

## Resumen

Sarrera Lan honetan, konputagailuen eta gizakiaren arteko interakziorako teknologia azterturko dira. Horien artea, hiru dimentsiotako errepresentazioaren adibide bat garatuko da, non errepresentazioaren irudia, pantailaren aurrean mantenduko den, ikuskatzailearen mugiemenduak kontuan izanik irudiaren perspectiba aldatzeko.

Bestalde, martxan dagoen aplikazioari aginduak hemateko, eta honekin interakzioa izateko, gestikulazioan oinarritzen den “interface” baten garapena egin da. Gestu hauen bitartez, erabiltzaileak aplikazioaren parametroak aldatu ditzake, errepresentazioa mugitu, aldatu edo ta transformatzeko.

Errepresentazioa egiteko, bi atze-proiektoreko mantaila bat erabili da, bi irudi polarizatu proiektatuz. Erabiltzaileak betaurreko polarizatuak erabili behar baditu ere, merkatuan dagoen teknologia honek emaitza onak hematen ditu. Interakziorako, Nintendo-ren WiiRemote Controler urruti kontrola erabili da. Bertan integraturik dituen azelerazio neurgailuei esker, gestuen datuak lortzea posible da, eta aurrepartean duen kamera infragorria erabilita, puntero bezala erabili daiteke.