

SLAM, sponsor of America's World Cup, chose Augmented Reality.

Seac02's Augmented Reality has been used at the **50th International Boat Show of Genova** at the booth of SLAM, sponsor of America's World Cup.

There are **3 cubes**: two of them innovatively present new technical and sportswear collections, the third propose the "Top or flop Sailor" quiz.

Users must show to a camera images printed on the faces of cubes. Depending on the image shown, videos and added information regarding related cloths are displayed in Augmented Reality. Tracked textures are **interactive**, so people can trigger play and stop actions by touching a part of the image printed on the face of the cube. In the same way, users can answer the quiz: questions with 4 possible answers are displayed on the monitor, while on the corners of one face of a cube are printed the number 1,2,3,4 that must be touched in order to answer. At the end of the questionnaire, the face of the user captured with the camera is cropped on the fly and it's used to augment a picture that describes which profile of sailor he or she is.

This application will be available in all retail stores and you can try it connecting on SLAM website.

Since 1979 SLAM produce sailing apparel line capable of providing concrete improvements to a sailor's comfort and performance.

Try it now on <http://www.slam.com/??ln=ita&sc=ar2#?ln=ita&sc=ar2>

SLAM, sponsor dell'America's World Cup, sceglie la Realtà Aumentata.

La Realtà Aumentata di Seac02 é stata usata al 50° Salone Nautico Internazionale di Genova allo stand SLAM.

Si tratta di 3 cubi: i primi due presentano in forma del tutto innovativa le collezioni tecniche e sportswear, mentre il terzo propone il quiz "Top or flop Sailor".

L'utilizzatore mostra ad una webcam le immagini stampate sulle facce dei cubi. A secondo dell'immagine mostrata, i video e le informazioni aggiuntive sulla collezione vengono mostrate in Realtà Aumentata.

Le immagini sono interattive, in modo che la persona possa far scorrere o bloccare il video toccandone un parte. Allo stesso tempo, l'utilizzatore può rispondere al questionario: le domande con 4 possibili risposte appaiono sul monitor, invece su un lato del cubo ci sono i numeri 1, 2, 3, 4 che possono essere toccati per rispondere. Alla fine del questionario il viso del giocatore viene catturato e usato per aumentare una foto con la descrizione del profilo da marinaio.

L'applicazione sarà presto presente in tutti i punti vendita SLAM e potete provarla in un apposita sezione del sito internet dell'azienda.

Dal 1979 SLAM produce abbigliamento nautico in grado di migliorare in modo concreto il comfort e le performance dei velisti.

Provalo ora su <http://www.slam.com/??ln=ita&sc=ar2#?ln=ita&sc=ar2>