

# **Resumo de sessão do livro “Introdução a Realidade Virtual e Aumentada”**

## **Sessão: 10.1 - Interação em Ambientes Virtuais Imersivos**

**Intervalo de páginas: 165 a 168.**

Um ponto importante para a implementação de um sistema Realidade Virtual imersivo leva em consideração a interação do usuário com a plataforma. Os esforços devem ser concentrados em como os usuários manipulam, navegam, selecionam e controlam o sistema de uma forma que eles sintam menos limitações possíveis e acreditem que estejam realmente em um ambiente “físico”.

O uso de equipamentos visuais, como óculos de realidade virtual não necessariamente auxiliam a interação, mas podem ajudar a criar ambientes de visualização espacial interativos. Já equipamentos tradicionais como mouse e teclados físicos não são úteis nestes casos, visto que a forma como usamos os objetos no mundo real é geralmente com as mãos ou ferramentas bem diferentes destes dispositivos comumente utilizados em computadores.

Existem diversas barreiras e limitações técnicas para melhorar as interações com as plataformas de Realidade Virtual. A falta de restrições físicas nos sistemas de RV ou RA faz com que os usuários fiquem um pouco perdidos e acabem tendo dificuldades durante a interação com os objetos da plataforma virtual. Um exemplo seria a pessoa esbarrar em objetos do mundo real. Outros fatores limitantes é a dificuldade de captar todos os dados necessários para impor as limitações nos ambientes virtuais e a falta de padrões de manipulação, navegação e seleção de objetos entre plataformas diferentes.

Um caminho discutido entre especialistas da área para avanços no aspecto da interação seria inicialmente criar categorias para tarefas de manipulação, navegação e seleção de objetos. Segundo os autores, não é possível descrever cada interação específica devido a gama de problemas e técnicas que podem ser utilizadas, porém categorizá-las pode ajudar a criar plataformas mais interativas e amigáveis para o usuário.