

SOBRE

A Realidade Virtual Imersiva (RVI) transporta o usuário para ambientes digitais envolventes, permitindo interações naturais e realistas com o mundo virtual. Utilizando dispositivos avançados, como headsets, a RVI está transformando áreas como entretenimento, educação e medicina ao criar experiências que integram o físico e o digital de forma profunda.





HARDWARE

META QUEST 2

Fabricado pela Meta, oculos com custo um pouco mais acessivel

R\$ 2.500 - R\$ 3.500

VALVE INDEX

Fabricado pela Valve, possui controladores inovadores e precisos

R\$ 9.500 - R\$ 12.000

PLAYSTATION VR2

Desenvolvido pela Sony, utilizado em conjunto com o Playstation 5

R\$ 4.000 - R\$ 5.000

PICO 4

Criado pela Pico Interactive, é um headset de VR autônomo que compete diretamente com o Meta Quest 2.

R\$ 3.000 - R\$ 4.000

HTC VIVE PRO 2

Desenvolvido pela HTC, oculos de alta permorfance e uso profissional

R\$ 9.000 - R\$ 11.000





O JOGO

Ambientado entre os eventos de Half-Life e Half-Life 2. O jogador assume o papel de Alyx Vance, uma das protagonistas da série, lutando contra o regime alienígena. Projetado exclusivamente para VR, o jogo oferece uma experiência profundamente imersiva, em um ambiente de escala 1:1 com gráficos avançados, interações físicas detalhadas, e uma narrativa envolvente. É amplamente aclamado como um marco na realidade virtual, elevando o padrão para jogos neste formato.

INTERATIVIDADE FÍSICA AVANÇADA

Utiliza um motor de física avançado, permitindo interações realistas onde os objetos possuem massa, peso e fricção, portanto respondem de forma precisa ao toque e movimento, criando uma imersão profunda.

FEEDBACK HÁPTICO

O jogo aproveita o rastreamento preciso dos controladores para mapear movimentos das mãos, complementado por feedback háptico que intensifica a sensação de interação no ambiente virtual.

INTERFACE NATURAL

Interface Natural e Manipulação de Inventário O inventário e as interações são integrados ao ambiente virtual, eliminando menus e criando uma experiência contínua e intuitiva, maximizando a imersão.





O JOGO

Beat Saber é um jogo de realidade virtual (VR) que combina elementos de ritmo musical com ação, proporcionando uma experiência imersiva onde o jogador utiliza controles de movimento para cortar blocos ao ritmo da música.

INTERATIVIDADE

O jogo reage de forma imediata aos movimentos do jogador, ligando o que você faz diretamente ao que acontece no jogo. Isso faz com que você se sinta realmente parte da ação, como se estivesse mesmo usando sabres de luz.

IMERSÃO SENSORIAL

O jogador é imerso em um ambiente tridimensional, onde o som espacial e os efeitos visuais reforçam a sensação de estar presente e envolvido na experiência. A integração de músicas, que acompanham a jogabilidade, melhora essa imersão.

DESVIO DE OBSTÁCULOS

Além de cortar blocos, o jogador precisa desviar de obstáculos no ambiente, o que requer movimentação física. Isso envolve o corpo inteiro no jogo, aumentando a sensação de imersão.







O APLICATIVO

Adobe Medium é um aplicativo de escultura em realidade virtual (VR) desenvolvido pela Adobe. Ele permite que os usuários criem e manipulem modelos 3D em um ambiente VR, oferecendo uma abordagem prática e intuitiva para a escultura digital. O aplicativo fornece uma variedade de ferramentas para modelagem, texturização e pintura de ativos 3D, e é projetado para apoiar fluxos de trabalho criativos para artistas, designers e outros profissionais da área de design 3D.

INTERAÇÃO E MANIPULAÇÃO AVANÇADA

Utiliza rastreamento de mãos e reconhecimento de gestos para uma interação intuitiva. Ele também integra feedback tátil, permitindo que os usuários sintam texturas e resistências dos materiais, aumentando o realismo e a imersão no processo de escultura digital.

RENDERIZAÇÃO DE ALTA RESOLUÇÃO

Otimizado para renderizar modelos e ambientes 3D complexos em alta resolução e em tempo real. Isso assegura que o espaço de trabalho virtual mantenha uma qualidade visual rica e responsiva, mesmo com o aumento da complexidade dos modelos.

GESTOS DO MUNDO REAL

O ambiente VR suporta gestos e movimentos do mundo real, permitindo que os usuários esculpam, pintem e modifiquem objetos com os mesmos movimentos que usariam com materiais físicos. Isso melhora a sensação de presença e imersão, tornando o processo de modelagem digital mais orgânico.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

