

Disney criou sistema que permite que duas projeções interajam entre si

Com o objetivo para uso em jogos, educação, contatos e até para o compartilhamento de pastas e arquivos, a Disney Research, em parceria com pesquisadores da Universidade Carnegie Mellon, desenvolveu um sistema que permite que animações projetadas por dois projetores de mão interajam ao mesmo tempo e em uma mesma superfície. O sistema, intitulado **SideBySide**.

De acordo com o release oficial do produto, os projetores de mão são aparelhos híbridos que emitem ao mesmo tempo luzes visíveis e infravermelha, contém uma câmera para monitorar a projeção, sensor de variação e unidade de medida inercial.

A luz infravermelha é a principal responsável por promover a interação entre as duas projeções. Ela é usada para ajudar o sistema a reconhecer quando as imagens estão se movimentando e enviar as informações para os dois aparelhos.

“Os smartphones tornaram nossa comunicação possível, jogar games e recuperar informações da web onde quer que estejamos, mas nossa interação com os aparelhos é uma experiência solitária”, afirma Karl D. D. Willis, candidato ao programa de Ph.D. da Universidade Carnegie Mellon. “Agora que os projetores de mão se tornaram realidade, nós finalmente temos uma tecnologia que permite criar uma nova forma das pessoas interagirem com o mundo real”.

Os pesquisadores desenvolveram vários aplicativos para demonstrar a funcionalidade do SideBySide. Fizeram testes com jogos como boxe; **Gorilla**, onde os jogadores utilizam um avião e uma rede para capturar o gorila do adversário e **Cannon**, no qual os jogadores devem destruir uma parede de tijolos com

balas de canhão.

Fonte: Geek.com