

Aluno: Eduardo Cesar Pasquali

Não demorou para que todas essas tecnologias convergissem e, rompendo a barreira da tela do monitor, passassem a gerar ambientes tridimensionais interativos em tempo real, através da realidade virtual. Até alguns anos atrás, a única maneira de se retratar o imaginário era descrevê-lo verbalmente ou, quando possível, desenhá-lo ou representá-lo de maneira restrita como desenhos, esculturas, maquetes, animações ou filmes, com muitas limitações, seja de custo, de produção ou de interação.

Com o a realidade virtual e o avanço dos recursos computacionais, a representação interativa e imersiva do imaginário, bem como a reprodução do real, tornaram-se mais fáceis de serem obtidas. Foram disponibilizadas interfaces mais intuitivas e rompidos os limites existentes, como a barreira da tela do monitor, permitindo que a atuação do usuário com o espaço.

Pode-se, assim, ser tão grande ou tão pequeno quanto se queira, viajando a velocidades muito superiores a da luz e aplicando forças desconhecidas. Ao mesmo tempo, pode-se ampliar a medida do tempo, para que as pessoas possam observar ocorrências muito rápidas em frações de segundos, implementando o conceito de câmera lenta, ou reduzir a medida do tempo, acelerando-o, para observar ocorrências e fenômenos muito lentos.

Para que seja possível fazer isso, são utilizadas técnicas de modelagem tridimensional na elaboração dos objetos e montagem do cenário virtual, determinando por onde o usuário pode atuar. Mas para interagir com o ambiente virtual, o usuário precisa utilizar algum aparato tecnológico como uma luva, um mouse 3D, ou algum outro dispositivo de apoio.

Esses dispositivos deverão gerar algum elemento virtual, correspondendo ao cursor dirigido pelo mouse em ambientes 2D, capaz de movimentar-se no mundo virtual, sob controle do usuário, visando exercer ações sobre os objetos virtuais. A necessidade de se fazer uso de aparatos tecnológicos para a interação do usuário com o ambiente virtual provoca restrições, tanto pelo aspecto econômico e tecnológico, quanto pelo desconforto, mas permite ao usuário fazer coisas que antes eram impossíveis ou inviáveis. Assim, a realidade virtual permite ao usuário retratar e interagir com situações imaginárias, como os cenários de ficção, envolvendo objetos virtuais estáticos e em movimento.