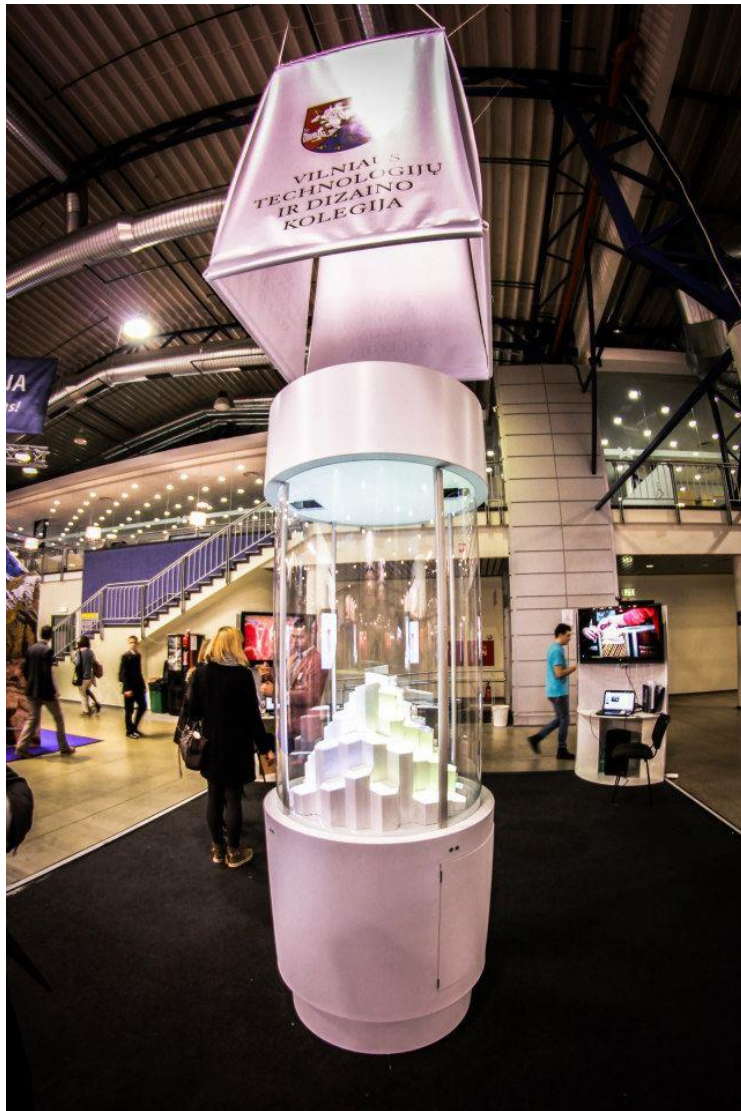


INTERAKTYVAUS DIZAINO PAVYZDŽIAI

„**Technokubas**“ - tarpdisciplinis interaktyvus studentų ir dėstytojų projektas, apjungiantis statybos, mechaninės inžinerijos, automatikos, interjero, interaktyviojo bei grafinio dizaino studijų programas. Projekto metu buvo sukurta erdvė, kurios visi paviršiai - kintančių spalvų šviestuvai, reaguojantys į muziką arba lankytojų prisilietimą. Projekto centrinis taškas - interaktyvus lietimui jautrus stalas, kuriame teikiama informacija apie Vilniaus technologijų ir dizaino kolegijos siūlomas studijų programas, interaktyvus žaidimas, demonstruojantis liečiamo paviršiaus privalumus, ir šviesų valdymo pultas, kuriuo galima keisti ir animuoti Technokubo šviečiančius paviršius. Naudotos technologijos: infraraudonaisiais spinduliais grįsta interaktyviojo stalo technologija, CCV (nui-group), Adobe AIR, Arduino. „Technokubas“ sulaukė didelio Vilniaus miesto gyventojų ir svečių susidomėjimo kultūros nakties „Kultūros naktis 2012“ metu.



„**Interaktyvus korys**“ – projektas, kurtas VTDK pristatymui Litexpo parodoje „Studijos 2013“. Šioje instaliacijoje naudota projekcijos ant objekto technika, sukurianti erdvinio vaizdo išpūdį. „Koriuose“ rodomas vaizdas kito reaguodamas į parodos lankytojų judėjimą. Naudotos technologijos: vvvv, Arduino, ultragarso atstumo jutikliai.



„Miesto muzika“ – interaktyvi vaizdo ir garso instaliacija, kurianti šviesos ir garso aplinką pagal miesto judėjimą. Projekto metu sukurta šviesų instaliacija, reaguojanti į žmonių rankų judesius. Sistema susideda iš spalvotų LED juostų, specialiai pagamintų LED draiverių, Arduino valdiklių ir Kinect 3D jutiklio. Naudotos technologijos: Arduino, Microsoft Kinect, vvvv. Projektas eksponuotas renginio „Kultūros naktis 2013“ metu.

„Skaitmeninė liepsna“ – nuolat kintanti fizinių jėgų veikiama šviesos ir formos abstrakcija. Projekto metu sukurta ventiliatorių ir lengvos medžiagos sistema, kurianti ugnies iliuziją. Efektui sustiprinti naudota ugnies projekcija. Naudotos technologijos: vvvv. Projektas eksponuotas renginio „Kultūros naktis 2013“ metu.

„Magic Tricks“ – interaktyvus žaidimas, kuriame reikia padėti nevykusiam iliuzionistui atlikti triukus. Atrodytų, užduotis paprasta? Tačiau jam padėti žaidėjas gali tik naudodamas savo smegenyse generuojamas bangas. Šis projektas naudoja MindWave Mobile įrenginį, kuriuo galima nuskaityti smegenyse generuojamas bangas ir jas pritaikyti programoms/žaidimams valdyti. VTDK.hackLAB laboratorijoje buvo sukurtas fizinis smegenų signalo identifikatorius. Projektui buvo panaudoti Arduino valdiklis, 2 Servo varikliai bei sukurta valdymo programa. Projektas eksponuotas renginio „Kultūros naktis 2013“ metu.



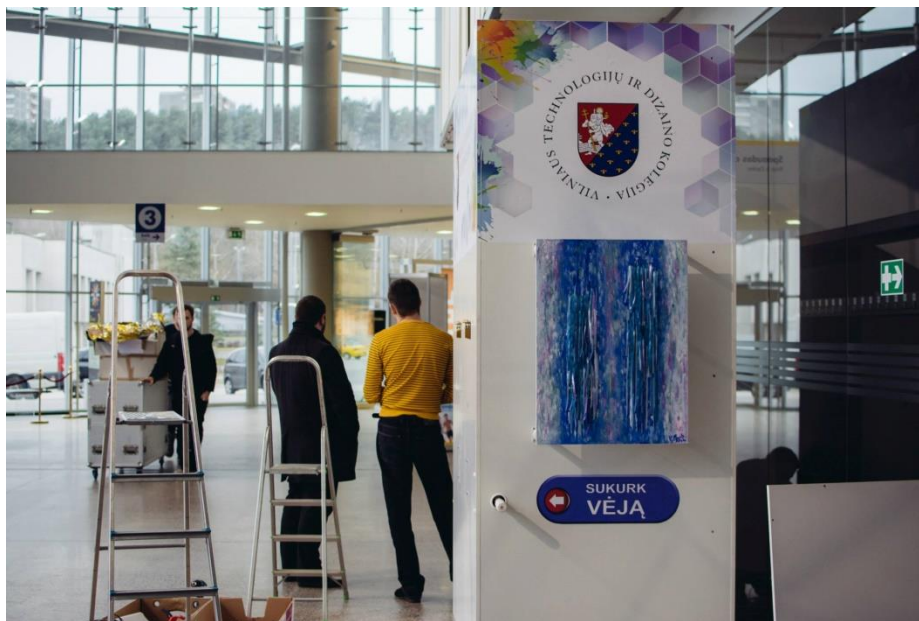
„**Shake2Win**“ – interaktyvus žaidimas, leidžiantis norintiems išbandyti jėgas paveikti dviejų konkuruojančių neklaužadų likimus. Ginklas – kiškiai, būdas – smarkus kratymas. Šiam projektui VTDK.hackLAB pagamino į kratymą reaguojančius žaidimo valdiklius. Valdikliai komunikuoja su žaidimu per Arduino valdiklį ir specializuotą programinę įrangą. Projektas eksponuotas renginio „Kultūros naktis 2013“ metu.



„Interaktyvi nuotrauka“ – Ši instaliacija leidžia stendo lankytojui rankomis, neliečiant ekrano, išsirinkti norimą foną, nusifotografuoti ir iš karto gauti ant popieriaus atspausdintą nuotrauką. Naudotos technologijos: Microsoft Kinect, Adobe AIR. Projektas kurtas Vilniaus technologijų ir dizaino kolegijos pristatymui Litexpo parodoje „Studijos 2014“.



„**Interaktyvus paveikslas**“ – aliejinė tapyba su žmogui pavaldžiais elementais. Suteikiama galimybė keisti paveikslo nuotaiką naudojant novatorišką generatorių. Kuriant užplūsta harmonija ir ramybė, sumišusi su kūrybos energija. Projektas eksponuotas parodoje „Baldai 2014“.



„**Šviestuvus Spalva**“ – LED šviesos, novatoriškos elektronikos ir programavimo įgūdžių junginys. Šviestuvus reaguoja į bet kokią spalvos spektrą, prisitaiko prie spalvinės interjero aplinkos ir suteikia teigiamų emocijų. Projektas eksponuotas parodoje „Baldai 2014“.

„**Balansuojantis šviestuvus - instaliacija**“ – konceptualus šviestuvus, besilaikantis pusiausvyros būsenoje ant dviejų ratų. Ateityje – tai šviesos elementas, sugebantis sekti savo šeimininko, žmogaus, pėdomis. Projektas eksponuotas parodoje „Baldai 2014“.

Interaktyvus stendas „Aukų dėžutė“ – mobilus interaktyvus stendas, pagamintas SOS vaikų kaimų Lietuvoje draugijos užsakymu ir skirtas aukoms rinkti prekybos centruose. Į stendą įmetus pinigėlį galima įsitikinti, kokį poveikį SOS vaikų kaimo vaikų gyvenimui daro žmonių parama – animacinis siužetas pasakoja, ką dviejų vaikučių gyvenime gali pakeisti poros litų vertės moneta: vaikai apsilanko bibliotekoje, muzikos mokykloje, o tada dviračiu važiuoja į namo. Projekto metu buvo sukurtas ir įgyvendintas techninis stendo sprendimas, t.y. sukurta elektroninė ir programinė įranga, leidžianti valdyti vaizdą metant monetą, suprojektuotas ir pagamintas stendo karkasas.

© 2017 Vilniaus technologijų ir dizaino kolegija.