Дополненная и смешанная реальность

Выполнила Кравченко Альбина
Группа 220202(1а3)

Содержание

- Дополненная реальность в нашей жизни
- Дополненная реальность в нашей жизни – история
- Геолокационный тип
- Распознавание образов
- Будущее дополненной реальности
- Минусы
- Плюсы
- Список использованной литературы

Содержание

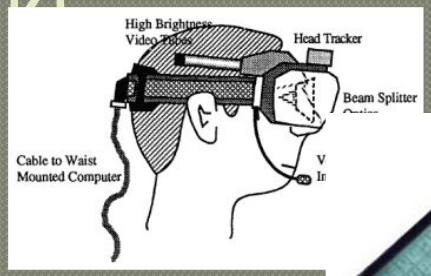
Дополненная реальность в нашей жизни

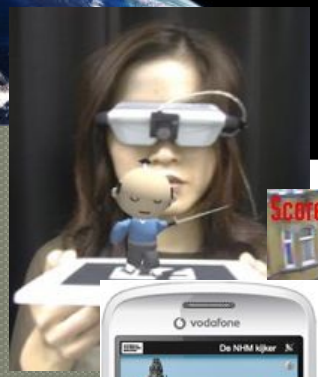
- Термин «дополненная реальность» введен в обращение Томом Кауделом и Дэвидом Майзелом (Tom Caudell and David Mizell) в 1992 году.
- Дополненная реальность – это наложение отображаемого компьютером материала на реальный мир.
- Первые применения: навигация, военное дело, индустрия развлечений.

Содержание

Дополненная реальность в нашей жизни - история

1968 – первая система дополненной реальности (**Ivan Sutherland**).
1992 – введен термин **«дополненная реальность».**
1992 – IBM и Bellsouth представляют **первый смартфон**.
1993 – впервые начинает функционировать **GPS** (официально"NAVSTAR-GPS”).
1996 – представлена **2D матрица маркеров** (квадратных бар-кодов) для слежения камерой по шести степеням свободы (Jun Rekimoto).
1997 – Появляется первый телефон с камерой.
1999 – создана **ARToolKit**, библиотека, позволяющая отслеживать положение объекта по шести степеням свободы.
2003 – Первая коммерческая игра для мобильных устройств, использующая дополненную реальность (**Mozzies**).
2008 – запущен сервис **Wikitude**, первое мобильное приложение, которое сопоставляет геолокационные данные со статьями из Википедии.
2009 – запущен сервис **Layer**.





Содержание

Современное применение дополненной реальности

- Реклама
- Поддержка выполнения сложных операций (сборка, хирургия)
- Навигация
- Военное дело и услуги служб спасения
- Архитектура
- Туризм
- Сфера развлечений
- Образование
- Переводы

Содержание

Классификация

- **По типам устройств ввода информации об окружающем мире (реальности)**
  - Геолокационный (при помощи датчиков позиционирования)
  - Распознавание образов (при помощи камеры)
  - Смешанный тип
- **По способу дополнения реальности**
  - Наложение дополнений на реальный мир
  - Перенос действий пользователя в виртуальность

Геолокационный тип

Связка **GPS, компаса и акселерометра** обеспечивает довольно точное позиционирование устройства.

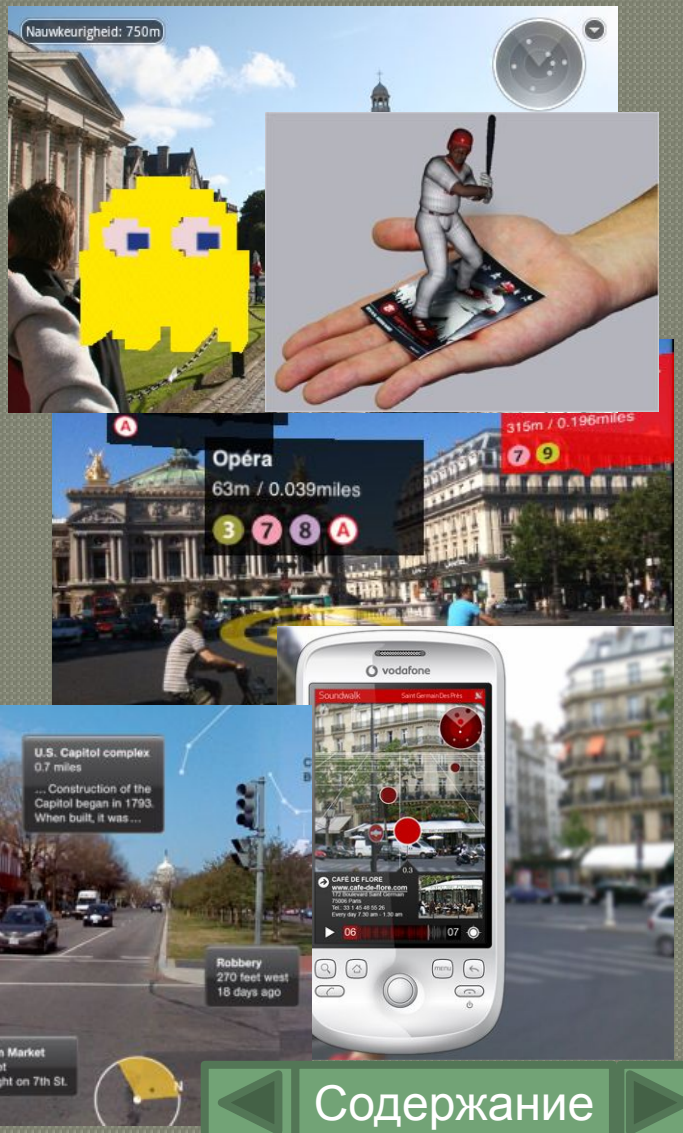
Распознавание образов

- **Маркерный** способ распознавания
- **Аналитический** способ распознавания

Содержание

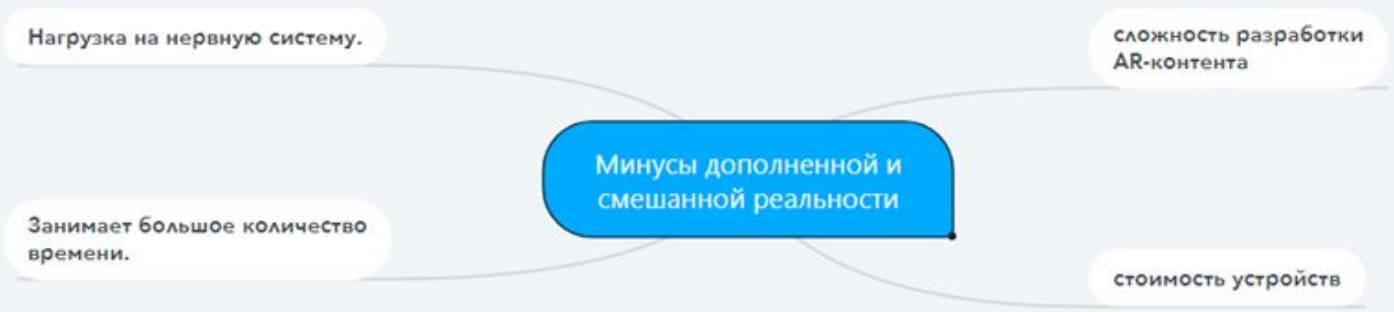
Будущее дополненной реальности

- Новый уровень **социальных** сервисов
- **Игры**, основанные на дополненной реальности.
- **Реклама**



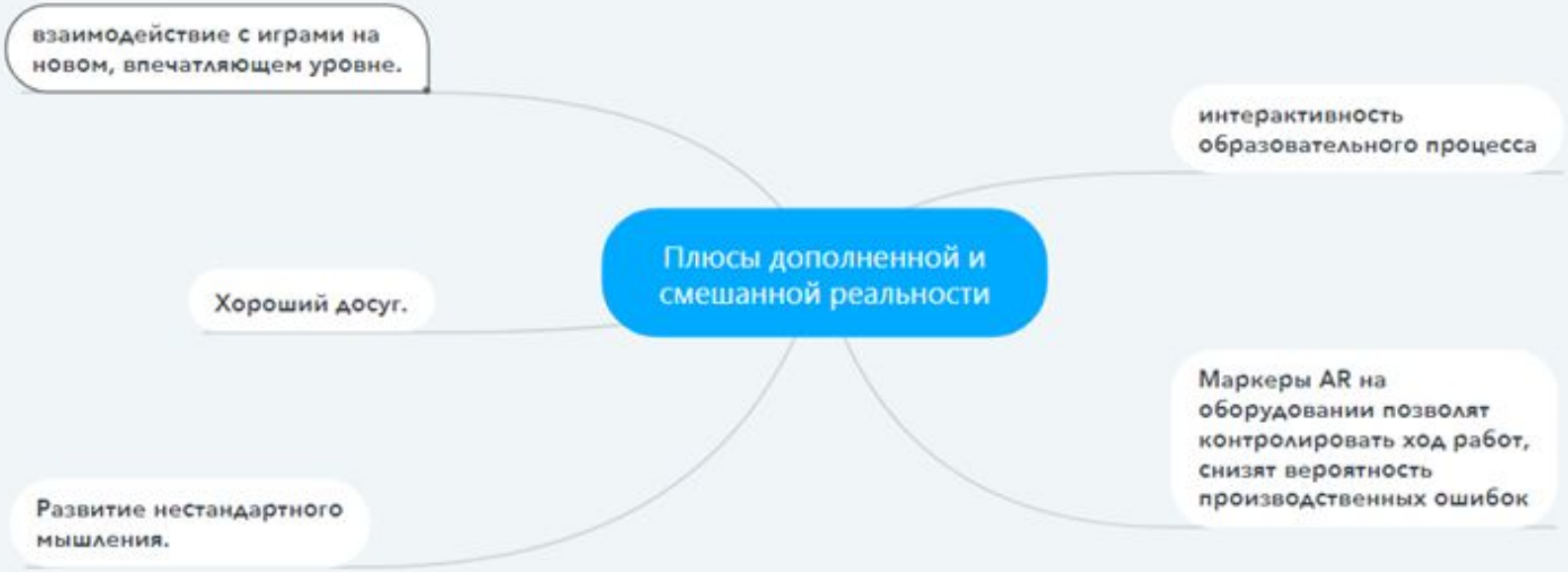
Содержание

Минусы



Содержание

Плюсы



Содержание

Список использованной литературы

- https://www.mindmeister.com/1709120601#
- https://vc.ru/u/592826-argument-digital/163582-preimushchestva-i-nedostatki-dopolnennoy-realnosti-budushchee-uzhe-nastupilo
- https://vzlet.org/blog/vr-vs-ar-plyusy-i-minusy

Содержание