

# Віртуальна реальність .

Підготували студенти групи РП-11  
Григорчук Богдан і Головач Вероніка

Віртуальна реальність — високорозвинута форма комп'ютерного моделювання, яка дозволяє користувачеві зануритись у штучний світ і безпосередньо діяти в ньому за допомогою спеціальних сенсорних пристроїв, які пов'язують його рухи з аудіовізуальними ефектами.



Немає сумнівів що подальший розвиток віртуальної реальності здатний спричинити великі зміни в науково-технічній сфері, а також викликати значні соціальні перетворення. Можливо, ми навіть не можемо уявити реальний стан справ навіть через декілька десятків років.





**Перспективи віртуальної реальності в недалекому майбутньому :**  
Якщо спробувати уявити можливості віртуальної реальності в недалекому майбутньому, то вже через декілька років напевно з'явиться можливість навчатися, або вести свої справи з допомогою віртуальної реальності.

# Віртуальні світи :



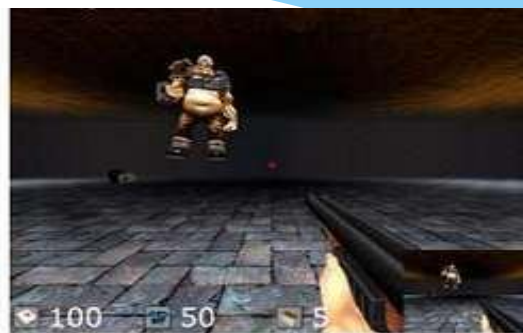
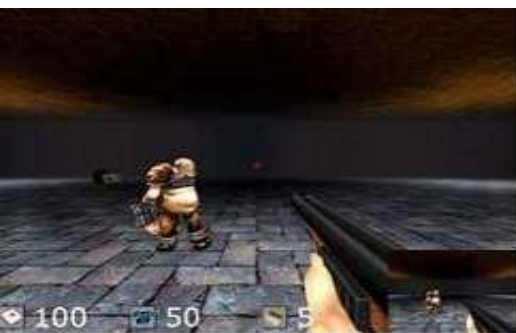
Мета повсюдної комп'ютеризації - вселити комп'ютер у наш світ :

\* Реалізація системами «віртуальної реальності» називаються пристрої, які більш повно порівняно із звичайними комп'ютерними системами імітують взаємодію з віртуальним середовищем, шляхом впливу на всі п'ять наявних у людини органів чуття.



## Застосування:

Інтерактивні комп'ютерні ігри засновані на взаємодії гравця з створюваним ними віртуальним світом. Багато з них засновані на ототожненні гравця з персонажем гри, видимим або імовірним.





\* **Властивості :**

- породження
- актуальність
- автономність
- інтерактивність

Комп'ютерну віртуальну реальність можна характеризувати як багатомодульне буття , тобто буття , що допускає безліч варіантів і сценаріїв розвитку подій.





**Віртуальна реальність потребує повного занурення людини в віртуальний світ з максимальною участю її органів відчуття.**

# Неймовірний відпочинок



# Змога подорожувати



# Види окулярів віртуальної реальності



FIBRUM Pro-окуляри віртуальної реальності, в якому замість екрана використовується екран вашого смартфона, вам не придется купувати дорогі комп'ютери. З цими окулярами ви зможете зробити не можливе-можливим.



Окуляри віртуальній реальності від компанії Sony, раніше відомі під кодовим ім'ям Project Morpheus, нарешті знайшли остаточну комерційну назву - PlayStation VR. Про це японський електронний гігант оголосив на прес-конференції в рамках виставки Tokyo Game Show. Прототип Project Morpheus був представлений ще в березні 2014 року і мав 5-дюймовий дисплей з роздільною здатністю 1920x1080 пікселів, інтерфейси USB і HDMI, підтримку тривимірного звуку і соціальні функції. Крім того, у пристрої були наявні декілька датчиків, включаючи акселерометр та гіроскоп.



# Висновок про віртуальну реальність

## \* Висновок.

\* Ми розглянули віртуальну реальність як одну з підсистем Інтернет-реальності. Віртуальна реальність тісно пов'язана з навколишнім світом та з психічними реальностями людини.

\* У підсистемі віртуальної реальності Інтернет відбувається інверсія фундаментальних структур: простору, часу, причинності, об'єктів у відповідності до закону трансформації цих структур в одно- та двохвимірному світі.

\* Віртуальна реальність Інтернет тісно пов'язана з повсякденною психічною реальністю людини, виконуючи для неї ряд функцій, серед яких проєктивна, образноконструктивна, рекреативна, зняття фрустрації, пов'язаної з неможливістю реалізації бажань у звичайній реальності, а також у подоланні обмежень у проявах суб'єктності людини.

У зв'язку з широкими можливостями віртуальної реальності, що були перераховані вище, вважаємо, що нагальним питанням психологічної науки є вивчення можливостей використання цієї реальності для проектування розвивальних, корекційних, психотерапевтичних середовищ для психологічної допомоги.

\* Дякую за увагу

