

Aluno: Vinicius Pereira Forte

Páginas selecionadas: 11-12-13-14-15-19-20-21-22

O artigo Introdução a Realidade Virtual e Aumentada aborda muitos dos conhecimentos de Realidade Virtual que consideramos úteis para um aprendizado nessa área. Os autores iniciam destacando a diferença entre a Realidade Virtual e a Realidade Aumentada. A Realidade Virtual é um ambiente o qual diverge totalmente do ambiente real, que o usuário se encontra, e a Aumentada já consegue mesclar realidade real e virtual em uma mesma situação. Essa diferenciação pode ser vista claramente nos objetos e aplicações de realidade virtual.

Dentro da RV (Realidade Virtual) podemos inserir avaliações para determinar qual o nível de realidade virtual tal sistema obtém. Imersão e presença são os mais utilizados, a imersão busca determinar com base em diversos fatores, quão ilusório aquele sistema é, fazendo com que o usuário se sinta mais perto de uma dimensão virtual. Presença, já se baseia em uma percepção que o usuário possui sobre tal sistema, hoje se possui questionários padronizados para identificar o nível de presença daquele sistema.

Os autores nos trazem a abordagem da história e construção do que temos até hoje sobre o tema. Um dos principais atos históricos foi a criação do primeiro capacete de RV na década de 1960, por Ivan Sutherland. Sutherland demonstrou a possibilidade da imersão por um HMD (Head-Mounted Display), onde havia uma demonstração de duas câmeras em uma laje de um edifício e que eram controladas pelo movimento do usuário do HMD.

Um HMD, conforme os autores destacam, visa ter uma função totalmente imersiva, isolando o usuário do mundo real, juntamente com objetos para ter maior imersão com luvas, fones de ouvidos e outros dispositivos de reação. Assim as áreas de desenvolvimento, buscam cada vez mais facilitar e gerar uma maior imersão do ambiente para o usuário final.