

1. Бражников Денис
2. Зыкова Юля
3. Юрченко Аня
4. Закирова Вилена
5. Шайхутдинов Кирилл

A thick black L-shaped frame is positioned around the text. It starts at the top left, goes right, then down, then right again, and finally down to the bottom right corner.

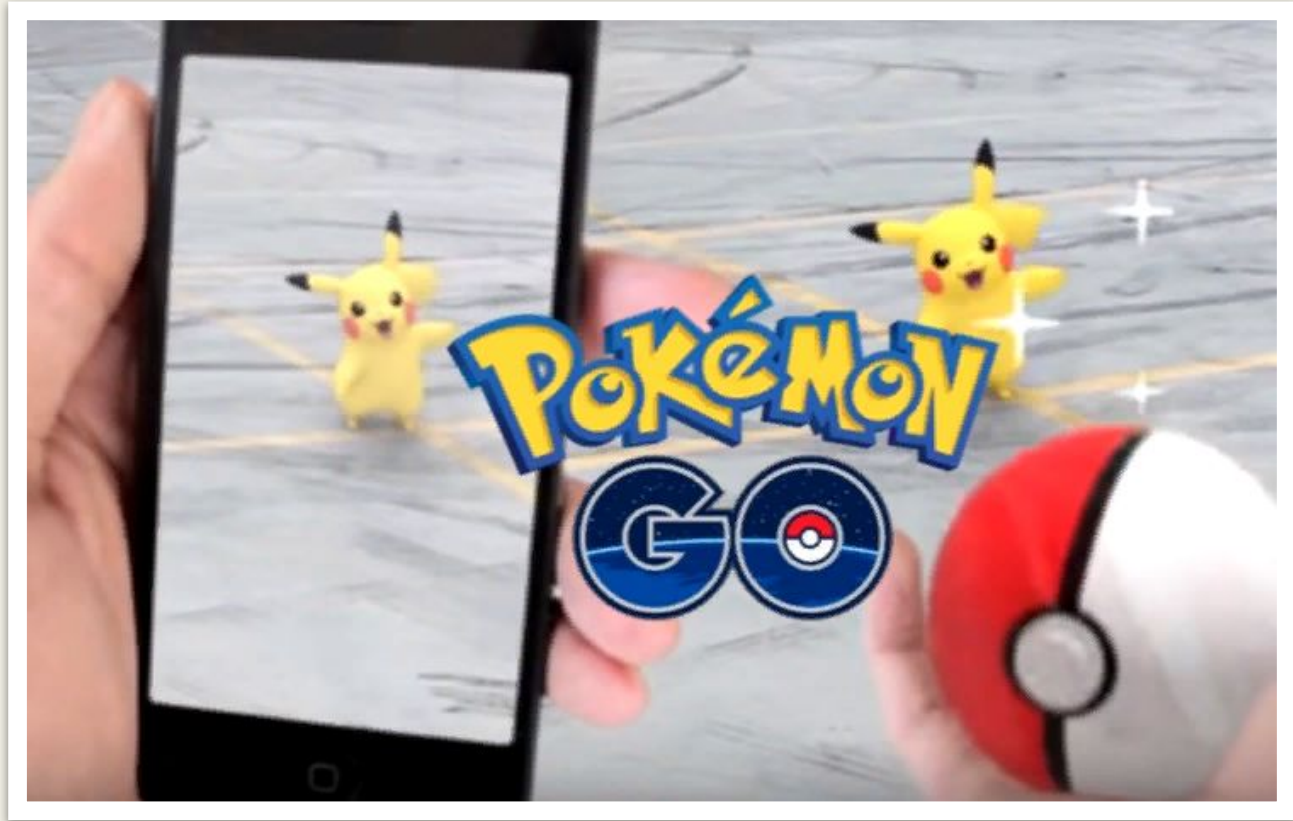
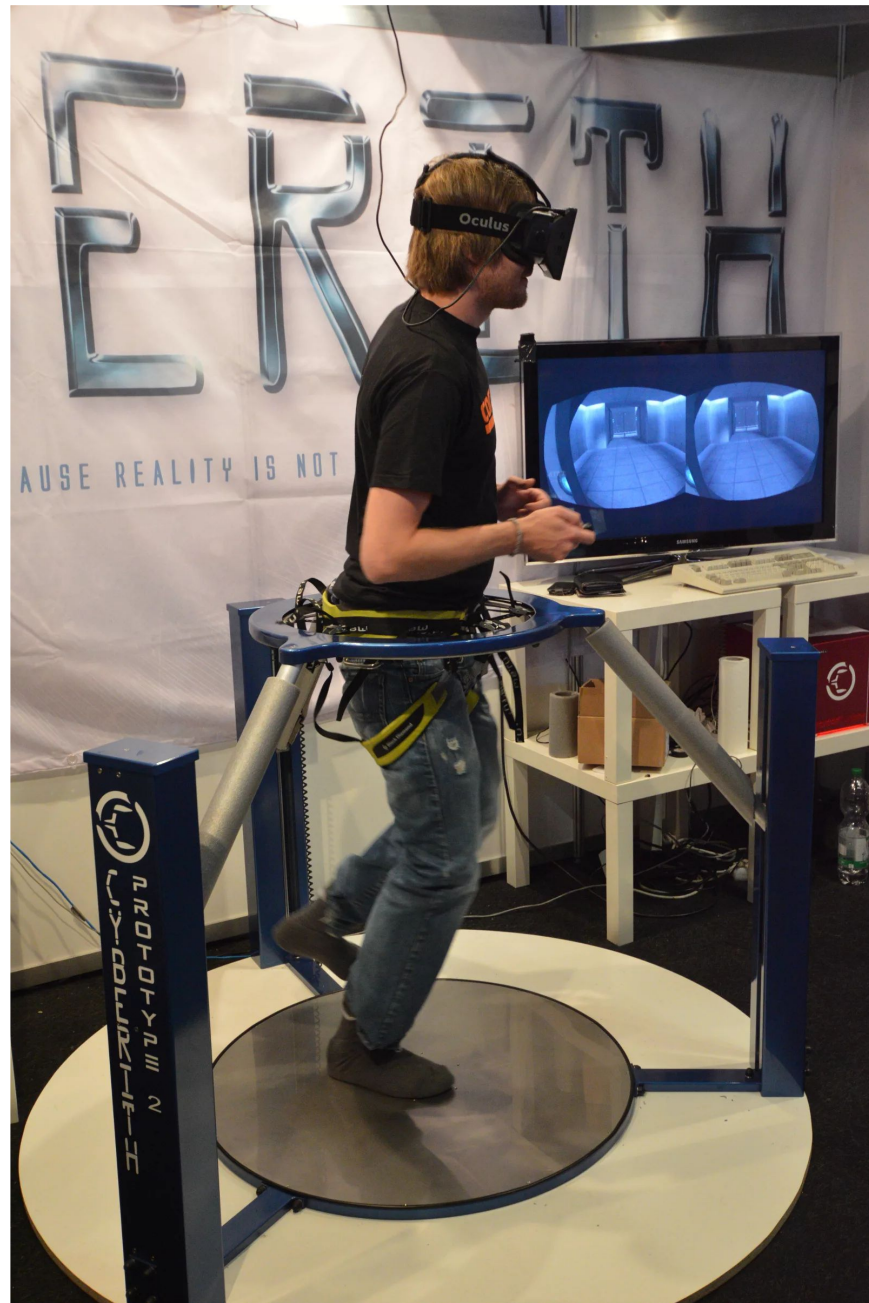
ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Что такое VR и AR?

- **Виртуальная реальность (VR)** — созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание и другие.



- **Дополненная реальность** (англ. augmented reality, AR) — «расширенная реальность» — технологии, которые дополняют реальный мир, добавляя любые сенсорные данные.



История AR/VR

- В 1961 году компания Philco Corporation разработала первые шлемы виртуальной реальности Headsight для военных целей, и это стало первым применением технологии в реальной жизни.
- Отцом виртуальной реальности по праву считается Мортон Хейлиг. В 1962 он запатентовал первый в мире виртуальный симулятор под названием «Сенсорама».



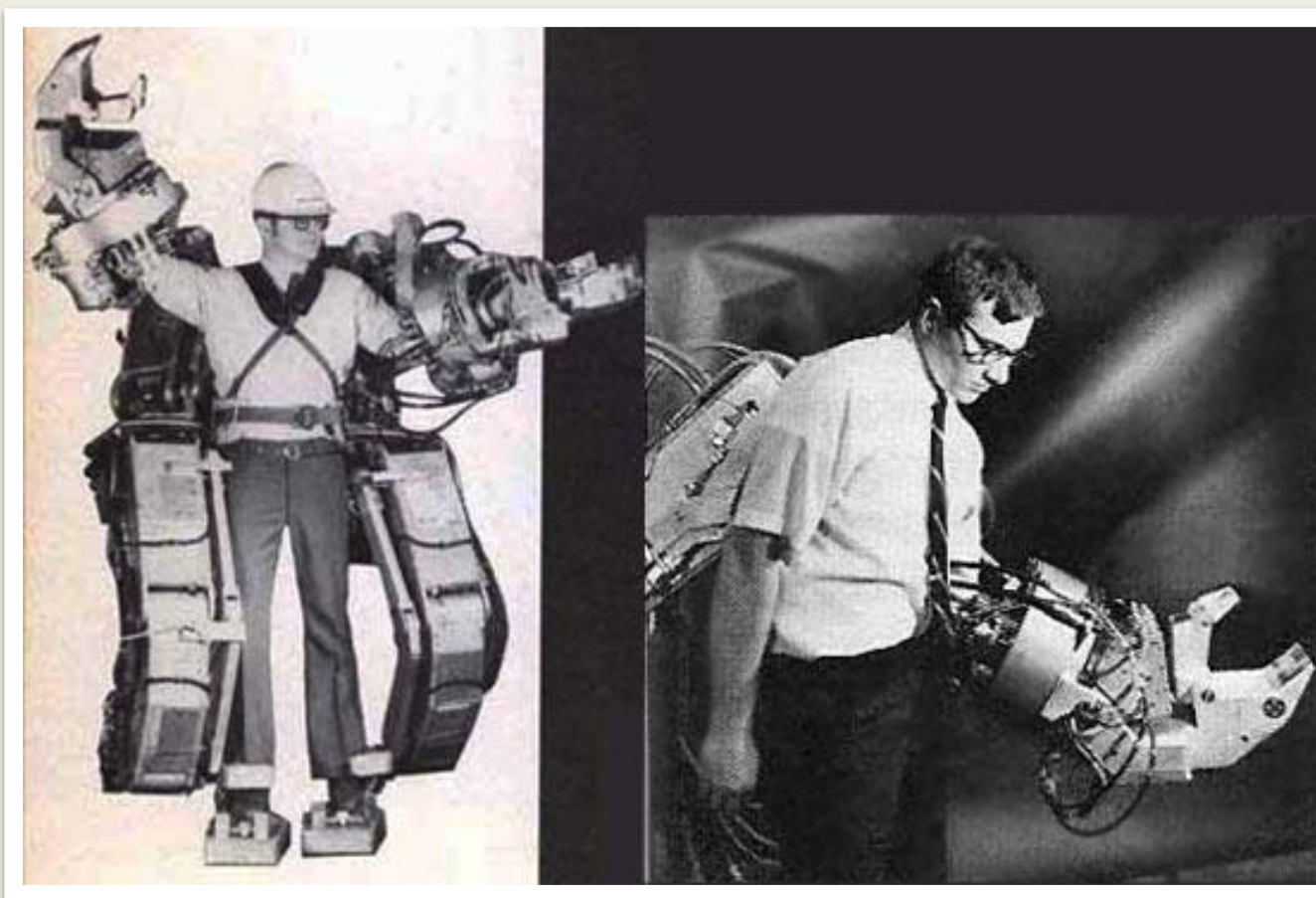
- Через несколько лет после Хейлига похожее устройство представил профессор Гарварда Айван Сазерленд, который вместе со студентом Бобом Спрауллом создал «Дамоклов меч» — первую систему виртуальной реальности на основе головного дисплея.



- В 80-е годы компания VPL Research разработала более современное оборудование для виртуальной реальности — очки EyePhone и перчатку DataGlove.



- В 1992 году Льюис Розенберг разработал одну из самых ранних функционирующих систем дополненной реальности для ВВС США. Экзоскелет Розенберга позволял военным виртуально управлять машинами, находясь в удалённом центре управления.
- А в 1994 году Жюли Мартин создала первую дополненную реальность в театре под названием «Танцы в киберпространстве» – постановку, в которой акробаты танцевали в виртуальном пространстве.



- В 1993 году компания Sega разработала консоль Genesis.

The SEGA logo is displayed in a stylized, blue, blocky font with a white outline, set against a black background. The letters are bold and have a slight 3D effect.

- В 2000 году благодаря дополнению с технологиями AR в игре Quake появилась возможность преследовать чудовищ по настоящим улицам. Правда, играть можно было лишь вооружившись виртуальным шлемом с датчиками и камерами, что не способствовало популярности игры, но стало предпосылкой для появления известной ныне Pokemon Go.



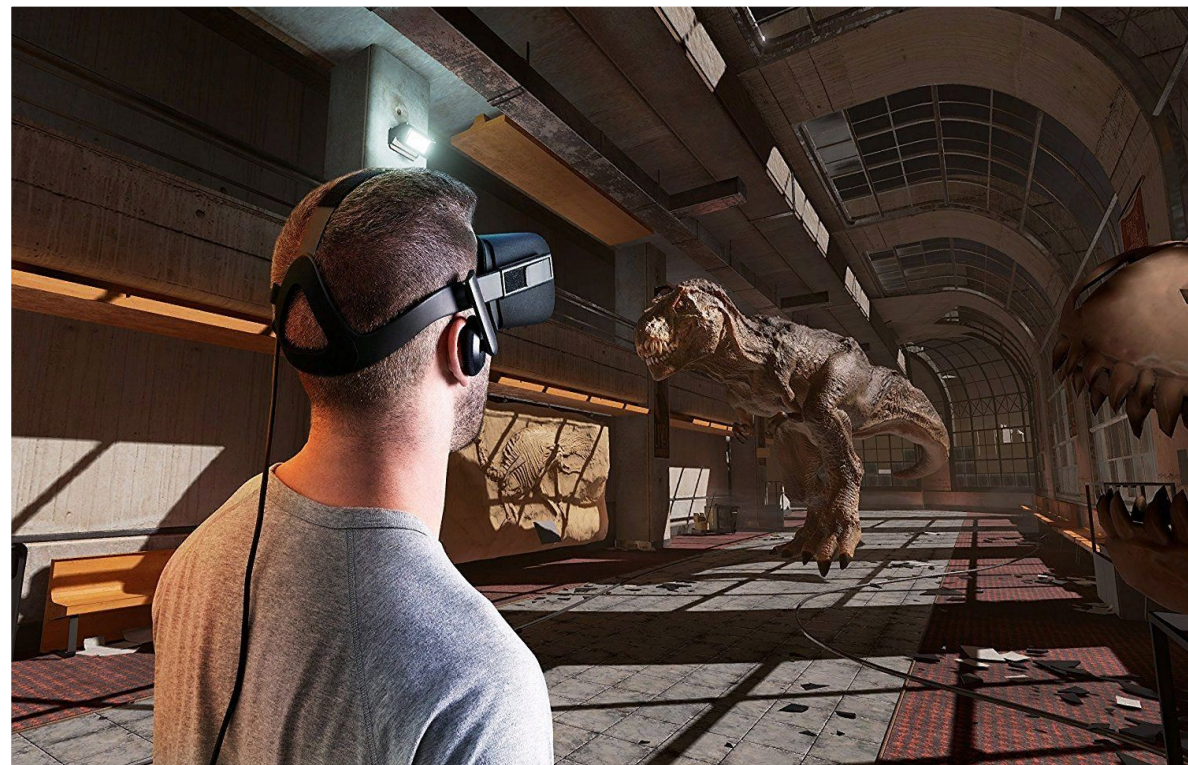
- 6 января 2015 года, начались предпродажи первого серийного потребительского шлема виртуальной реальности Oculus Rift CV1.

KICK
STARTER
.COM



Использование виртуальной и дополненной реальностей

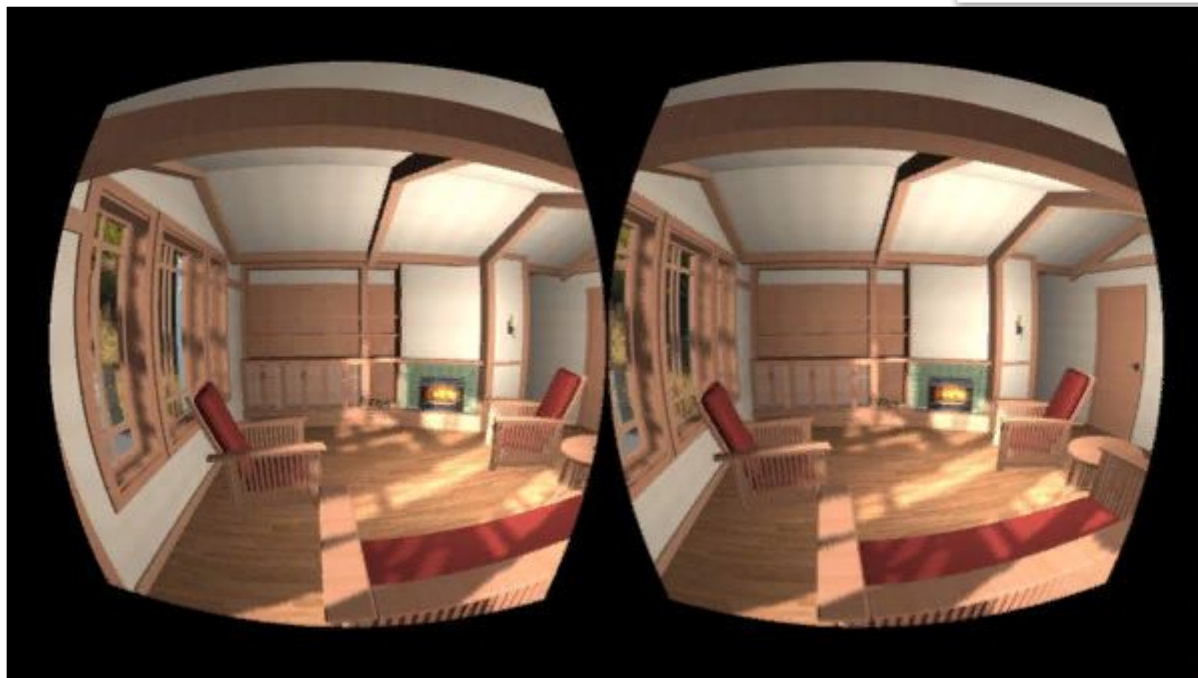
- 1. Видеоигры.
- 2. Мероприятия, транслируемые в прямом



- 3. Парки с виртуальной и дополненной реальностью
- 4. Кинематограф: фильмы и сериалы.

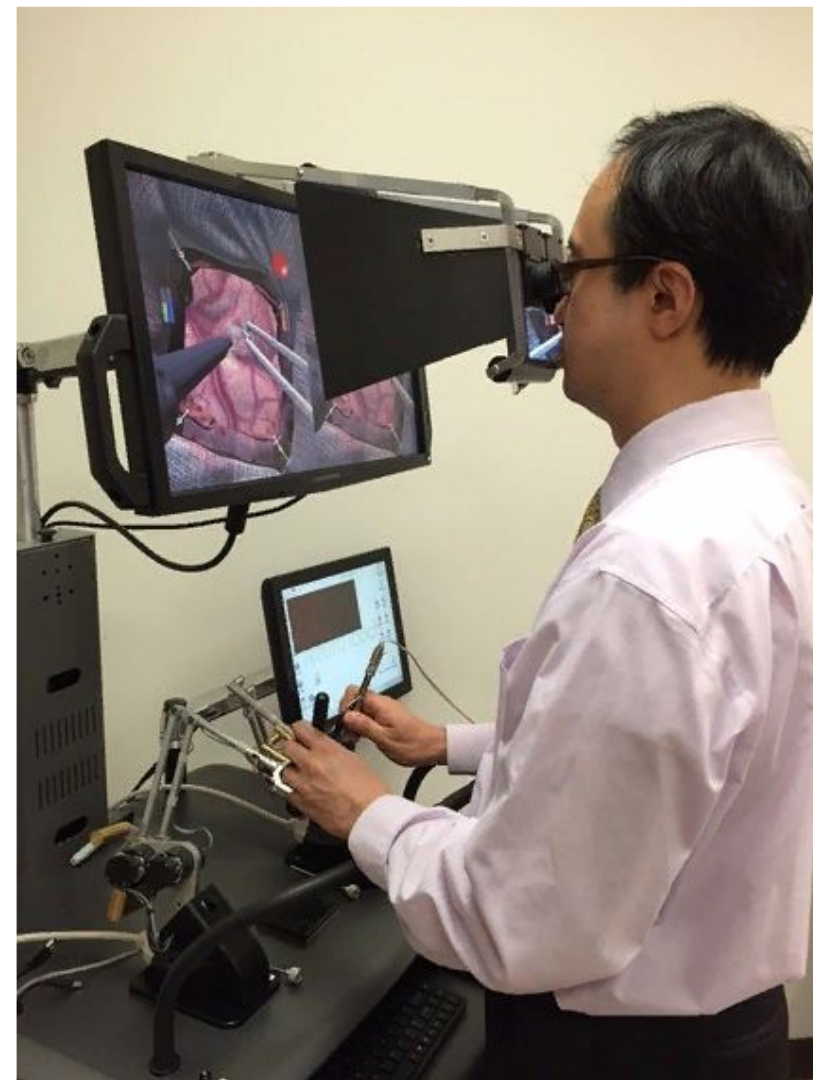


- 5. Сфера продаж
- 6. Продажа недвижимого имущества.





- 7. Образование
- 8. Здравоохранение



Будущее виртуальной

- **реальности**
Можно добавить элементы реального мира в виртуальный, называемого им «дополненная виртуальная реальность». Шлемы будущего смогут сканировать пространство и переносить вещи из физического окружения пользователя в VR-приложения.



