

# Techniken zum Mischen / Ausrichten

Rendering (Erstellung des 3D-Objektes) und Hinzufügen der digitalen Informationen, die auf der real aufgenommenen Szene angezeigt werden sollen. Aus diesem Grund wurden unterschiedliche Mischtechniken, wie die verschiedenen Dimensionsgrundlagen, AR-Bibliotheken und OpenGL erschaffen.

## Dimensionsgrundlagen

- Ein dreidimensionales Objekt sollte zu seiner Visualisierung in ein zweidimensionales System umgewandelt werden

## Augmented Reality-Bibliotheken

- Um den Prozess der Augmented Reality zu ermöglichen, sind eine Software und einige Bibliotheken erforderlich, die es ermöglichen, die gewünschten erweiterten Informationen dem realen Bild hinzuzufügen.

## OpenGL

- Grafik-API, wo wir eine Standardspezifikation finden, die eine Reihe von Bibliotheken definiert, die die Programmierung der grafischen Informationen ermöglicht