

Índice

EDIÇÃO 2 195 | ANO 43 | Nº 50

veja 3D



PERFIL

A mulher que só via em 2D

OFTALMOLOGIA

Teste sua visão binocular

CONSUMO

- As TVs tridimensionais
- Guia rápido para entender o 3D na TV
- Produtos que saltam da tela

TECNOLOGIA

A imersão do Visorama

MODA

Lentes fashion

ESPORTE

Três vezes gol nas Copas

FOTOGRAFIA

A história revisitada

BASTIDORES

Como foi feita esta edição

IMERSÃO PANORÂMICA

O Visorama, desenvolvido no Brasil, permite a interação com imagens de 360 graus, 3D estéreo, vídeos e sons — num namoro com uma criação do século XVIII, os painéis circulares pintados a óleo que fizeram sucesso na Europa



RIQUEZA DE DETALHES

Esta foto do Rio é a maior do mundo. A câmera, acoplada a um mecanismo giratório, fez 6224 imagens, coladas digitalmente. Impressa em revista, mediria 128 metros por 42 metros.

O pintor escocês Robert Barker (1739-1806) tem dupla importância na história do pensamento e da arte ocidental: ele cunhou uma nova expressão e uma modalidade de pintura. Em 1792, chamou suas monumentais telas de “panorama”, do grego *pan* (tudo) e *orama* (vista). Uma delas, uma paisagem de Edimburgo, na Escócia, é pioneira em um modo de enxergar o mundo, vasto mundo. Barker fez fortuna ao montar seus imensos dispositivos no Reino Unido — cobrava ingressos pela diversão, causa de imensas filas. Barker foi o James Cameron (o diretor de *Avatar*) de seu tempo. Criado o substantivo (panorama), em pouco tempo ele virou adjetivo (panorâmico).

Visões panorâmicas, desde então, sempre atraíram artistas e cientistas inovadores. Os atuais recursos de realidade virtual, computação e estereografia, ou tridimensionalidade, transformaram a experiência criada por Barker em algo fascinante. No Brasil, acaba de chegar ao mercado um dispositivo — o Visorama — que oferece imersão multimídia. Por meio de um binóculo eletrônico com tecnologia Oled (de diodo orgânico emissor de luz), o usuário pode interagir com imagens em altíssima definição. A elas podem ser anexados vídeos, textos, som com efeito de tridimensionalidade, como o das boas salas de cinema, e o 3D.

O equipamento foi concebido em uma parceria entre os professores Luiz Velho, do Instituto Nacional de Matemática Pura e Aplicada (Impa), e André Parente, da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Deu-se a necessária transição da academia para o mercado com o apoio de uma empresa carioca de tecnologia voltada para mídias interativas, a Digitok. “A interação se dá com movimentos naturais”, diz Ruben Zonenschein, diretor da Digitok. “Se a pessoa quer ver algo às suas costas, basta virar-se, participando, através do Visorama, do ambiente virtual”. O aparelho, de infinitas possibilidades no trato do que se vê através do binóculo, é um namoro de futuro das atuais tecnologias com o romantismo setecentista de Robert Barker. ■