

Videoconferência “olho-no-olho”

Thiago Martins

30 de agosto de 2018

Videoconferências falham em captar a experiência de conversas presenciais por vários aspectos. Em particular, é impossível para os participantes manterem a ilusão de contato visual, pois a imagem do participante é tomada de um ponto (uma câmera de vídeo) distinto daquele que ele está fitando (a tela com a imagem do interlocutor).

De fato, esta é a principal diferença entre a Videoconferência, tal como imaginada na ficção (Fig.) e na realidade atual (Fig.).

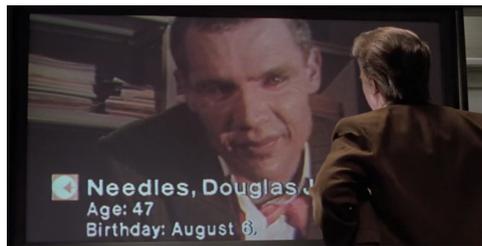


Figura 1: Videoconferência na ficção¹

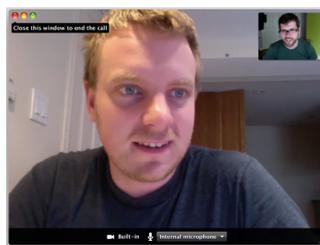


Figura 2: Na Realidade²

A proposta deste projeto é criar uma ”perspectiva virtual” de modo a dar a ilusão de que o rosto do participante está sendo captado de um ponto na tela onde está a imagem de seu interlocutor. Para tanto, é necessário capturar e reconstruir em 3D (com baixa latência) a cena do participante com detalhes suficientes para permitir a mudança de perspectiva.

¹Cena de “De volta para o Futuro II” ©Universal Studios Inc.

²Facebook Video Chat, <http://http://maccentricity.blogspot.com>