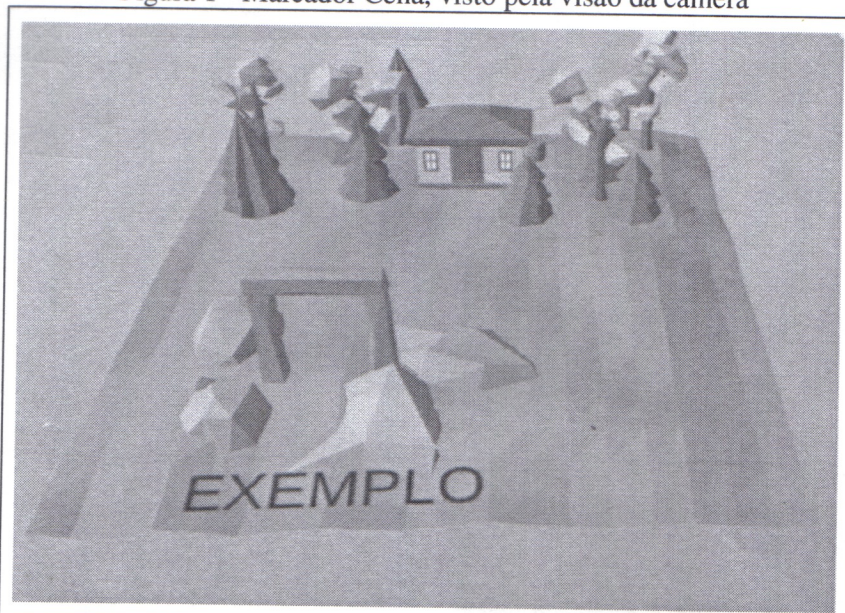


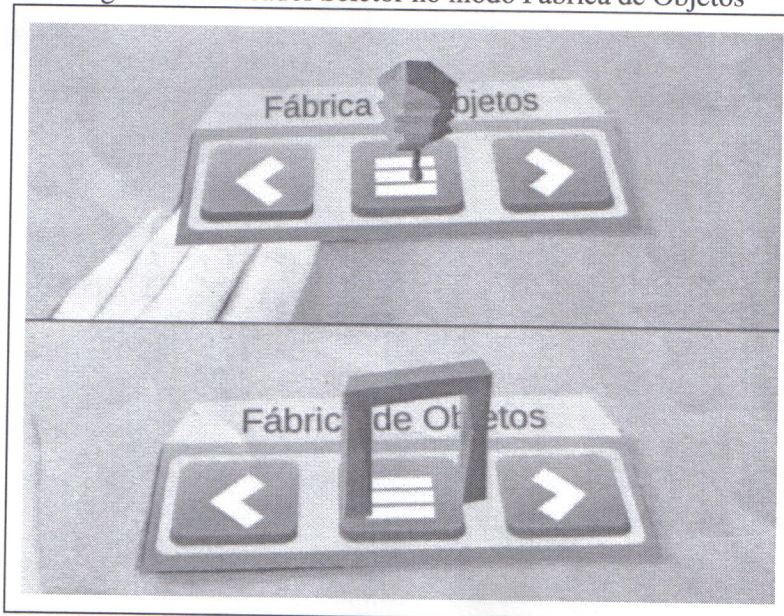
Figura 1 - Marcador Cena, visto pela visão da câmera



Fonte: Reiter (2018).

Apontando a câmera do aplicativo para o seletor correto, o usuário poderá visualizar o menu de seleção para criação de objetos, sendo o mesmo manipulado através de uma interface de usuário tangível (Figura 2).

Figura 2 - Marcador Seletor no modo Fábrica de Objetos



Fonte: Reiter (2018).

Outro exemplo de marcador utilizado no trabalho, é o ~~marcador~~ Inspetor, que inspeciona objetos da cena e do seletor, trazendo informações adicionais sobre o objeto selecionado (Figura 3).

Produção: Mariana Pereira
17/06/2018