

Aluno: Leonardo Souza Nunes

Realidade Virtual

Resumo do Livro: Introdução a Realidade Virtual e Aumentada.

Como o tema do grupo é Metaverso, neste resumo foi abordado a seção 8.1, onde ele fala a Introdução sobre “Ambientes Virtuais Online”.

Esta seção começa abordando a relevância de jogos online multijogadores e os utiliza como exemplos atuais e populares de AVDs (Ambientes Virtuais Distribuídos). Esses jogos, por mais que de maneira simplificados, são exemplos práticos de RV distribuída, já que todos os jogadores estão dispersos geograficamente, interagem em um ambiente virtual 3D e tudo isso compartilhado através de dispositivos conectados à Internet. Ambos os casos de RV e jogos online, utilizam de técnicas de dead-reckoning e filtragem por área de interesse para melhorar experiência do usuário e otimizar largura de banda.

É discutido também o impacto das inovações tecnológicas para RV e RA, que têm se tornado ambientes mais imersivos e acessíveis ao público em geral, mas que, com o aumento dessa acessibilidade, vem a necessidade do surgimento de redes de comunicação com baixa latência e alta largura de banda, que são essenciais para suportar interações em tempo real nos AVDs.

Ao final, o texto informa que vai abordar temas como suporte a distribuição de simulação interativa com foco nas soluções cliente-servidor, além de mostrar alguns frameworks que suportam a criação de softwares RV e RA.