

FURB

Ciências da computação

Realidade Virtual

Gabriel de Souza Klauck

Resumo do artigo ***Why VR/AR Gets Farther Away As It Comes Into Focus***

O artigo de Matthew Ball retrata uma parte mais recente na evolução do hardware relacionada a realidade aumentada, retratando inicialmente sobre os avanços do hardware entre 2011 com o Google Glass e até os avanços mais recentes até 2023. Apesar dos diferentes itens criados e dos avanços individuais de cada empresa, num período 12, acessibilidade e a proximidade do grande público se provou bem dificultoso.

Dois pontos problemáticos que o texto traz a cerca dos dispositivos XR (Óculos de realidade aumentada), é que o dispositivo é mais visto como um complemento a um dispositivo principal. Como o PlayStation VR requer um console Playstation 4 ou 5. Outro ponto é que outras questões estruturais como tamanho, peso, bateria, consumo aquecimento também afastam os possíveis usuários de dispositivos XR.

A meu ver é um dispositivo muito voltado para entusiastas, muito limitado ao seu espaço. Não acho seu uso bom para fins de entretenimento, sendo seus jogos meio limitados e datados, quase como um Nintendo Wii com um óculos de mergulho com tela. Para uso profissional como desenvolvimento 3D e/ou engenharia acredito ser um bom equipamento para o desenvolvimento de modelos 3D e ou equipamentos.