

## Garant projektu:

❖ doc. Ing. Miroslav Kvaššay, PhD.

## Riešitelia :

❖ Bc. Michal Rajtek - 2.ročník

(email: rajtek3@stud.uniza.sk)

❖ Bc. Ján Gajdošík - 1.ročník

✓ Bc. Zuzana Kresáňová

✓ Bc. Milan Majchrák

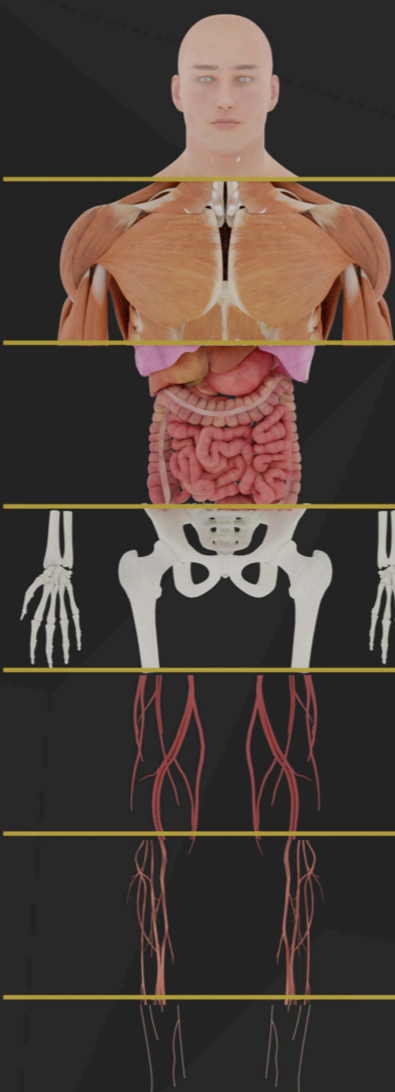
✓ Bc. Lukáš Luštiak

✓ Bc. Karolína Kardošová

✓ Bc. Matej Chabada

✓ Bc. Andrej Jelínek

✓ Bc. Barbora Pliešovská



Krycia sústava

Pohybová sústava

Vnútorne orgány

Oporná sústava

Cievna sústava

Nervová sústava

Lymfatická sústava

## Moduly projektu

- ✓ Core modul
- ✓ Modul správy používateľov
- ✓ Modul pre podporu interakt. testovania
- ✓ Modul pre podporu testovania
- ✓ Modul atlasu ľudského tela
- ✓ Modul pre tvorbu animácií
- ✓ Modul pre zobrazovanie animácií
- ❖ Modul virtuálnej reality

## Analýza kvality počítačového modelu ľudského tela

### Cieľ projektu

Pôvodným cieľom projektu bola analýza a kvalitatívne porovnanie viacerých generických počítačových modelov ľudského tela. S otvorením študijného programu biomedicínska informatika sa však aktuálnou stala otázka technickej podpory tohto študijného programu. Preto sa po prvotnej analýze dostupných modelov ľudského tela začali riešitelia projektu zameriavať na tvorbu softvéru, slúžiaceho na výučbu základov ľudskej anatómie v rámci biomedicínskej informatiky. Primárnou časťou softvéru má byť webová aplikácia, ktorá umožní vizualizovať jednotlivé orgány ľudského tela, prehrávať animácie pripravené v nástroji Blender a vytvárať interaktívne testy založené na označení správneho orgánu v zobrazovanom modeli. Súčasťou softvéru má byť aj aplikácia pre virtuálnu realitu, ktorá prostredníctvom špecializovaného hardvéru (Oculus Quest 2) umožní manipuláciu s modelom ľudského tela vo virtuálnom svete.

### Aktuálne práce na projekte

- ❖ Rigovanie ľudského tela
- ❖ Animácie pohybu postavy
- ❖ Príprava ďalších scén



ŽILINSKÁ UNIVERZITA V ŽILINE  
Fakulta riadenia  
a informatiky



unity

oculus