

Técnicas para misturar/alinhar

Para se compor a imagem (criar o objeto 3D) e adicionar a informação digital que será vista no cenário real captado, existem várias técnicas de mistura, como os princípios de dimensão, as Bibliotecas de RA e o OpenGL, entre outros.

Princípios dimensionais

- Um objeto tridimensional deve ser transformado num sistema de duas dimensões para poder ser visualizado.

Bibliotecas de Realidade Aumentada

- Para que o processo de Realidade Aumentada possa ocorrer, é necessário um software e algumas bibliotecas que permitam a sobreposição da informação aumentada desejada na imagem real.

OpenGL

- Gráficos API onde encontramos uma especificação padrão que define um conjunto de bibliotecas, de forma a programar a informação gráfica.