Виртуальная реальность в современном мире

УЧЕНИЦЫ 7А КЛАССА

Содержание

введение
основная часть
заключение
литература

введение

Виртуальная реальность – это виртуальный мир, созданный при помощи программного обеспечения. Специальное оборудование (очки и шлемы виртуальной реальности, информационные перчатки, геймпады, виртуальные комнаты) помогают передать человеку эффект присутствия в интерактивном мире через осязание, зрение, слух и обоняние.

Цель: выяснить для чего служит виртуальная реальность

Основная часть

Виртуа́льная реа́льность (ВР, англ. 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. Объекты виртуальной реальности обычно ведут себя близко к поведению аналогичных объектов материальной реальности. Пользователь может воздействовать на эти объекты в согласии с реальными законами физики (гравитация, свойства воды, столкновение с предметами, отражение и т. п.). Однако, часто в развлекательных целях пользователям виртуальных миров позволяется больше, чем возможно в реальной жизни (например: летать, создавать любые предметы и т. п.)[1].виртуальная реальность может служить как в медицине, так и для развлечений .

Виртуальность — это то, что возводит мосты между людьми на разных континентах, и строит стену между теми, кто с тобой находится в одной комнате.

Первая известная система имитации реальности была создана кинематографистом Мортоном Хейлитом в 1956-м году, в 1962-м на нее был получен патент. Машина виртуальной реальности из 50-х представляла собой достаточно вместительную будку, в которую были интегрированы кинопроекторы...

Появился в 1837 году. Его создатель – Чарльз Уинстон. Является первым в мире аналогом стереоскопических VR-очков.

В стереоскоп помещались два плоских изображения, расположенных под разным наклоном. Благодаря такой конструкции человек воспринимал передаваемую картинку, как 3D-графику.

заключение

Мы выяснили для чего используется виртуальная реальность, значит наша цель достигнута.

Вывод: виртуальная реальность это очень полезная и увлекательная программа.

Литература

https://citaty.info/topic/virtualnost
https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%80%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C