Referências Bibliográficas


http://138.26.156.218/Members/CBusettini/courses/po222/po222list.htm, 2005. (document) 5.11 5.3.1 5.3.2 5.4 5.16 5.4 5.17 5.4 5.18


[16] DUCHOWSKI, A.. Eye-based interaction in graphical systems: Theory & practice. Clemson University. Course Notes. Siggraph, 2000. (document) 5.1.1 5.1.2 5.3 5.1.2 5.1.2 5.1.2 5.4 5.5


[35] LEOGLU, U. M.. Artificial versus natural stereo depth perception. Hints from Life to AI, Capítulo 6, editado por Ugur Halici, METU, 1994. 5 5.2.1 5.2.2


[38] LOMBARD, M.; DITTON, T.. At the heart of it all: The concept of presence. JCMC 3 (2), Setembro, 1997. 3.2


[40] MALIK, J.; CHEN, Y.. Computer vision, lecture 10. University of California at Berkeley, 1999. 5.3.2


[57] TYLER, C. W.. Binocular vision. In, Biomedical Foundations of Ophthalmology. Duane T.D., Jaeger E.A. (Eds.), Lippincott: Philadelphia, Ch. 24, (with A.B. Scott), 1982. (document) 5.1.1 5.1.2 5.2.2 5.10 5.3 5.3.1 5.3.3


[60] VINC, J.. Virtual reality systems. Addison Wesley, 1995. 4.3.1


[65] YANG, C. H.. Geometric models in stereoscopic video. Université du Quebec. Rapport technique de l’INRS - Télécommunicatons no. 95-12, 1995. 4.3.1 5.2 5.2.2
Glossário

A
acomodação - foco dos olhos
acuidade monocular - acuidade de percepção de profundidade percebida por uma pessoa usando apenas um olho
agente - ver bot
API - Application Programming Interface ou simplesmente API é um conjunto de rotinas e padrões estabelecidos por um software para utilização de suas funcionalidades. De modo geral, a API é composta por uma série de funções acessíveis somente por programação, e que permitem utilizar características do software menos evidentes ao usuário tradicional (61).
avatar - a representação gráfica de um ser humano em um mundo virtual, podendo ser 2D ou 3D, mas totalmente controlado pela pessoa que está sendo representada.
arousal - estado fisiológico e psicológico que leva ao aumento da batida do coração e pressão sanguínea e a uma condição de alerta e resposta imediata (61)
awareness systems - podem ser amplamente definidos como sistemas que ajudam indivíduos conectados, ou grupos, a se manterem conscientes das atividades e da situação de cada um, i. e., do seu bem-estar, da sua disponibilidade para interação ou comunicação, ou dar uma noção das suas atividades

B
bot (ou robô, para alguns) - pode ter a aparência de um avatar que habita um mundo virtual e interage com usuários, mas é totalmente controlado por um programa de computador, ao invés de ser controlado por um ser humano.

C
chat 3D - ambientes gráficos 3D para chat, que usam as representações gráficas de avatares
ciência cognitiva - definida como o estudo científico da mente ou da inteligência
convergência - a rotação dos olhos, na direção horizontal e em sentido oposto, para o lado interno dos olhos
cropping - cropping de uma imagem se refere à operação de cortar uma parte da imagem.
crosstalk - quando não ocorre o isolamento completo dos canais da imagem direita e esquerda, deixando passar para um olho a imagem que seria apenas para o outro olho. Produz um efeito conhecido como ghost
cyberespaço - adaptação da palavra cyberspace, que se refere a um espaço em um ambiente virtual

diplopia - visão dupla do par de imagens estéreo
disparidade - a diferença entre os ângulos formados pela projeção de pontos correspondentes nas duas retinas, também chamada de disparidade retiniana. O termo computacional correspondente para a tela do computador é o paralaxe
distância interaxial - também chamada separação interaxial. A distância entre os eixos das lentes das câmeras
distância interocular - ou distância interpupilar, é a distância entre os eixos dos olhos
DVNP - display virtual não-planar, superfície 3D, cilíndrica, desenvolvida para o modelo de visualização estéreo em curta distância apresentado

espaço do observador - a região entre superfície da tela de exibição e o observador. As imagens aparecem nessa região quando têm paralaxe negativo
estereopsia - percepção de profundidade binocular. Literalmente, visão “sólida”
estereoscopia - a arte e ciência de criar imagens com a percepção de profundidade da estereopsia
excentricidade retiniana - distância angular da fóvea em qualquer direção, para alvos no campo visual

FOV - field of view (campo de visão da câmera)
**fóvea** - um ponto pequeno que contém a maior concentração de cones no olho, é responsável pela visão central e especializada para alta precisão visual

**fps** - frames per second é a taxa de transmissão de vídeo em quadros por segundo. Quadro é a nomenclatura referente a uma imagem

**fusão** - a combinação, pelo cérebro, das imagens direita e esquerda, vistas pelo olhos esquerdo e direito, em uma única imagem

**G**

**ghost** - a percepção de crosstalk é chamada ghost

**ghosting** - ou crosstalk é o vazamento de uma imagem para um olho, quando esta deveria passar apenas para o outro olho, produzindo o conhecido efeito ghost

**H**

**HIT** - horizontal image translation, referindo-se à translação aplicada horizontalmente às imagens esquerda e direita do par estéreo

**horopter** - locus de pontos com disparidade zero, no espaço visual

**horopter abático** - distância na qual o horopter empírico se torna plano

**L**

**LAN** - Local Area Network

**latência** - tempo de retardo na resposta de um sistema

**LBE** - Location-Based Entertainment

**M**

**mácula** - é uma pequena região oval amarela próxima do centro da retina do olho humano. Tem um diâmetro em torno de 1.5 mm e próximo ao seu centro está a fovea. Na mácula ficam a fóvea e a foveola que contêm uma alta densidade de cones (61)

**mediada** - através de mídia

**MUD** - Multi-User Dungeon ou Domain ou Dimension, é jogo de computador multi-usuário que combina elementos de jogos com funções específicas, e mensagem instantânea em salas de chat (61)
N

neurociência - abrange qualquer investigação experimental e teórica científica sistemática do sistema nervoso central e periférico de sistemas biológicos (61).

O

olho ciclópico - ou cyclopean eye, é definido como o terceiro olho ou o binóculo. Estando os dois olhos conjugados, todas as direções visuais comuns de vários pontos da retina se interceptam em um ponto na direção visual principal. Este ponto é equivalente aos dois olhos. O cérebro recebe as sensações vindo dos dois olhos como se fosse de um único olho central situado entre os dois olhos (17).
Publicações da Tese


