

Resumo Realidade Aumentada – 2.6 – p(49 – 50)

Ao juntar mundo real com o virtual, a RA permite que o usuário desfrute da imaginação, podendo realizar desde testes de novas configurações de ambiente até se inserir em mundos fictícios, como os de videogames, filmes e livros. Sendo assim, a RA permite fazer tanto coisas mundanas quanto coisas fantasiosas.

Dentre as vantagens exclusivas da realidade aumentada, tem-se: a falta de necessidade de uma modelagem virtual completa, visto que a RA se baseia no mundo real, o que facilita muito na hora de desenvolver; o usuário pode interagir fisicamente com os objetos reais, o que faz com que a experiência seja mais imersiva e realista; é possível testar objetos virtuais em conjunto com os reais, podendo economizar tempo e dinheiro (exemplo: caso o usuário esteja testando como ficaria uma poltrona em sua sala e visse que não lhe agradou, não perderia tempo comprando o item); é um espaço seguro para fazer testes e o que mais se desejar.

A RA pode ser usada em qualquer área do conhecimento em que o acesso à informação seja necessitado, ainda mais se a informação for em 3D e estiver relacionada ao local em que se encontra, como por exemplo operações de construção/reparo de algum item: pode-se visualizar como as peças devem ficar ou qual que falta.

As maiores desvantagens e limitações se encontram na parte de integração entre esses dois mundos (o virtual com o real). Ainda há muito o que evoluir nessa questão de rastreamento, o que traz certa dificuldade aos desenvolvedores da área, pois os recursos, algumas vezes, não são muito bons, fazendo com que seja preciso explorar as ferramentas para achar soluções satisfatórias.