

163

INFOARTS. *Marilena Maule, Luciana Porcher Nedel (orient.)* (UFRGS).

Este trabalho apresenta uma ferramenta para uso artístico em realidade aumentada, tirando o máximo proveito do hardware disponível. Isso inclui recursos como mobilidade, captura de imagens, processamento paralelo e comunicação sem fio. A percepção do ambiente se dá através de uma câmera e algumas marcas para posicionamento. O usuário pode inserir, em qualquer lugar do ambiente aumentado, um objeto, imagem ou animação. Pode, também, se deslocar pelo ambiente e explorá-lo dinamicamente. Com isso, pretende-se habilitar a construção de cenários tridimensionais, mesclando a realidade com elementos virtuais ou elementos de outra realidade. O principal objetivo é permitir ao usuário interagir, de forma prática, com o ambiente em que se encontra, modificando-o. E, desta maneira, ampliar o leque de interações humano-computador-ambiente auxiliando a troca de informações e passagem de conhecimento.