

1. Бражников Денис
2. Зыкова Юля
3. Юрченко Аня
4. Закирова Вилена
5. Шайхутдинов Кирилл

A thick black L-shaped frame surrounds the text. The top horizontal bar is on the left, the left vertical bar is on the left, and the bottom horizontal bar is on the right, with a vertical bar on the right side.

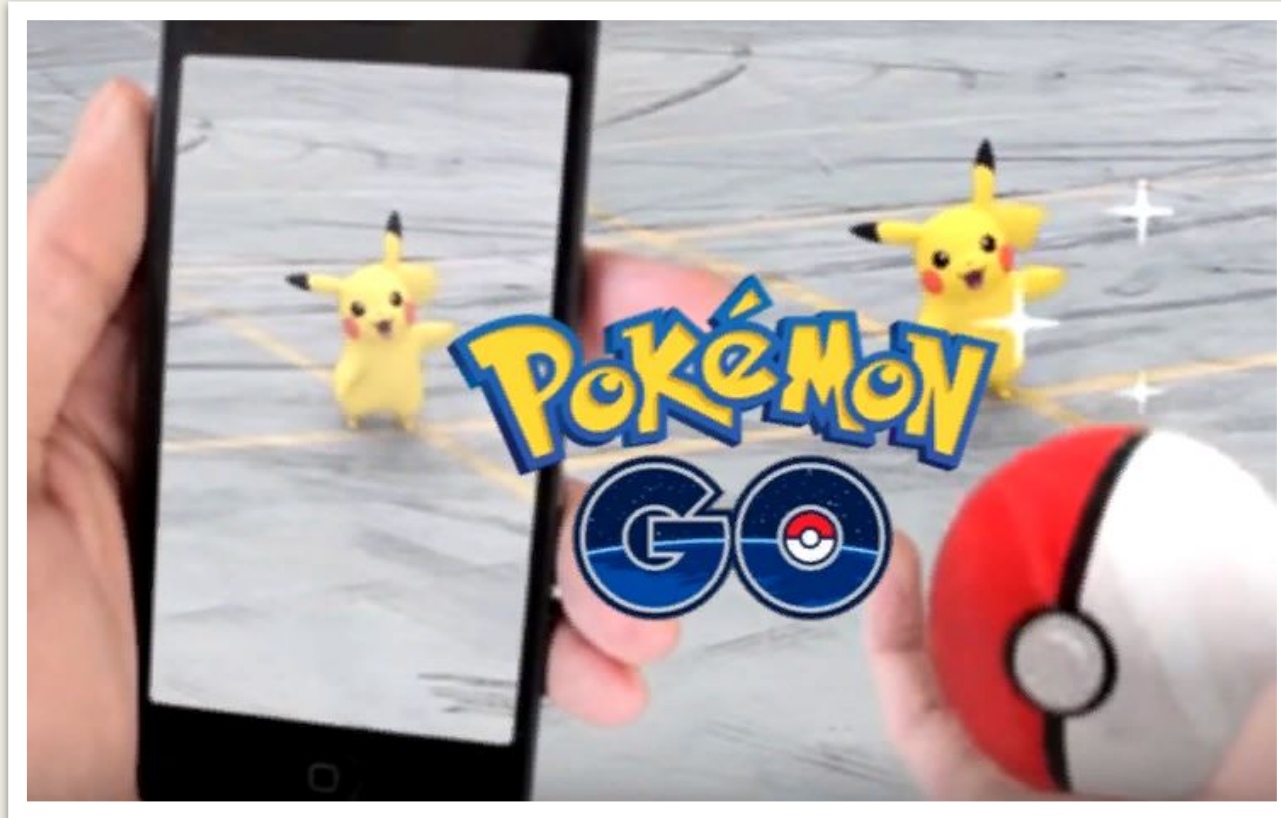
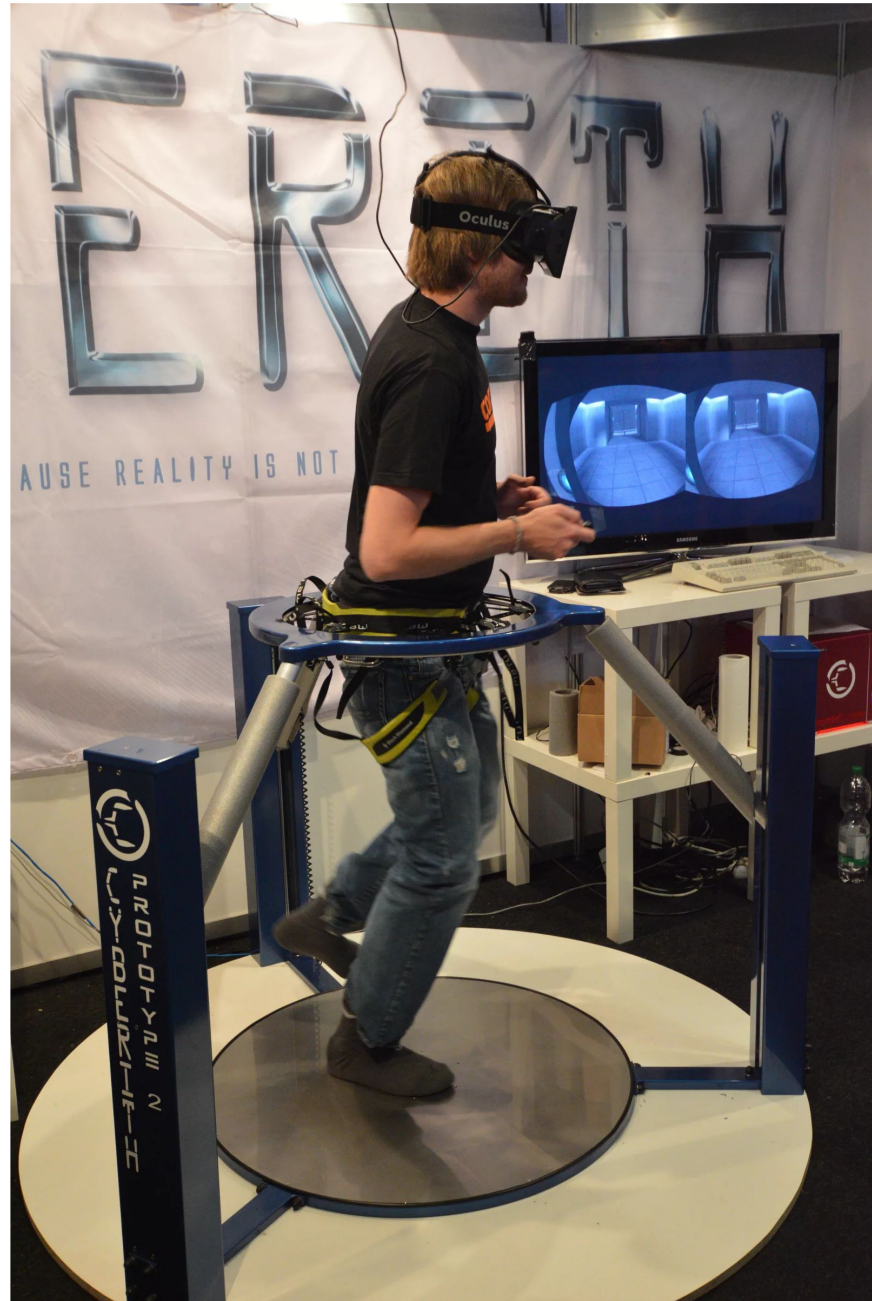
**ТЕХНОЛОГИИ
ВИРТУАЛЬНОЙ И
ДОПОЛНЕННОЙ
РЕАЛЬНОСТИ**

Что такое VR и AR?

- **Виртуальная реальность (VR)** — созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание и другие.



- **Дополненная реальность (англ. augmented reality, AR)** — «расширенная реальность» — технологии, которые дополняют реальный мир, добавляя любые сенсорные данные.



История AR/VR

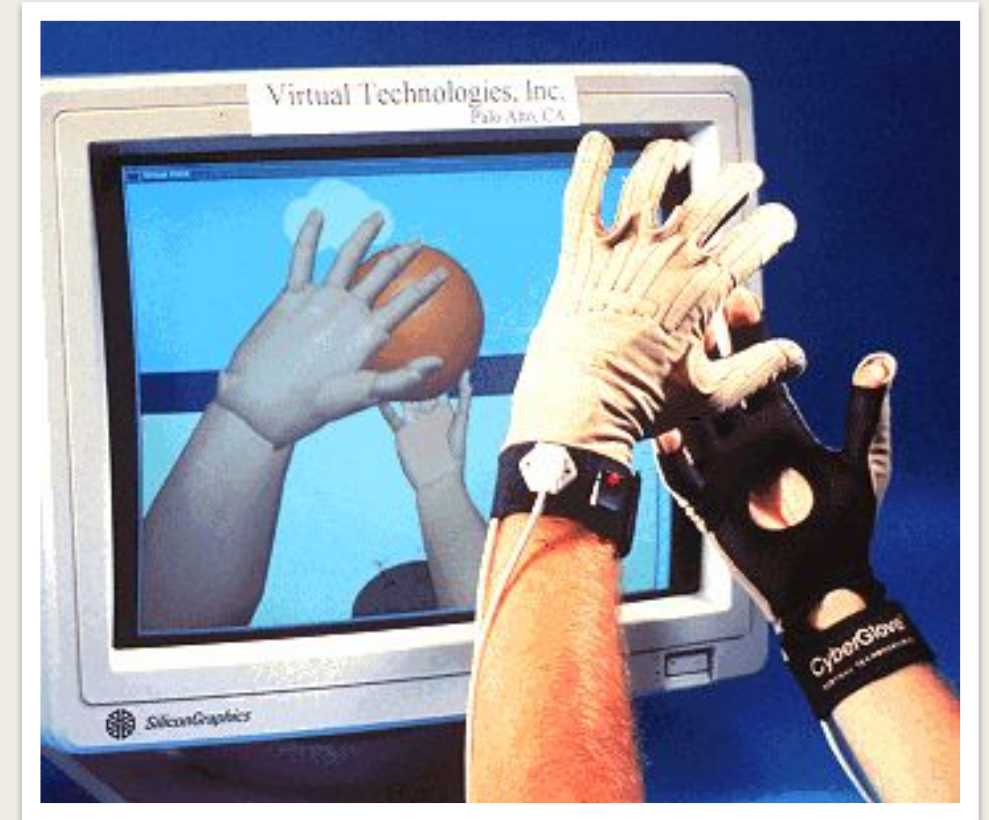
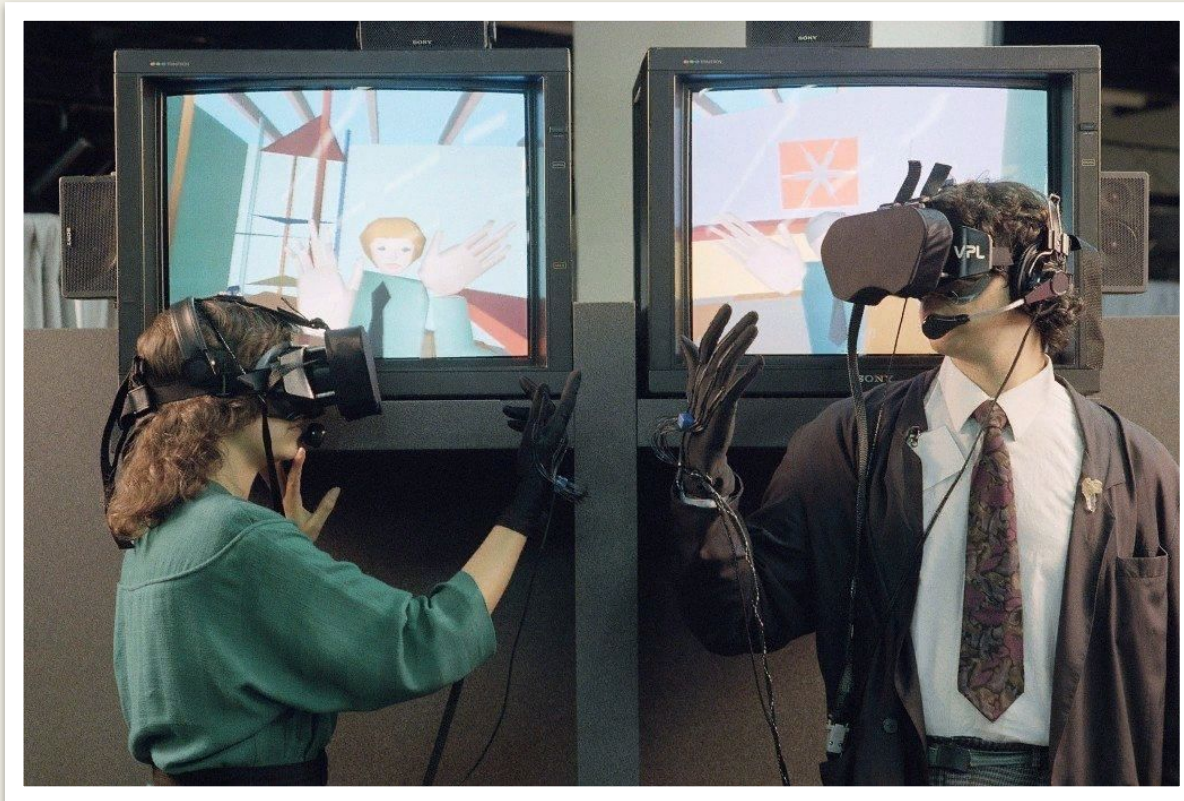
- В 1961 году компания Philco Corporation разработала первые шлемы виртуальной реальности Headsight для военных целей, и это стало первым применением технологии в реальной жизни.
- Отцом виртуальной реальности по праву считается Мортон Хейлиг. В 1962 он запатентовал первый в мире виртуальный симулятор под названием «Сенсорاما».



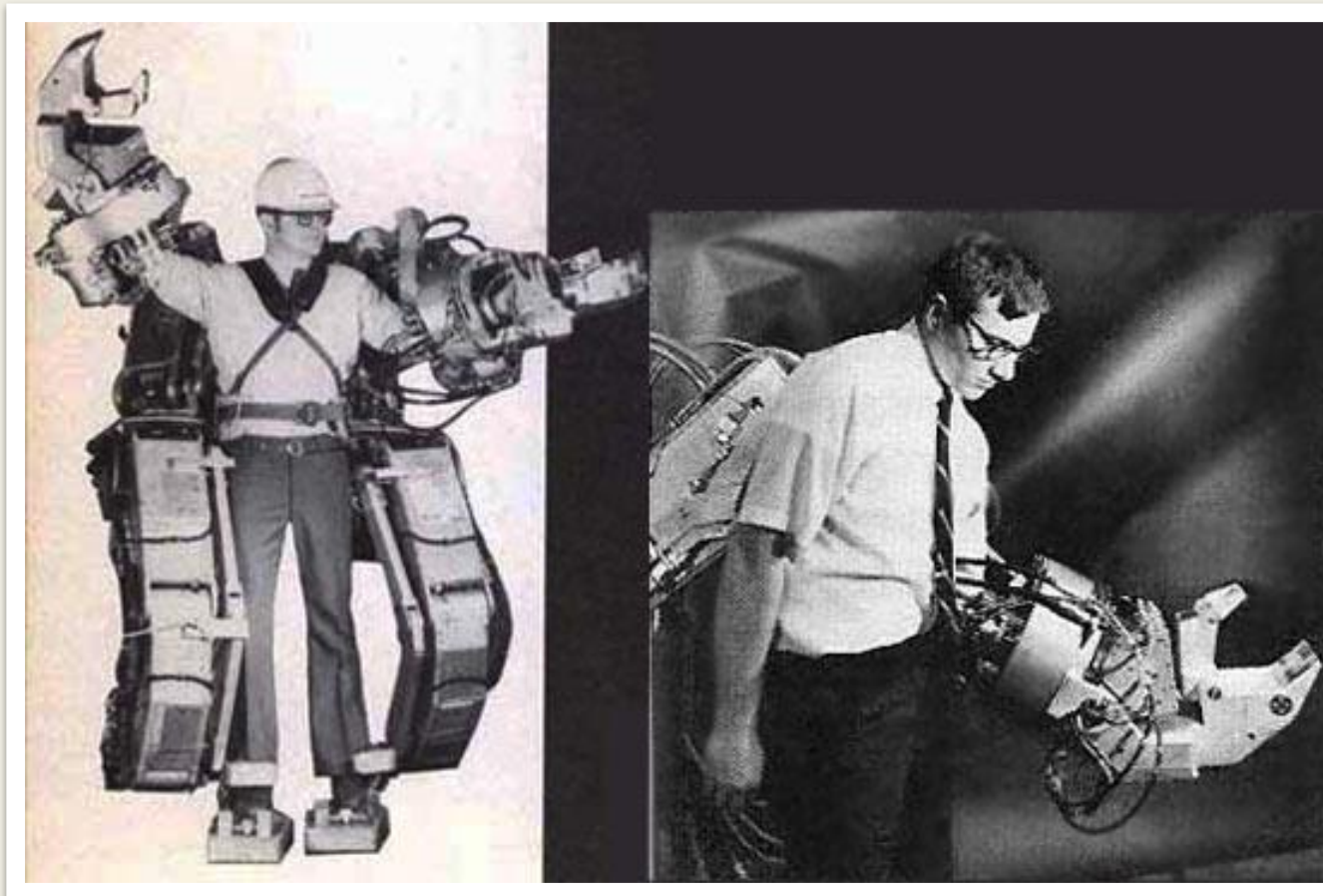
- Через несколько лет после Хейлига похожее устройство представил профессор Гарварда Айван Сазерленд, который вместе со студентом Бобом Спрауллом создал «Дамоклов меч» — первую систему виртуальной реальности на основе головного дисплея.



- В 80-е годы компания VPL Research разработала более современное оборудование для виртуальной реальности — очки EyePhone и перчатку DataGlove.



- В 1992 году Льюис Розенберг разработал одну из самых ранних функционирующих систем дополненной реальности для ВВС США. Экзоскелет Розенберга позволял военным виртуально управлять машинами, находясь в удалённом центре управления.
- А в 1994 году Жюли Мартин создала первую дополненную реальность в театре под названием «Танцы в киберпространстве» – постановку, в которой акробаты танцевали в виртуальном пространстве.



- В 1993 году компания Sega разработала консоль Genesis.

The image shows the classic SEGA logo in a stylized, blue, blocky font with a white outline, set against a solid black background.

- В 2000 году благодаря дополнению с технологиями AR в игре Quake появилась возможность преследовать чудовищ по настоящим улицам. Правда, играть можно было лишь вооружившись виртуальным шлемом с датчиками и камерами, что не способствовало популярности игры, но стало предпосылкой для появления известной ныне Pokemon Go.



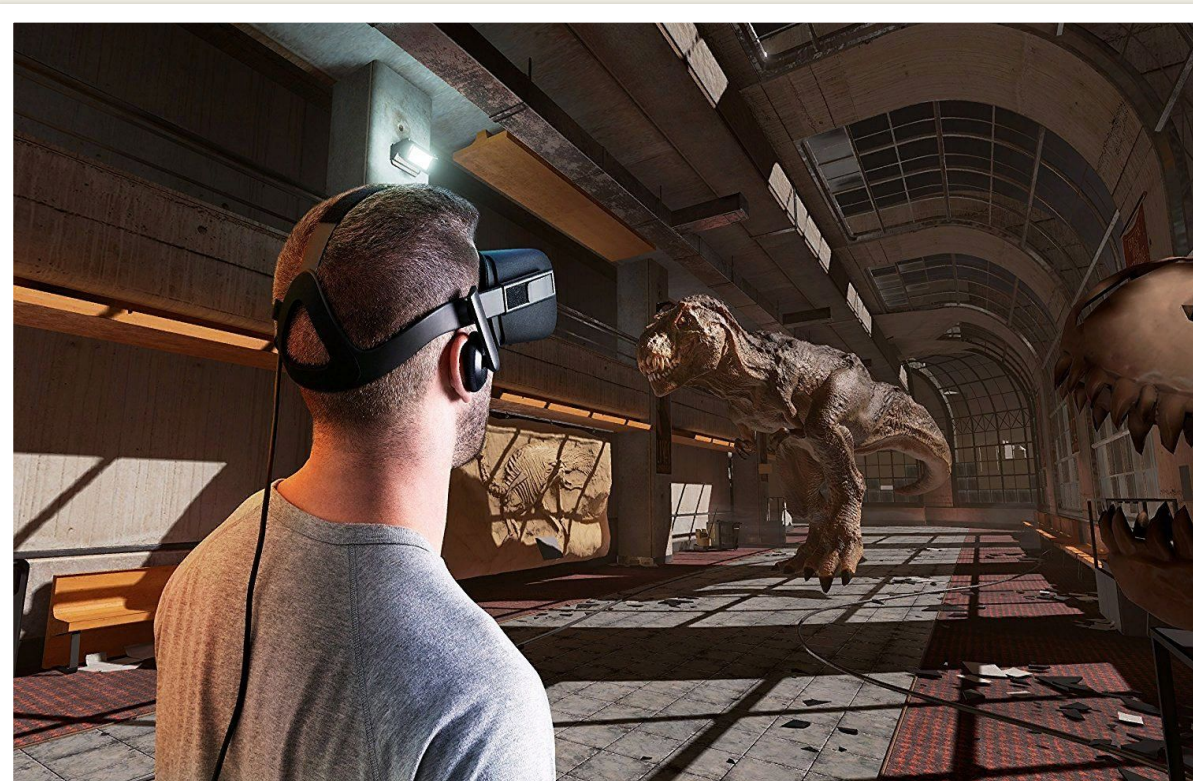
- 6 января 2015 года, начались предпродажи первого серийного потребительского шлема виртуальной реальности Oculus Rift CV1.

KICK
STARTER
.COM



Использование виртуальной и дополненной реальностей

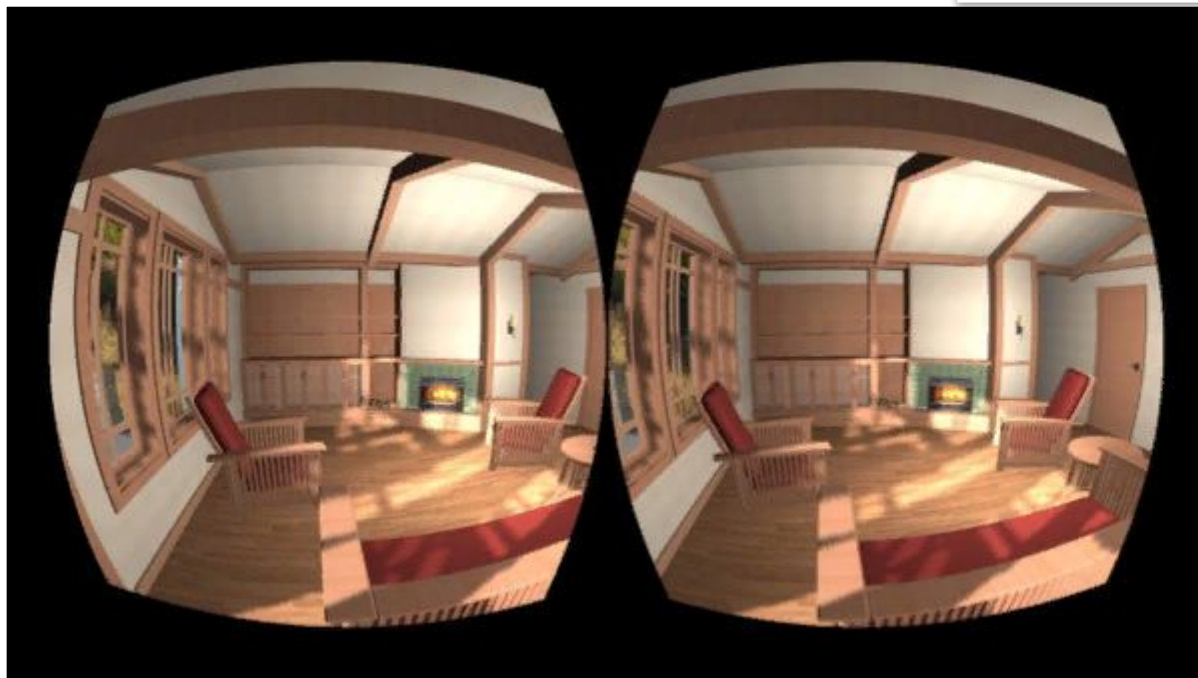
- 1. Видеоигры.
- 2. Мероприятия, транслируемые в прямом



- 3. Парки с виртуальной и дополненной реальностью
- 4. Кинематограф: фильмы и сериалы.

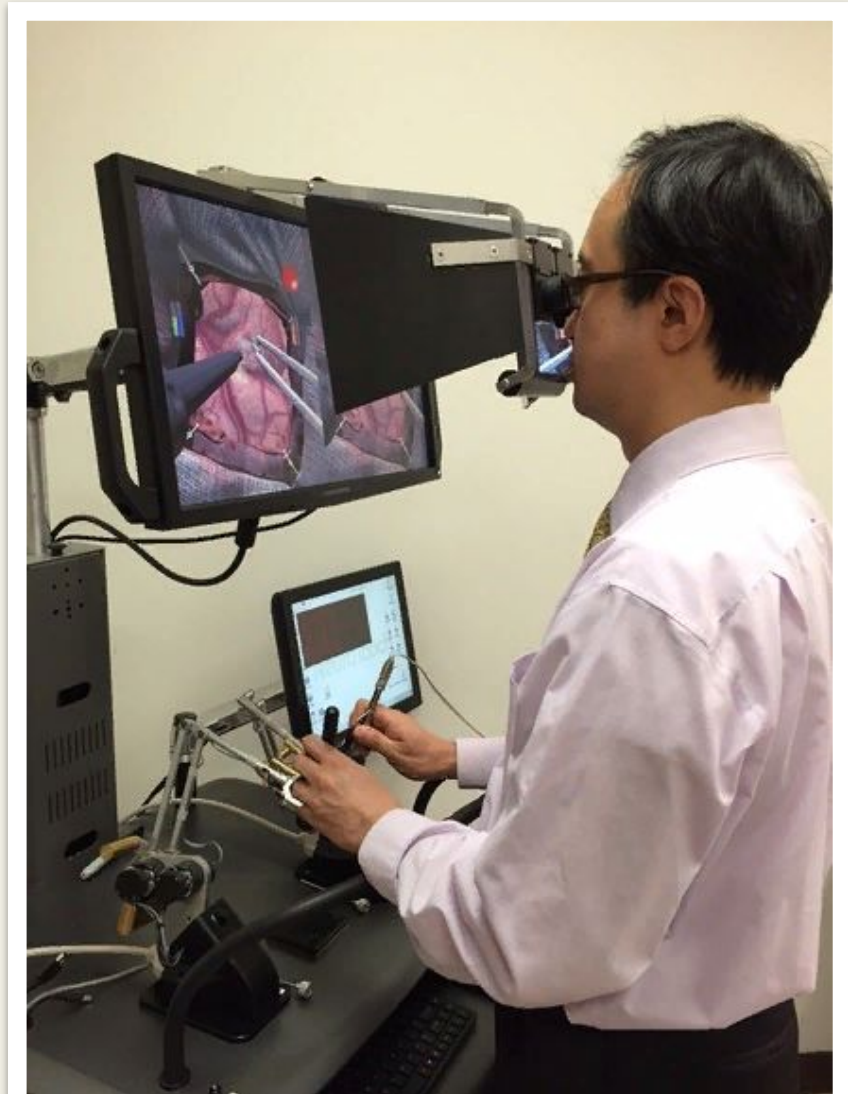


- 5. Сфера продаж
- 6. Продажа недвижимого имущества.





- 7. Образование
- 8. Здоровоохранение



Будущее виртуальной

- **реальности** Мартин Аббас, Фортис П. Семин
добавления элементов реального мира в виртуальный, называемого им «дополненная виртуальная реальность». Шлемы будущего смогут сканировать пространство и переносить вещи из физического окружения пользователя в VR-приложения.



