

Resumo Realidade Virtual Imersiva segundo autor do livro Introdução a Realidade Virtual Aumentada.

Jardel Pereira Zermiani

Na página 13, o texto traz para discussão os conceitos de imersão e presença em realidade virtual (RV). A imersão refere-se à precisão com que um sistema de RV pode fornecer aos usuários a ilusão de uma realidade diferente da sua. Presença é a percepção subjetiva de estar no ambiente virtual. O texto lista medidas objetivas de imersão, incluindo qualidade de imagem, campo de visão, estereoscópica e rastreamento, e medidas subjetivas de presença, que normalmente são avaliadas por meio de questionários. O objetivo dos desenvolvedores de VR é reduzir a visibilidade da mídia para aumentar a ilusão de presença.

Na página 168 o autor aborda o conceito de ambiente virtual imersivo, que pode ser entendido como um cenário tridimensional em que os usuários podem navegar e interagir. A interação pode ser organizada em categorias como navegação, seleção, manipulação e controle do sistema. Embora a interatividade contribua para a sensação de imersão, o uso de tecnologias para visualização imersiva, como HMDs, não implica necessariamente em interação. A adoção desses dispositivos para imersão leva à necessidade de novas técnicas de interação, visto que o uso de dispositivos convencionais, como teclado e mouse, não é adequado. O texto menciona que a utilização de sistemas de RV de forma ampla ainda depende de um grande desenvolvimento na área das técnicas de manipulação, e que as técnicas de manipulação mais comuns em ambientes virtuais são aquelas classificadas como de interação direta.