

Человек в виртуальной реальности

# Что такое виртуальная реальность?

Это создаваемые с помощью компьютерной технологии образы реальных (или искусственных) объектов и процессов реальной (или искусственной) природы, с которыми можно контактировать, как с реальными вещами и явлениями.



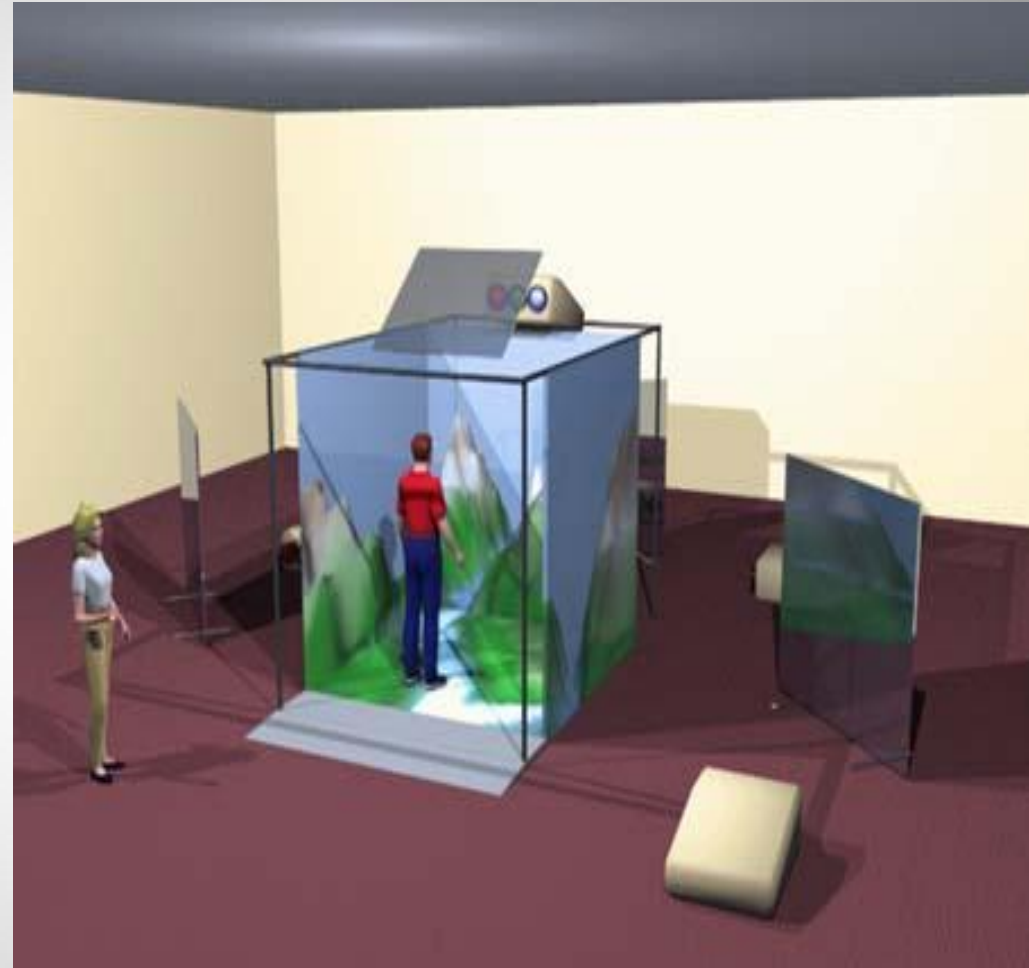
# История виртуальной реальности

- Первая система виртуальной реальности появилась в 1962 году, когда Мортон Хейлиг представил первый прототип мульти сенсорного симулятора
- В 1967 году 1967 году Айвен Сазерленд описал и сконструировал первый шлем, изображение на который генерировалось при помощи компьютера.
- В 1970-х годах компьютерная графика полностью заменила видеосъёмку, до того использовавшуюся в симуляторах.
- В середине 1980-х появились системы, в которых пользователь мог манипулировать с трёхмерными объектами на экране благодаря их отклику на движения руки.
- В 1989 году 1989 году Джарон Ланьер ввёл более популярный ныне термин «виртуальная реальность».

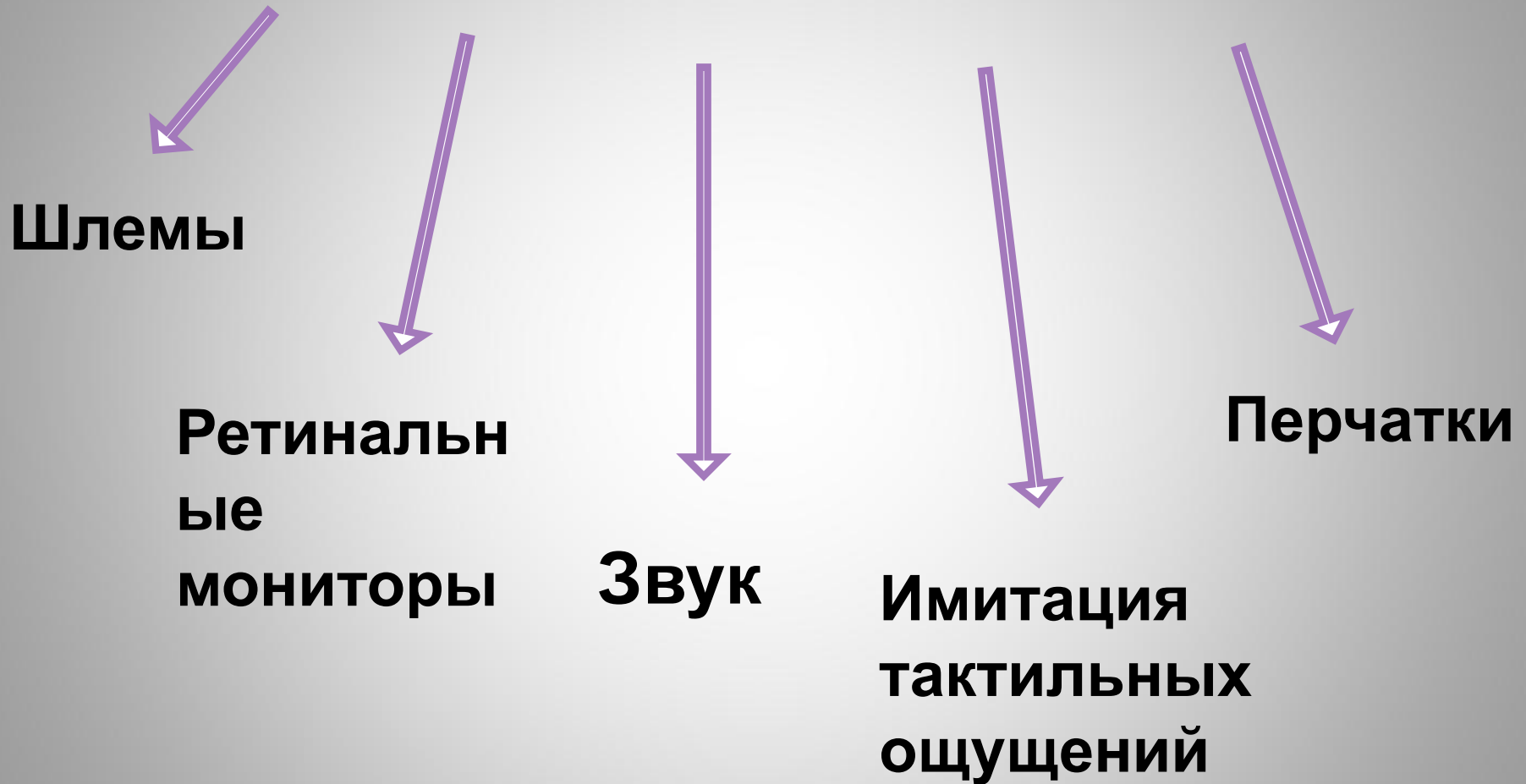
# История виртуальной реальности

Система CAVE обеспечивает иллюзию погружения человека в виртуальный мир при помощи наблюдения проекций стерео-изображений на полу и на стенах комнаты кубической формы.

Несколько людей надевают стерео-очки и свободно ходят внутри такой комнаты. Система непрерывно отслеживает положение ведущего зрителя и на основании этого формирует стерео-изображения на экранах кубической комнаты.



# Реализация виртуальной реальности



# Сферы применения

**МЕДИЦИНА**

**ОБРАЗОВАНИЕ**

**БИЗНЕС**

**ИСКУССТВО  
и развлечения**

**КОСМИЧЕСКАЯ  
ПРОМЫШЛЕННОСТЬ**

# Применение VR в медицине



# Применение VR в бизнесе





# Применение VR в обучении



# Применение в образовании

- виртуальные музеи
- использование специализированных тренажеров
- создания учебных авторизованных курсов на компакт – дисках
- визуальное представление изучаемых объектов

# Список использованных источников

- Ю.Ю. Перфильев, «Кибергеография» // «Энергия» 2003г., № 11, 57-61 с.
- Говорухина М.Ю. Виртуализация современного мира: раздвоение реальности. — Екатеринбург, 2004. — 15 с.
- <http://wallpaper.zoda.ru/computer/wpskga.html>
- [http://www.virtual.ru/virtual\\_reality.html](http://www.virtual.ru/virtual_reality.html)
- [https://ru.wikipedia.org/wiki/Виртуальная\\_реальность](https://ru.wikipedia.org/wiki/Виртуальная_реальность)