

DADOS TRIDIMENSIONAIS PARA UTILIZAÇÃO EM ITERAÇÃO GESTUAL

Com a inserção do sensor Microsoft Kinect, no ano de 2010, para o console Xbox 360, disponibilizado inicialmente para diversos jogos, houve uma divulgação ampla do dispositivo, o qual permite o uso de interações gestuais livres auxiliando na possibilidade de pensar em interfaces cada vez mais imersivas e humanas, incrementando a experiência do usuário (CABREIRA e MÜLLING, 2012). As interfaces naturais do usuário (NUI) apresentam detalhes, como as interações gestuais as quais se destacam das interfaces gráficas tradicionais. Com o surgimento do sensor Kinect foram permitidos o uso de gestos corporais e comandos de voz para controlar o dispositivo Xbox, mas também os movimentos das mãos do usuário são considerados para algumas ações. Este trabalho tem como objetivo abordar questões relativas ao uso da interação gestual, contribuindo para a conceituação de interfaces naturais do usuário, na utilização de gestos com as mãos para manuseio de alguma ação, implementando um software que permita por meio de alguns gestos, a influência do homem com o computador para realização de ações em mapas cartográficos. Para isso será analisado o uso de interfaces naturais, verificado como o sensor Kinect reconhece os gestos humanos e é feita a coleta de dados, permitindo avaliar a contribuição do sensor para as interações humano computador.

Palavras-chave: Sensor Kinect, Gestos, Controle de Ações

REFERENCIAS

CABREIRA, A.; MÜLLING, T. **Perspectivas para novas interfaces: Kinect e interações gestuais sob o panorama de interfaces naturais do usuário.** 2012. 4th Interaction South America - Congresso Internacional de Design de Interação.

JANA, A. **Kinect for Windows SDK Programming Guide.** Ed. Packt Publishing Ltd.. 2012. p. 392.

SMISEK, J.; JANCOSEK, M.; PAJDLA, T. **3D with Kinect.** In: IEEE International Conference on Computer Vision Workshops. 1154-1160, 2011.