

4 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Este capítulo descreve brevemente os assuntos que fundamentarão o estudo a ser realizado: Realidade Aumentada (RA), Interface de Usuário Tangível (IUT) e Animação Comportamental.

Diferente da Realidade Virtual, onde o usuário é imerso em um ambiente criado digitalmente, a realidade aumentada combina o mundo real com o mundo virtual, onde os dois coexistem alinhados e em tempo real (ROMÃO; GONÇALVES, 2013, p. 23). Segundo (FRANÇA; SILVA, [20-?], p. 4) "Entende-se como RA, a amplificação da percepção sensorial por meio de recursos computacionais. Deste modo, associando dados computacionais ao mundo real, essa tecnologia permite uma interface mais natural com os dados e imagens geradas ~~XX~~ por computadores."

De acordo com (JETTER, 2013 apud REIS; GONÇALVES, 2016, p. 95) "Interfaces podem ser entendidas como uma camada de comunicação entre dois elementos: um usuário que emite comandos e um artefato ou sistema que responde a esses comandos, promovendo assim uma interação". As interfaces tangíveis são feitas de objetos que podem ser apreendidos e manipulados diretamente e (REIS; GONÇALVES, 2016, p. 97). "[...] nas interfaces tangíveis o usuário, ou o conjunto deles, pode estar em movimento pelo ambiente, lidando com um espaço que se torna ele mesmo uma interface. Ou interagindo com um objeto que capta diversas de suas respostas motoras, vocais, emocionais, etc." (REIS; GONÇALVES, 2016, p. 97).

Animação Comportamental busca o realismo no comportamento dos personagens na cena, ela pode ser definida como sendo uma cena contendo personagens/objetos com características próprias, comportamentos próprios, objetivos, restrições, que se utilizam de técnicas de Inteligência Artificial para interagir uns com os outros e também com o meio ao seu redor, de forma autônoma (MENDONÇA JR, 1999 apud PISKE, 2015, p. 22). Segundo (REYNOLDS, 1997 apud PISKE, 2015, p. 22), "Isto dá ao personagem a capacidade de improvisar, e libera o animador da necessidade de especificar cada detalhe do movimento de cada personagem."

REFERÊNCIAS

FRANÇA, Carlos R.; SILVA, Tatiana da. **A utilização da Realidade Virtual e Aumentada no Ensino de Ciências no Brasil**. Revista Tempos e Espaços em Educação, [S.d.], 18f,