

Realidade Virtual

Carlos Eduardo Mendonça Clark

1 Introdução



Fig. 1: Oculus Rift[1]

A ideia sobre Realidade Virtual(VR) nasceu a mais de 40 anos e o conceito por trás deste nome é a procura da imersão total do usuário em um ambiente virtual diferente ou igual ao real. Para isto, é utilizado alguns componentes para reproduzir os sentidos da visão e audição, uma espécie de óculos e um fone 7.1 são as chaves principais pra imersão total do usuário. Hoje em dia temos o próprio modelo comercial(Oculus Rift) que está sendo vendido para jogos e afins. Mas a ideologia completa da Realidade Virtual ainda não está completa e anda em desenvolvimento, já que em teoria busca-se a imersão total com os 5 sentidos em sintonia devem estar presentes no mundo virtual.

2 Relevância

A cadeira de Realidade Virtual, apesar de ser eletiva, ela é super importante para abrir o leque de possibilidades de cada estudante para seguirem por uma área e com certeza Realidade Virtual é uma tecnologia que será de extremo uso no futuro próximo, por conta das possibilidades que se podem ter seja no meio estudantil[2] (através de salas compostas em um ambiente virtual), lazer(talvez com a inovação do que conhecemos de cinemas ou jogos) e até mesmo social[4](uma reunião, conversar e interagir com outras pessoas). Com essa disciplina os próprios alunos de hoje em dia podem ter a imaginação para construir este futuro.

3 Relações com outras disciplinas



Fig. 2: Filme e livro Jogador Num.1[3]

Definitivamente Realidade Virtual tem relação com várias disciplinas porém está mais interligada com Álgebra(Matemática) e Design Gráfico. Indiscutivelmente, Álgebra é necessário para o entendimento da criação deste ambiente virtual já que, em tese, estaria criando um mundo complexo novamente, para isso é necessário da álgebra para aplicar a noção de perspectiva(Utilizando a ideia de espaços), criação de objetos "físicos" (Aplicando vetores para contato, movimentação no ambiente) e etc. Já o Design Gráfico seria a implementação desse conhecimento no ambiente virtual, para moldar e renderizar tais ideias no mundo virtual.

References

- [1] Aparelho mais comum atualmente para imersão na realidade virtual.
- [2] Natal Anacleto Chicca Junior. Utilização da realidade virtual no aprendizado, 2007.
- [3] Ernest Cline. Filme e livro que representa um possível futuro da nossa sociedade em relação ao vr.
- [4] Victoria Turk. Utilização da realidade virtual em teleconferências, July 2014.