

INFORMÁTICA

006

HAND DRAWING. *Daniela E. Silva, Márcio S. Pinho* (Instituto de Informática, PUC/RS).

Com o surgimento de um novo paradigma de interação homem-máquina, a realidade virtual, que visa maneiras de tornar a interação com o usuário mais natural, passando do plano bidimensional para o espaço. Baseando-se nisso, começou a criação de um ambiente de pesquisa e desenvolvimento em Realidade Virtual, para posterior implantação do Laboratório de Realidade Virtual da PUCRS. A descrição a seguir é o primeiro projeto para o laboratório, que é um editor gráfico bidimensional controlado por uma luva eletrônica. O editor permite a criação, edição e alteração de linhas, círculos, textos e polígonos. As alterações podem ser na forma, cor ou espessura das linhas que formam os objetos. Todo o acesso ao sistema no que diz respeito aos desenhos ou acesso aos ícones de edição e desenho é feito com a luva, somente a edição de textos é realizada com o teclado. A luva utilizada é uma Power Glove da empresa Mattel. Para permitir o uso do sistema de desenho, existe um conjunto de gestos pré-definidos, a interpretação dos gestos é realizada pela leitura das posições, dos dedos, caso uma posição seja repetida um certo número de vezes, ela é então, interpretada para verificar se faz parte dos gestos pré-definidos. Para facilitar o uso do programa, o tempo de repetição necessário pode ser configurado pelo usuário. O programa foi desenvolvido para base DOS.