

CSCW - IllumiRoom

Renan Xavier Calmon
Professor: Alex Salgado





Resumo

IllumiRoom é um projeto da Microsoft que promete aumentar o sentimento de imersão com vídeos e jogos, utilizando-se de projeções sobreposta. Desta forma, pode-se utilizar elementos que ajudarão em uma experiência mais interativa, usando imagens que se expandem pela área ao redor da TV, luzes que aumentam a percepção de um evento qualquer, como uma explosão ou uma claridade, ou ainda até para compor um cenário extra. O sensor abre espaço para a criatividade do desenvolvedor, conseguindo, de fato, um ambiente mais imersivo.



Exemplo de como o dispositivo consegue analisar o ambiente e criar uma espécie de onda de impacto, gerada diretamente do game.



Como funciona

O dispositivo protótipo faz a reprodução do ambiente por um projetor, após utilizar-se de um sensor Kinect para analisar as cores na geometria da área de projeção e se auto-calibrar. Projetado para funcionar em qualquer ambiente, mobiliado ou não.

A gravação neste sistema é feita por duas câmeras simultaneamente, uma de visibilidade estreita e outra ampla, que irá compor o ambiente expandido.



Groupware

O dispositivo pode ser utilizado em qualquer conceito da Matriz Espaço/Tempo.

Levando em consideração que este pode ser uma forma inovadora de slide-show, uma apresentação interativa entre o orador e projeção, um vídeo pré-montado disponibilizado no mesmo ambiente ou divulgado pela rede.

Matriz Espaço / Tempo

	SAME PLACE	DIFFERENT PLACES
SAME TIME	FACE-TO-FACE INTERACTION	SYNCHRONOUS DISTRIBUTED INTERACTION
DIFFERENT TIMES	ASYNCHRONOUS INTERACTION	ASYNCHRONOUS DISTRIBUTED INTERACTION



Outras utilizações

Uma nova forma de ver filmes, onde o ambiente ao redor reage às ações do filme, propiciando uma maior imersão.

Nova maneira de se fazer apresentações, pois melhora-se a compreensão, devido a experiência proposta. A ideia apresentada torna-se mais real e palpável.