



O espaço do ILAF OGC – Fevereiro 2015

Você sabia que...

O Open Geospatial Consortium aprovou o Augmented Reality Markup Language 2.0 Interface Standard (ARML 2.0) como padrão de codificação. O documento está disponível no seguinte link: <http://www.opengeospatial.org/standards/arml>

O ARML 2.0 proporciona uma codificação aberta, não proprietária que permite especificar o aspecto visual e o mundo real (incluindo a localização) dos objetos virtuais em uma cena de Realidade Aumentada (AR). Além disso, o ARML 2.0 define uma interface (baseado em ECMAScript) para comunicar como selecionar a entrada do usuário, consultas e dinamicamente mudar as propriedades destes objetos virtuais.

A realidade aumentada proporciona informação gerada pelo computador sobre imagens do mundo real, normalmente em tempo real. A superposição proporciona informação - conteúdo de AR, ou seja, texto e símbolos - associado a objetos do mundo real nessas imagens.

A AR requer um dispositivo como um *smartphone* para proporcionar uma visualização transparente de cenas do mundo real. O dispositivo também deve ter sensores de localização (GPS) e sensores que detectam e informam sobre o movimento e orientação da câmera. Um servidor de AR terá dados sobre a localização dos objetos do mundo real (coordenadas espaciais ou padrões visuais que podem ser monitorados na câmera do dispositivo) e informação de uma base de dados de conteúdo AR. Deste modo, o servidor faz a correspondência de objetos reais na imagem a objetos AR e os mostra ao usuário. A cena e objetos superpostos se atualizam constantemente a medida que a câmera se move. Os usuários interagem com o sistema assinalando e movendo a câmera, passiva ou ativamente, selecionando os objetos do mundo real para ver o conteúdo AR associado. Por exemplo, em uma paisagem de montanha, o conteúdo AR poderia informar sobre o nome da montanha mais próxima ao centro da tela.

Vários provedores incluem informação de proprietários de restaurantes, agências de turismo, para proporcionar o conteúdo AR gerado pelo computador, associados a um lugar em particular. O conteúdo só pode ser utilizado com a plataforma de AR desse provedor. O ARML 2.0, por outro lado, proporciona uma linguagem de codificação e serviço de interface aberta. Deste modo, se os provedores implementam serviços de interface ARML 2.0 poderão produzir conteúdo AR que poderá ser utilizado em qualquer plataforma de qualquer fabricante. Além disso, a maioria do conteúdo proprietário existente pode se converter em um processo por lotes ao ARML 2.0, abrindo assim acesso a múltiplas plataformas e aplicações de RA.

Para mais informação, veja o processo de adoção do padrão em [ARML 2.0 Standard Working Group](#).

Notícias OGC

09/02: [Carl Reed deixa o cargo de Diretor Executivo de Programas de Padrões do OGC](#)

10/02: [OGC e OMA exibirão juntos no Congresso Mobile World 2015](#)

17/02: [OGC adota o padrão *Moving Feature Encoding*](#)

24/02: [ARML 2.0, novo padrão de codificação OGC](#)

24/02: [OGC aprova o documento Smart Cities Spatial Information Framework](#)

27/02: [OGC solicita comentários ao documento fundacional do Grupo de Trabalho Common DataBase Standards](#)

Próximos eventos

- [Mobile World Congress](#) - 2-5/03/2015
- [OGC TC/PC Meetings - Barcelona](#) - 9-13/03/2015
- [Locate15](#) - 10-12/03/2015
- [OGC and Fraunhofer IOSB Workshop at ISCRAM 2015: Geospatial ICT Support for Crisis Management and Response](#) - 24/05/2015

Mais sobre o OGC na [página](#) do Fórum Ibérico e Latinoamericano do OGC!