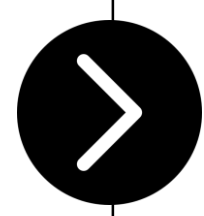


Tema:

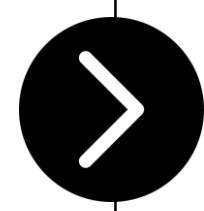
Aplicação Imersiva para Modelagem Tridimensional

Objetivo



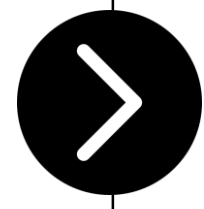
Criação de uma aplicação interativa para **geração e modelagem de modelos tridimensionais virtuais**, utilizando dispositivos de imersão e reconhecimento de gestos.

Motivação

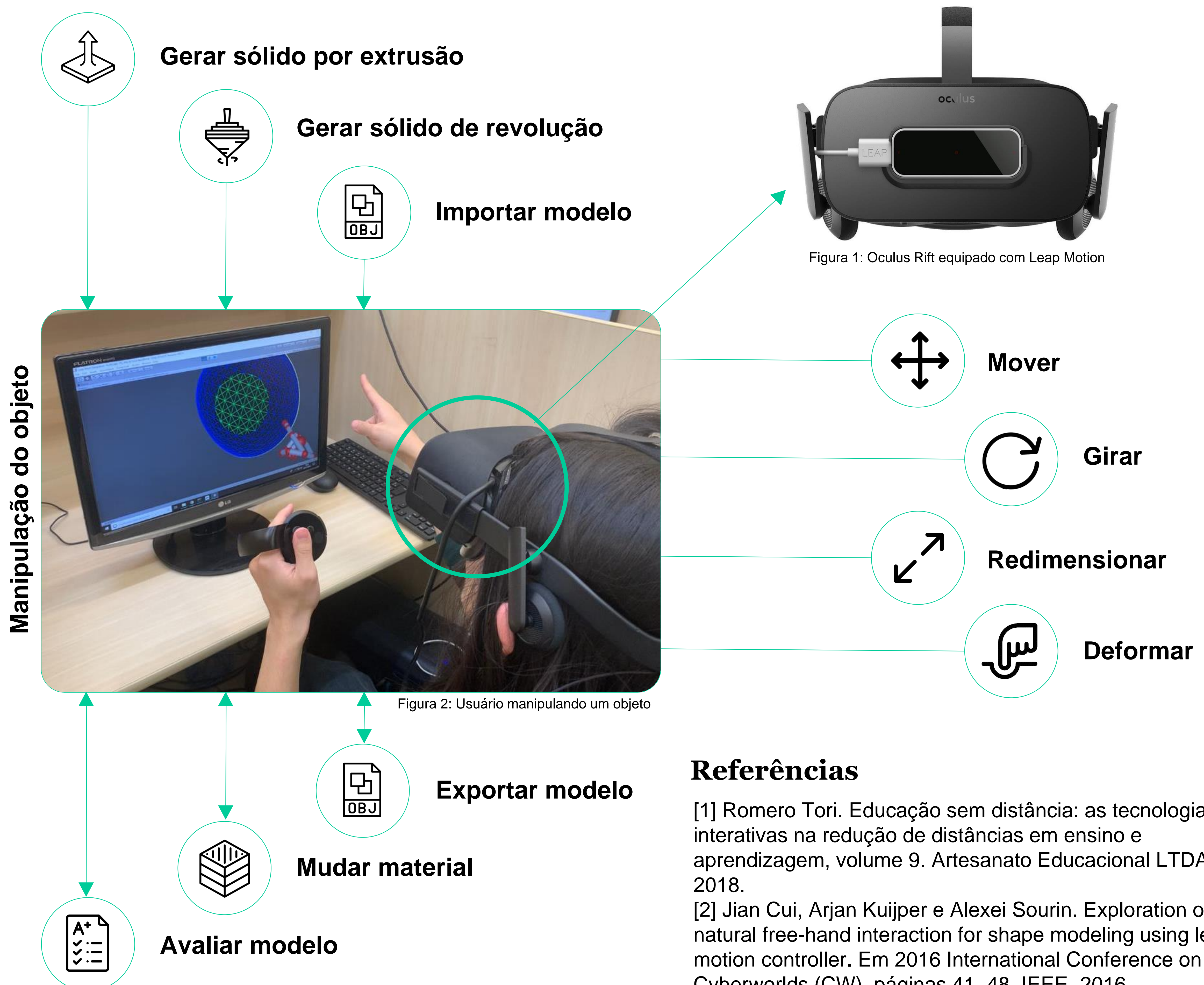


Atualmente, a modelagem é realizada por meio de sistemas computacionais de modelagem, como Blender e Maya. Suas interfaces são **pouco intuitivas** para principiantes e possuem **curva acentuada de aprendizado**. A aplicação desenvolvida visa fornecer uma experiência **mais natural** e próxima às técnicas tradicionais de modelagem e escultura.

Implementação



Utilizando o motor de jogo **Unity**, a equipe desenvolveu *scripts* que controlam as interações da aplicação, realizam as modificações no modelo e reconhecem os gestos do usuário, acessando as APIs dos dispositivos **Leap Motion** e **Oculus**.



Referências

[1] Romero Tori. Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem, volume 9. Artesanato Educacional LTDA, 2018.

[2] Jian Cui, Arjan Kuijper e Alexei Sourin. Exploration of natural free-hand interaction for shape modeling using leap motion controller. Em 2016 International Conference on Cyberworlds (CW), páginas 41–48. IEEE, 2016.