

 Contenuto archiviato il 2024-05-24



# Architecture and authoring tools for prototype for Living Images and new Video Experiments

## Risultati in breve

### Intervenire nel mondo reale-irreale della realtà aumentata

Poche tecnologie sono in grado di abbinare creatività e sviluppo concreto in modo così efficace come i sistemi multimediali. Nel corso della storia, le menti creative hanno lasciato il segno nel mondo cambiando la nostra maniera di percepire e fare. È pressoché impossibile, pertanto, misurare l'importanza della creatività.



Forse questa è una delle ragioni per cui la tecnologia cerca di abbinare il genio creativo con gli strumenti per realizzarlo nella realtà fisica o, perlomeno, nella "realtà aumentata". Nell'ambito del programma IST, finanziato dall'UE, un'università belga ha sviluppato "AlterStation", quale estensione del progetto "Art.Live".

L'obiettivo è quello di abbinare creatività e strumenti di realtà aumentata, offrendo così agli utenti la possibilità di creare interi mondi in maniera davvero unica. AlterStation integra tecniche comunemente disponibili nell'ambito dei servizi multimediali standard, semplificandole attraverso l'introduzione di tecnologie di realtà aumentata all'avanguardia.

La fusione fra realtà virtuale e realtà aumentata produce un inedito livello d'innovazione, soprattutto quando il contenuto così creato può essere trasferito su Internet o mostrato pubblicamente in tempo reale.

Durante un periodo di prova di due anni, il prodotto è stato presentato in occasione di road show ed esposizioni, riscuotendo un successo tale da promuoverne l'utilizzo da parte di aziende pubbliche e private. Entrambi questi settori, infatti, hanno immediatamente individuato gli elementi più innovativi del progetto, fra cui l'operabilità su un'architettura PC standard e la possibilità di interagire in tempo reale attraverso i gesti.

Oltre a risultare particolarmente interessante per i videogiochi, i musei ed altre applicazioni interattive, AlterStation funge anche da modalità di comunicazione. Basato su un approccio pedagogico e ludico al tempo stesso, questo sistema consente un'esplorazione intuitiva e naturale dei contenuti. Il suo potere d'attrattiva è dovuto, in parte, al fatto che gli oggetti reali catturati dai sensori video possono essere inseriti in una realtà aumentata, consentendo all'utente, per esempio, di nuotare in un acquario o volare nell'aria.

Il fatto che AlterStation si sia già reso fortemente visibile nel corso di varie occasioni culturali e di intrattenimento in Europa fa prevedere che il sistema avrà un impatto sostanziale nel modo in cui avviene la narrazione e l'apprendimento.

## Scopri altri articoli nello stesso settore di applicazione



[Una tecnologia rivoluzionaria stimola la competitività delle PMI nel settore B2B](#)





Integrare fluidamente i dispositivi e i sistemi energetici alle case, agli edifici e alle reti intelligenti



GATEPOST raggiunge il primo importante traguardo con l'aiuto di un supermateriale: il grafene



Un quadro innovativo per operazioni coese, indipendenti e affidabili con i droni



Informazioni relative al progetto

## ART.LIVE

ID dell'accordo di sovvenzione: IST-1999-10942

[Sito web del progetto](#) 

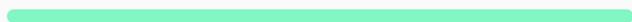
Progetto chiuso

### Data di avvio

1 Gennaio 2000

### Data di completamento

30 Aprile 2002



### Finanziato da

Programme for research, technological development and demonstration on a "User-friendly information society, 1998-2002"

### Costo totale

€ 3 701 744,00

### Contributo UE

€ 1 797 369,00

### Coordinato da

UNIVERSITE CATHOLIQUE DE LOUVAIN

 Belgium

**Ultimo aggiornamento:** 18 Settembre 2005

**Permalink:** <https://cordis.europa.eu/article/id/81325-altering-the-unreal-really-well/it>

European Union, 2025