## Realidade Virtual - Atividade 1B

Nome: Renato Reinhold  
Seção: Anexo > Conceitos Básicos > 1.2 & 1.3 & 1.4  
Páginas: 480 a 481

### A Realidade Virtual (RV) pode ser dividida em três tipos principais: imersiva, semi-imersiva e não-imersiva, cada uma oferecendo diferentes níveis de imersão e interação. Na **RV imersiva**, o objetivo é tirar o usuário completamente do mundo real e mergulhá-lo no virtual. Para isso, são usados dispositivos como óculos de RV, luvas de dados e fones de ouvido, que bloqueiam os sentidos e fazem com que a pessoa responda apenas ao que está acontecendo no ambiente digital.

**Beat Saber** e **Half-Life: Alyx** são ótimos exemplos de RV imersiva. Ambos os jogos fazem com que você se sinta totalmente dentro do ambiente virtual, usando óculos e controladores de movimento para interagir com o jogo de maneira muito realista e envolvente. Eles mostram bem como a RV imersiva consegue criar uma sensação de presença e engajamento no mundo digital.

A **RV semi-imersiva** mistura um pouco do real com o virtual, então o usuário não se desconecta totalmente do mundo físico. Um bom exemplo disso é o **Adobe Medium**, onde artistas podem criar esculturas em 3D usando óculos de RV e controladores, mas ainda conseguem ter uma noção do que está ao redor.

Por fim, a **RV não-imersiva** usa dispositivos convencionais, como tela e mouse, para que o usuário interaja com o mundo virtual sem se desligar do mundo real. Um exemplo simples é o **Google Earth VR**, que permite explorar lugares virtuais enquanto você ainda está ciente do que acontece ao seu redor, criando um bom equilíbrio entre o real e o digital.