

Sarah de Barcelos Freitas

Introdução págs.: 11 a 15

No trecho escolhido o autor aborda a introdução a Realidade Virtual (RV), discutindo conceitos, a história e a tecnologia necessária para a criação desses sistemas. O autor descreve como o termo "Realidade Virtual" é visto como contraditório e muitas vezes interpretado de forma errada como algo que não existe, quando na realidade se refere a algo que tem a possibilidade de ser percebidos pelos nossos sistemas sensoriais, mas de forma não tangível. No aspecto tecnológico, o autor define "virtual" como algo criado por dispositivos digitais podendo ser replicados sem forma material, enquanto "real" se refere a ambientes e elementos que o usuário considera parte de sua realidade.

O trecho também introduz os conceitos de imersão e presença na RV, se referindo a capacidade de um sistema de RV de fazer com que o usuário tenha a ilusão de uma outra realidade, já a presença é a percepção psicológica que o usuário experimenta ao estar no ambiente virtual.

O autor menciona parâmetros que definem o nível de imersão de um sistema RV, alguns desses parâmetros são: Qualidade da imagem: provendo realismo e fidelidade por meio da resolução, qualidade do mapeamento de texturas e níveis de detalhamento; Campo de visão: o que o usuário consegue ver ao interagir com o ambiente virtual; Abrangência: quantidade de diferentes modalidades sensoriais proporcionadas ao usuário, tais como visual, auditiva e tátil.