

Resumo texto complementar – Atividade 1

Nome: Maria Eduarda Krutzsch

Tema: Realidade Aumentada

Seção 2.6 – Aplicações (páginas 48-50)

A realidade virtual permite interagir com situações imaginárias, podendo visitar, por exemplo, salas de aula e laboratórios virtuais, permitindo a interação com esses ambientes. Neste contexto, podemos mencionar algumas vantagens e aplicabilidades da realidade aumentada: não é necessário realizar a modelagem completada do mundo virtual (o que aumenta a complexidade); o usuário pode agir no real, que traz senso de realismo e imersão; proporciona um ambiente seguro e controlado para experimentações.

Sendo assim, a realidade virtual pode ser aplicada a diversas áreas, a fim de proporcionar realismo físico para explorar possibilidades virtuais. Dentre as aplicações, podemos destacar algumas como: reparo mecânico, experimentação de adornos, manutenção de instalações industriais, ferramentas para educação e treinamento, exposições... etc.

Todavia, a realidade virtual apresenta desvantagens e limitações, como a forma com que se promove a integração entre dispositivos com o processamento e a tarefa em questão. Existe muita pesquisa que precisa ser feita para analisar esta integração; não existem soluções prontas de como abordar uma determinada área. Essa desvantagem se refletiu como limitação em sistemas; a oportunidade de explorar sistemas mais inteligentes, explorar os objetos reais da cena como recurso não teve tanta ênfase.