

IF755 - Realidade Virtual

Vinícius Scala

April 2019

1 Introdução

Realidade virtual é uma cadeira eletiva com 75 horas de carga horária e está dentro da área de mídias e interfaces. O conceito básico de realidade virtual é a imersão sensorial em um ambiente gerado por computador. Isso pode incluir a visão, audição, tato e até olfato. Este é basicamente um tipo de simulação de realidade controlável.[5]



Figura 1: Exemplo de realidade aumentada
[1]

2 Relevância

Realidade virtual é usada tanto como uma ferramenta como também para fins de entretenimento. A tecnologia tem muitas aplicações, como por exemplo:

Arquitetura Virtual

Visualização arquitetônica é um dos usos aplicados de realidade virtual hoje. Um passeio através virtual de um projeto de construção , antes de sua construção, pode realmente ajudar a arquitetos e seus clientes a entender melhor o que o edifício vai ser realmente como a habitar uma vez construído.[4]

Treinamento de Pilotos

a formação de pilotos para a indústria aeronáutica é outro uso popular de realidade virtual hoje. Isso é especialmente benéfico para pilotos de avião voando aviões comerciais simuladas , pois oferece a possibilidade de praticar algo que é relativamente arriscado e caro com um avião real . Condutores de trem no Japão também treinar com simuladores de realidade virtual . [4]

3 Relação

códigos	relações
IF681 - Interfaces usuário-maquina	Nesta disciplina são demonstrados conceitos ainda básicos de design de interação e design thinking para a concepção de sistemas computacionais interativos.[2]
IF687 - Introdução à Multimídia	Basicamente o primeiro contato com o mundo virtual e de aplicações de multimídia vem desta disciplina seus objetivos são desenvolver a capacidade de propor e criar e avaliar mundos virtuais ênfase na internet, visando aplicações em medicina por exemplo Desenvolver também a capacidade de especificar, construir e avaliar componentes multimídia específicos para esses mundos. [3]

Referências

- [1] b9.com.br. Sensor de movimento da leap motion te deixa usar as próprias mãos na realidade virtual.
- [2] Alex Sandro Gomes. site da cadeira "interfaces usuário-maquinaa".
- [3] Judith Kelner. site da cadeira introdução à multimídia.
- [4] ptcomputador.com. Importância da realidade virtual.
- [5] Veronica Teichrieb. site da cadeira "realidade virtua".