

# Дополненная реальность

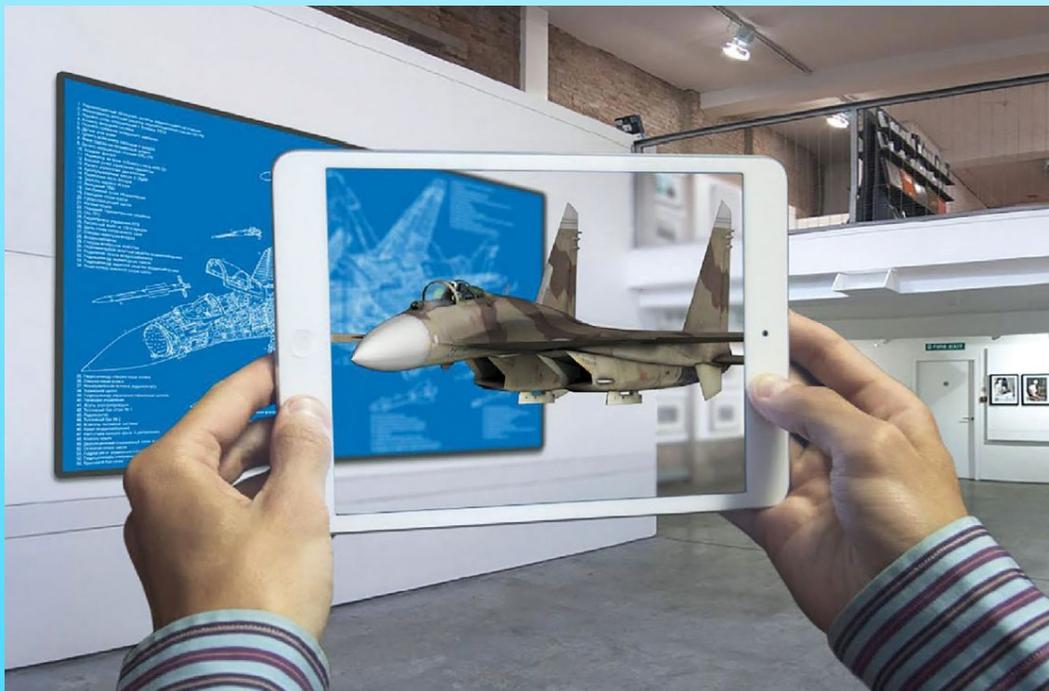
Подготовила студентка группы 053611

Петровская Анастасия



# Дополненная реальность

**Дополненная реальность** — результат введения в поле восприятия любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об окружении и улучшения восприятия информации.



# Сущность и происхождение дополненной реальности

Дополненная реальность — воспринимаемая смешанная реальность, создаваемая с помощью компьютера с использованием «дополненных» элементов воспринимаемой реальности, когда реальные объекты монтируются в поле восприятия.



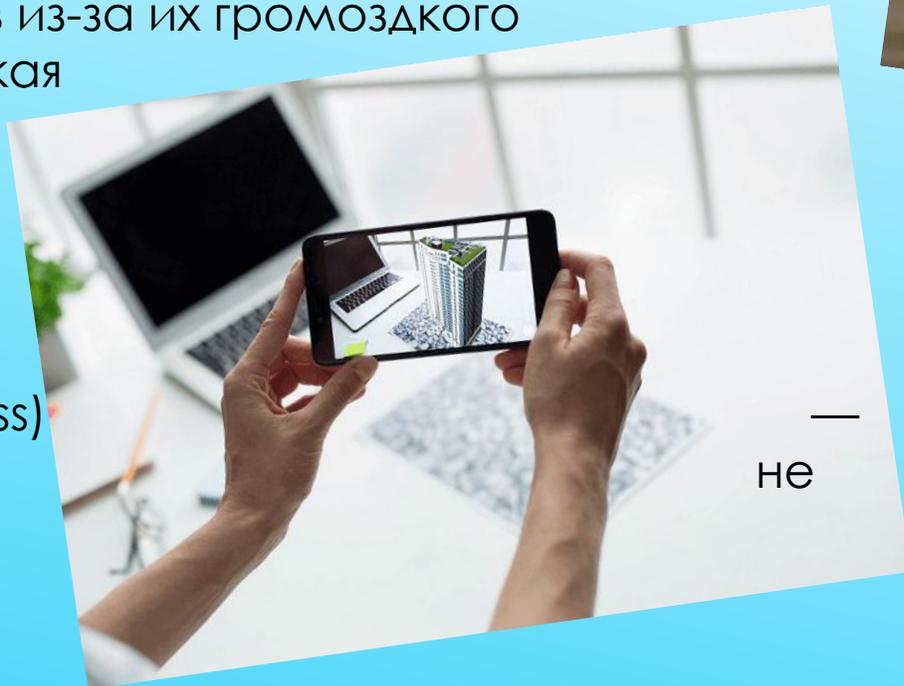
Среди наиболее распространенных примеров дополнения воспринимаемой реальности — параллельная лицевой цветная линия, показывающая нахождение ближайшего полевого игрока к воротам при телевизионном показе футбольных матчей, стрелки с указанием расстояния от места штрафного удара до ворот, «нарисованная» траектория полета шайбы во время хоккейного матча, смешение реальных и вымышленных объектов в кинофильмах и компьютерных или гаджетных играх и т. п.

Предположительно, термин «дополненная реальность» был предложен исследователем корпорации Boeing Томом Коделом в 1990 году. Том Кодел употреблял термин, описывая цифровые дисплеи, которые использовались при постройке самолётов. Сборщики носили с собой портативные компьютеры, могли видеть чертежи и инструкции с помощью шлемов, имеющих полупрозрачные дисплейные панели

# Проблемы в развитии дополненной реальности

«Как и у любой технологии, у AR и VR есть обратная сторона: пока их довольно тяжело использовать. От ношения AR-очков за целый день очень устают глаза, особенно это было заметно в ранних версиях устройств; кроме того человеку поступает значительно больше информации. Но в будущем люди к этому адаптируются — параллельно с развитием технологий», — говорит футуролог Роберт Скоубл. Другая проблема современной дополненной реальности — неудобство в использовании AR-очков из-за их громоздкого размера, а также высокая цена таких устройств.

Очки же для широкой аудитории, которые дешевле и больше распространены (например, Google Glass) маломощны, поэтому могут выполнять множество функций.



не



# Шум из ничего или действительно полезная технология?

Хотя дополненная реальность в течение многих лет пытается попасть в технологический мейнстрим, многие из ее самых ярых сторонников начали задаваться вопросом, сможет ли она справиться с собственным потенциалом.

Многие исследователи считают, что на самом деле технология уже начала демонстрировать свою истинную ценность благодаря упрощению многих привычных для потребителей вещей. Например, уже существуют приложения по подбору причесок и одежды, широко используемые в индустрии красоты; в автомобильном секторе, где пользователи теперь могут использовать дополненную реальность, чтобы погрузиться в опыт вождения автомобиля, который они хотят приобрести.

Некоторые бренды, такие как Lego и Jurassic World, уже экспериментируют с технологией, и отмечают, что его потенциальное воздействие на аудиторию огромно.

