ARQUITETURA DE COMPUTADORES

Formula

Tema: Realidade Virtual

Grupo: Desenvolvedores

Prof. Diego Silva

Integrantes: João Marcelo, Thiago, Kaique, Ramon, Wanderson, Victória, Nathalia.

Data: 24/05/2017



REALIDADE VIRTUAL

A TECNOLOGIA QUE ESTÁ DOMINANDO O MUNDO

Hoje a tecnologia de realidade virtual está presente em praticamente todas as áreas profissionais existentes no mercado. Seus estudos se iniciaram em 1970 pelo Myrom Krueger. Porém foi mais impactante em 1980 pelo simulador de aviões criado por Jaron Lanier. Essa tecnologia trata-se de uma técnica que nos permite maior interação e imersão, ou seja, trazer ao usuário a sensação de realidade temporal.

DEFINIÇÃO

- É tecnologia de interface avançada entre um usuário e um sistema operacional. O objetivo é recriar ao máximo a sensação de realidade, levando-o a adotar essa interação como uma de suas realidades temporais.
- A realidade virtual é composta por computação visual, sonora e em alguns casos até táteis, tornando possível a imersão completa em um ambiente simulado.

DISPOSITIVOS

• Os dispositivos mais usados para Realidade Virtual são óculos. Usados para jogos e para outras experiências.

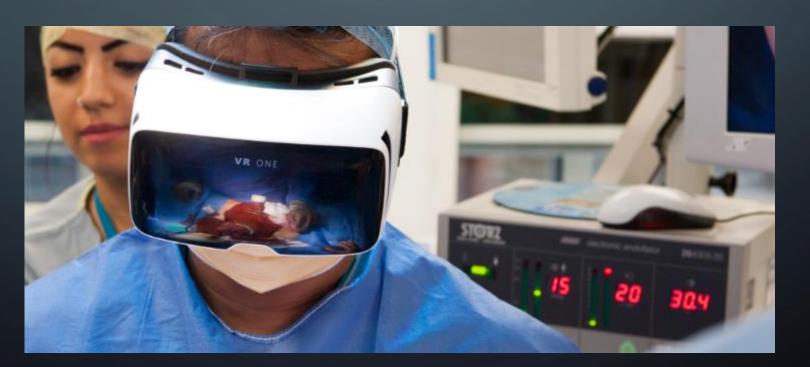


• HTC Vive – Não só o uso do óculos auxiliador, mas também joysticks e sensores de movimento para interação no ambiente virtual.



REALIDADE VIRTUAL NA MEDICINA

• A Realidade Virtual pode ser usada para vários fins, alguns muito importantes como a implementação de realismo em ferramentas para treinamento médico.



• Realidade Virtual para tratar pacientes com fobias por meio de terapias de exposição.



• Simulação de caminhada para reabilitação física.



REALIDADE VIRTUAL EM SIMULADORES DE VEÍCULOS

• A Grand Pix Simulator criou um simulador de F1 com a mais nova tecnologia em realidade virtual. Utilizando o Óculus Rift DK2 integrado ao simulador, os participantes disputavam uma corrida no circuito de interlagos.



REALIDADE VIRTUAL EM JOGOS

• Nos jogos essa tecnologia é bastante utilizada, principalmente para experiências onde necessita do usuário sentir mais presença real, por exemplo, Montanha Russa ou qualquer jogo que necessite de um nível de realidade muito alto.



• Realidade virtual utilizada um jogos de FPS, onde não só auxiliado pelo Óculus, mas também por uma esteira, assim, proporcionando mais realidade.

