

Nome: Bruna Lauschner

Seção: 7.2 Sistemas de Realidade Virtual Móvel

Intervalo de páginas: 113 a 114

Com o crescente avanço do uso de diferentes tecnologias pela sociedade, tornou-se essencial a capacidade de transportar os dispositivos para qualquer lugar, chamado de mobilidade computacional. No universo da Realidade Virtual, essa demanda é atendida por técnicas como o *Walking*, que usa sensores de geolocalização para simular o movimento do usuário no ambiente virtual. Além disso, essas experiências podem ser aprimoradas com o uso de controles físicos e operacionais, como comandos de voz, oferecendo uma interação mais imersiva e intuitiva.

No início, as aplicações de RV móvel exigiam o uso de muitos equipamentos, como computadores e Head-Mounted Displays (HMDs), o que tornava a mobilidade mais reduzida e piorava a experiência do usuário. Porém, com o passar do tempo, surgiram dispositivos melhorados, como HMDs independentes e smartphones que facilitam a experiência, como por exemplo, o Oculus Rift e a plataforma Gear VR utilizadas em smartphones, respectivamente.

E, além disso tudo, ainda existem ferramentas específicas para o desenvolvimento de aplicações em RV móvel. O primeiro exemplo é o Google VR SDK, que permite criar aplicações para dispositivos móveis, em diversas plataformas – graças a sua integração com o Unity 3D e Unreal Engine 4 – além de possibilitar uma integração aos dispositivos Cardboard e Daydream e utilizar recursos OpenGL para realizar tarefas. O segundo exemplo é o Oculus Mobile SDK, que oferece suporte ao desenvolvimento do Gear VR, com integração ao Unity 3D e Unreal e Scratch.