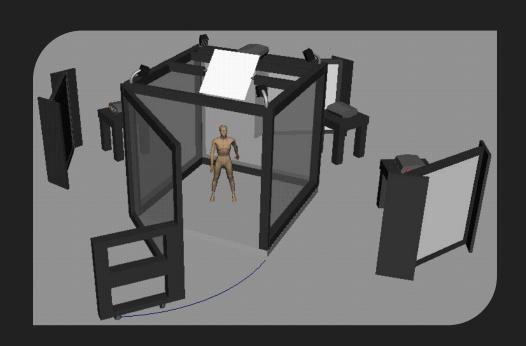
André Hinckel e José Henrique Lenz Pellet

Hardware - VR





Um sistema de projeção imersiva, onde imagens são projetadas em paredes de uma sala cúbica, criando a ilusão de um ambiente 3D.

Um sistema de projeção imersiva, onde imagens são projetadas em paredes de uma sala cúbica, criando a ilusão de um ambiente 3D.



Utilizado em pesquisa, educação, arquitetura, e design (universidades, empresas de engenharia e design, museus), oferecendo uma maneira de visualizar complexidades em 3D.







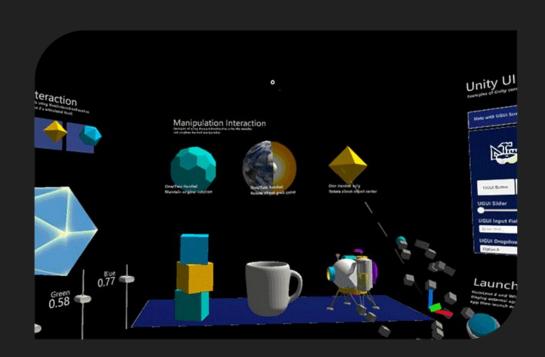
Um dispositivo pequeno que se conecta ao computador e captura o movimento das mãos e dedos com alta precisão, permitindo controlar o computador sem tocar nele.

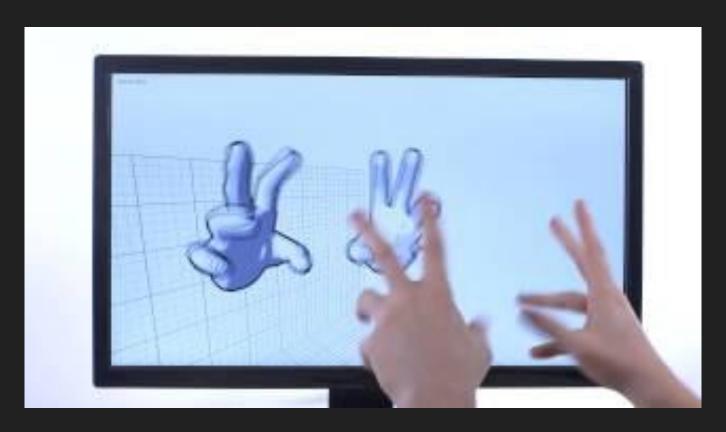
Utiliza câmeras e sensores infravermelhos para detectar movimentos.

A Leap Motion foi adquirida pela UltraHaptics, agora conhecida como Ultraleap.



Foi um dos primeiros dispositivos a permitir uma interação gestual detalhada com o computador, prometendo uma nova era na forma como interagimos com máquinas.





Data Gloves



Luvas de dados ou "Data Gloves" são uma tecnologia dos anos 80, desenvolvidas para capturar os movimentos da mão e traduzi-los em inputs digitais.

Incorporam sensores que detectam a flexão dos dedos e o movimento das mãos, convertendo-os em dados compreensíveis por computador.

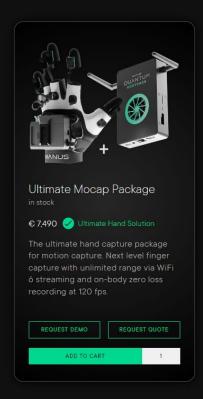
Várias empresas produzem luvas de dados, incluindo a VPL Research, uma das pioneiras.



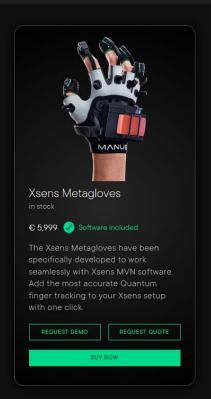
Foram usadas para criar alguns dos efeitos especiais mais emblemáticos do filme O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final. Para as cenas com T-1000, um robô feito de metal capaz de mudar de forma, os animadores usaram as data gloves para capturar os movimentos e transformá-los em animações 3D do personagem













A tecnologia de áudio 8D, também conhecida como som binaural, simula a experiência de ouvir sons de várias direções, criando uma sensação de imersão tridimensional.

Utiliza técnicas especiais de mixagem e espaçamento de som para criar a ilusão de que o som está se movendo ao redor do ouvinte

