

Trabalho 1

Trabalho: Análise do Cap 1 do Livro Texto

Frases (“I”): mais importantes e/ou interessantes

Frases (“C”): confusas, complexas, caducas (ultrapassadas, desatualizadas), superficiais e/ou contraditórias

Autor

Dalton Solano dos Reis

2025-03-14

Página 11

I "não há muita diferença entre conceitos, técnicas e tecnologias atuais e aqueles utilizados em gerações anteriores da realidade virtual"

Sempre comento que a “essência” é a mesma de muitos anos atrás. Como se comparar um carro da geração Ford T e um carro atual, os dois tem quatro rodas, volante, etc.

C (complexas) "De fato, os ambientes virtuais são, ao mesmo tempo, reais"
Sempre classificava ambientes virtuais e reais como algo distinto ... mas o virtual também pode ser real.

Página 12

I "O objetivo da RV era tirar do usuário a percepção do mundo real e fazê-lo se sentir apenas no ambiente virtual"

Forma mais fácil de explicar RV.

C (complexas) "um elemento virtual é algo que tem potencial para vir a se tornar aquele elemento"

A foto de uma pessoa não é algo virtual. Semente de café é real, já o cafezinho pode ser virtual.

Página 13

I "virtualidade aumentada (VA) ocorre quando o usuário é transportado para uma realidade sintética (virtual) enriquecida com elementos do mundo real.

RV levar para mundo virtual .. mas “enriquecida” pelo mundo real.

C (complexas) "na prática é muito difícil definir os limites de onde termina um tipo de realidade e começa outro"

Em a relação aos conceitos acho essa parte a mais difícil.

Página 14

I "Imersão é objetivo e Presença é subjetivo"

Não tinha percebido essa classificação.

C (complexas) "Presença: a percepção psicológica que o usuário tem de estar no ambiente virtual"

Parte necessária, mas complexa.

Página 15

I "tipos de ilusão de presença: espacial, corporal, física e social"

Ajuda a entender a parte subjetiva.

C (complexas) "Presença é a ilusão perceptiva de não mediação"
Explicação complexa, não entendi direito.

Página 16

I "renderização sensorial"
Não conhecia esse termo.

C (desatualizadas) "dispositivos móveis e computadores pessoais"
Não comenta os novos HMDs (ex. Vision Pro).

Página 17

I "consiga coordenar a visualização e os sinais de entrada e saída em tempo real com uma degradação aceitável"
Ter ciência que alguma “parte” vai ter perda.

C (complexas) "todas essas tarefas deverão funcionar com a velocidade suficiente para assegurar o comportamento em tempo real"
Complexo ... ter que “equilibrar” o custo dessas tarefas.

Página 18

I "dead-reckoning e LOD"
Publiquei artigo SVR 2002: Bruno Feijó (Vandeir e Rodacki). DIS-Java3D para Ambientes Interativos Distribuídos em Rede.

C (complexas) "VRML e X3D"
Como está o uso do X3D. Qual a diferença com USDZ.

Página 19

I "diversas outras áreas de pesquisa e desenvolvimento também se apropriam e se beneficiam dos avanços da tecnologia de RV, como os jogos de computador, as interfaces homem-máquina e as artes"

Avanço indireto. A adoção da RV pode demorar, ou até mesmo não se tornar realidade .. mas existem benefícios.

C (complexas) "primeiro capacete de RV (Figura 1.4)"

Primeiro capacete de Realidade Virtual (Head Mounted Display - HMD) Helmet was made in 1967.

https://github.com/dalton-reis/disciplina_RV_2025_1/tree/main/Unidade1

Pensei que o Helmet era o 1a HMD ..

Página 20

I "Sutherland demonstrou a possibilidade da imersão e da telepresença"

Será que buscavam a “telepresença” e se conseguiram também a imersão?

C .. não consegui identificar.

Página 21

I "idéias que levaram ao desenvolvimento do que hoje conhecemos como Realidade Virtual"

Imersão -> sentidos humanos.

C .. não consegui identificar.

Página 22

C "HMD (Figura 1.7) tem a função de ser imersivo, isolando o usuário do mundo real"

HMD também usado na RA, então o foco não é a imersão.

C "método bastante popular utilizado é o eletromagnético"

Será que atualmente com o avanço dos HMDs não seria o rastreamento por câmeras/acelerômetro?

Ou mesmo, beacon .. ondas de rádio (WIFI)

C "os cabos de conexão com o capacete e luvas também restringem o alcance dos movimentos"

Estão bem melhores.

Página 23

I "elemento complementar importante para a obtenção de realismo dentro do mundo virtual"

"Complementar" .. acho que é o ponto central .. são as pequenas partes que fazem a diferença.

C "Uma luva, por sua vez, permite monitorar"

Acho que poderia acrescentar o retorno tátil que os controles de hoje. Mas uso do que as luvas.

Página 24

I "As interações do usuário abrangem"

Acredito que seja a parte mais complicada de RV.

C "componente cognitiva da navegação"

O que seria "componente cognitiva"?

Página 25

I "Listamos alguns dos principais, tendo como base Jerald (2015)"

Mesmo com 10 anos de avanço .. os problemas continuam os mesmos.

C "Experiência"

Complicado: se o usuário não tem experiência prévia fica mais fácil enganá-lo com um ambiente “pobre”, mas se tem pode ser melhor “convencido” se tiver em um ambiente “melhor”.

Página 26 (até final do item 1.5)

I "proprioceptiva"

Proprioceptiva é a capacidade de perceber a posição do corpo no espaço, sem precisar usar a visão. É um **sistema sensorial** que está presente nos músculos, tendões e articulações.

Termo que eu procurava ... usa como “mais um sentido”.