



ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ (VR)

Оформил: Хафизов Эмиль
гр. БГРи-19-01

Содержание

Введени

е

История

развития

Сферы применения виртуальной

реальности

Наглядные сферы

применения

Почему VR используют в

бизнесе

Виды VR-систем на

рынке

Мобильный

VR

Standalone

Стационарны

й

Заклучени

е

Список использованной

литературы



Введение

Виртуальная реальность (VR, virtual reality, VR, искусственная реальность) — созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, осязание и другие.

Виртуальная реальность имитирует как воздействие, так и реакции на воздействие. Для создания убедительного комплекса ощущений реальности компьютерный синтез свойств и реакций виртуальной реальности производится в реальном времени.



Шлем и перчатки виртуальной реальности



История развития:

1884 год



Номо habilis виртуальных очков:
стереоскоп XIX века

Стереоскоп, самую первую «гарнитуру виртуальной реальности», создал английский физик и изобретатель сэр Чарльз Уитстон в 1838 году.

Странный прибор демонстрировал важность бинокулярного зрения человека: размещенные под углом два зеркала отражали две картинки так, что человек-наблюдатель видел трехмерный объект



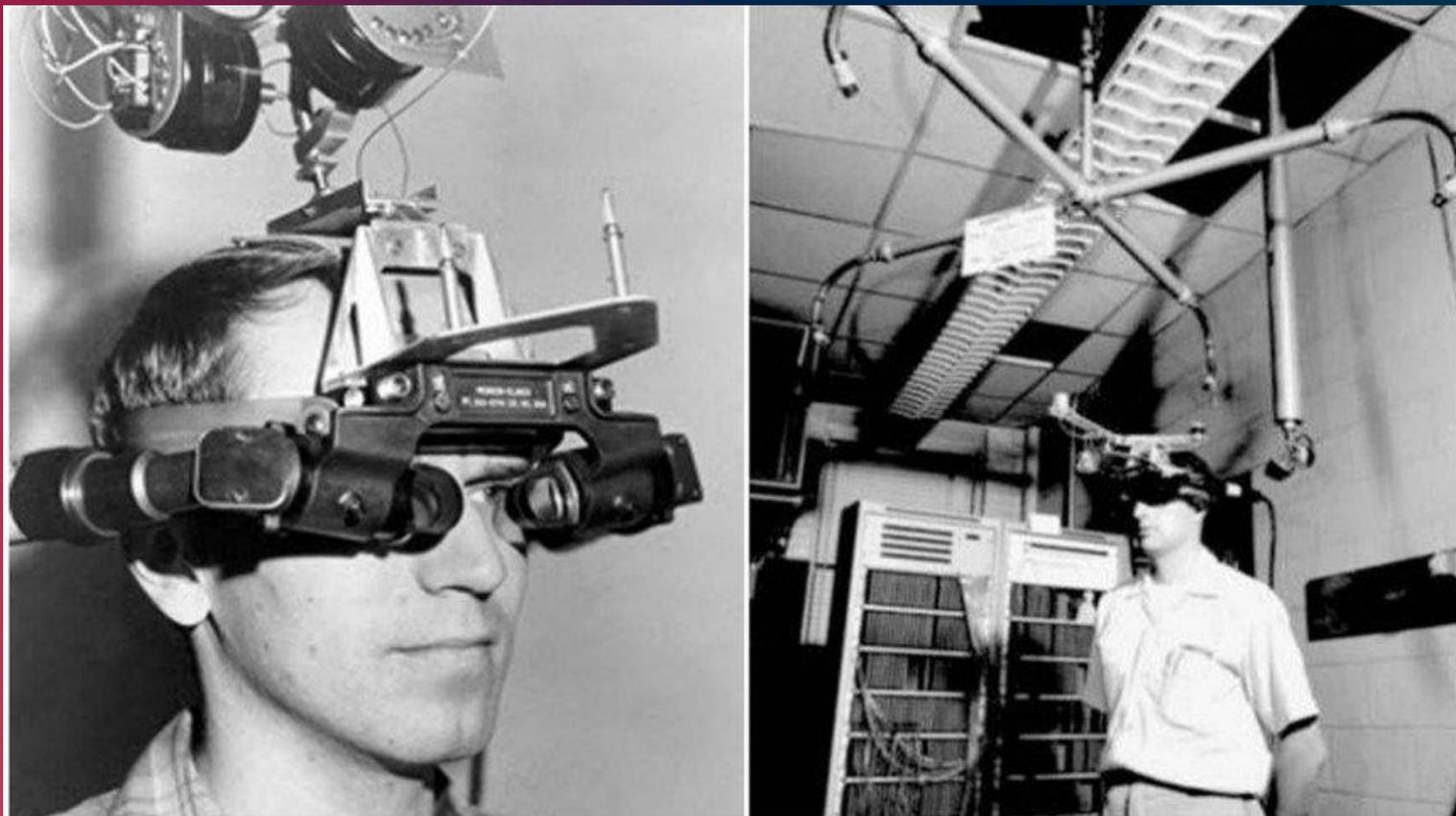
История развития: 1956 год



Sensorama – 3D
аппарат



История развития: 1968 год



Боб Спраулл создал «Дамоклов меч»



История развития: 1980 год



компания VPL Research разработала более современное оборудование для виртуальной реальности — очки EyePhone и перчатку DataGlove



История развития: 1993 год



WRESTLING WITH GAMING

VR-гарнитура для консоли Sega Genesis

6 января 2015
ГОД



Oculus Rift



Сферы применения виртуальной реальности

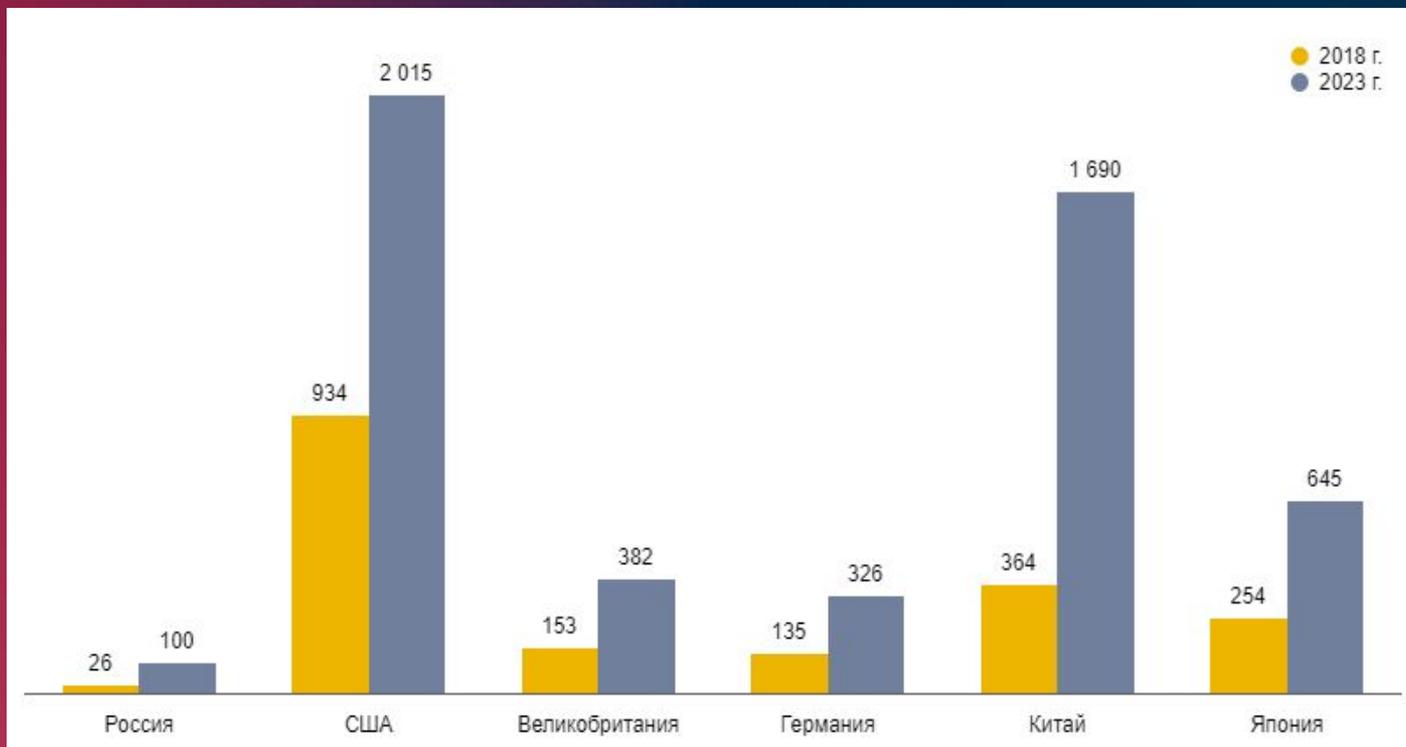
Прямые трансляции	Одно из основных направлений развития VR. Самые интересные события, как спортивного, так и культурного характера можно будет воочию «увидеть», находясь где угодно и не покупая дорогостоящие билеты
Кино	Ожидается, что устройства VR создадут революцию в сфере киноиндустрии, позволяя зрителям «смотреть кино изнутри», а не со стороны.
Маркетинг	VR презентовать товар и услугу, которую в реальности продемонстрировать сложно; показать объем пространства, планировки объекта, который может быть еще не построен.
Образование	Технологии виртуальной реальности могут сделать процесс обучения более интересным. Например, ученики могут получить возможность «видеть воочию» различные события, описываемые в учебниках истории.
Обучение	VR в обучении позволяет повысить эффективность подачи материала — можно поместить человека в такие ситуации, которые сложно или дорого смоделировать в реальности; проанализировать, как человек будет действовать в нестандартной ситуации. В банковском деле сотрудники могут отрабатывать сценарии общения с клиентами.
Здравоохранение	В отрасли медицины устройства VR могут применяться для проведения виртуального приема больных, психотерапии и т.д.
Военная	С помощью устройств VR солдаты смогут учиться тактике боевого искусства в условиях, максимально приближенных к реальным.



Пример использования VR в маркетинге



Наглядные сферы применения



Выручка сегмента VR в миллионах долларов



Почему VR используют в бизнесе

Фокусировка

Перекрытие реальных раздражителей из объективной действительности: видим лишь то, что нам предлагает виртуальная среда.



Эффект погружения

В VR задействовано больше сенсорных систем: повороты головы, наклоны, движение тела, жесты.

Присутствие, а не наблюдение

Мы не смотрим на изображение на экране, а непосредственно находимся в виртуальном пространстве.



Виды VR-систем на рынке

Мобильный VR



Виртуальные очки Daydream от Google



Виды VR-систем на рынке Standalone



Очки виртуальной реальности Oculus Go.



Виды VR-систем на рынке

Стационарный



Шлем виртуальной реальности HTC Vive



Заключение

В презентации была рассмотрена история развития виртуальных технологий и связанных с ними понятий, представлены и охарактеризованы различные виды виртуальной реальности и VR-систем, а также области их применения.

Очевидно, что стоит идти в ногу со временем, и ясно, что виртуальная реальность рано или поздно займет свое место в нашей жизни (вернее она уже активно внедряется в неё). Поэтому я надеюсь, что прогресс VR-технологий не остановится на месте, и в ближайшем будущем мы сможем использовать новую технологию с максимальной удобством и пользой.



СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гибсон У. Нейромант. / У. Гибсон /Одноим. авт. сб. / - М.: АСТ; СПб.: Terra Fantastica, 1997.
2. Дацюк С. Ноу-хау виртуальных технологий. / С. Дацюк //- PC Club, №30, 1997.
3. Дацюк С. Парадоксальные интенции свободы в Интернет, / С. Дацюк // -1997.
4. Петрова Н. Виртуальная реальность как новый метод арт-терапии, или расставание с собой/ Н. Петрова //-1998.
5. Петрова Н. Перспективы виртуальной реальности / Н. Петрова/ -1997.
6. Петрова Н. Виртуальная сфера, или новые лица в пространстве виртуальной реальности / Петрова Н. // -1998.

