A woman with dark curly hair is wearing a VR headset and smiling. Her hands are raised in front of her, interacting with a virtual environment. The background is a light blue color with a complex network of glowing blue lines and dots, representing a digital or virtual space. The text is overlaid on the image in a bold, black font.

Полное погружение в виртуальную реальность

Проект Захаркина
Владислава

Содержание

- 1. Актуальность темы.
- 2. Задачи.
- 3. Основная часть.
- 4. Заключение.

Актуальность темы

Человечество за последнее столетие сделала огромный скачок в развитии, о котором люди раньше не могли даже и подумать. Сейчас невозможно представить человека, который не будет пользоваться техникой, которая выполняет различные задачи, помогающие нам в повседневной жизни. Так же вместе с ней не стоит на месте и игровая индустрия, которая даёт нам возможность расслабиться, снять напряжение и просто повеселиться. Виртуальная реальность – один из наглядных примеров, это возможность полностью окунуться в интерактивное измерение, посетить самые красивые и недоступные уголки мира, не выходя из комнаты и взаимодействовать с играми на новом, впечатляющем уровне.

Задачи

- 1. Рассказать о полном погружении.
- 2. Рассказать об уже достигнутых результатах в области виртуальной реальности.
- 3. Выяснить возможно ли дальнейшее развитие в этой сфере.
- 4. Подвести итог проделанной работы.

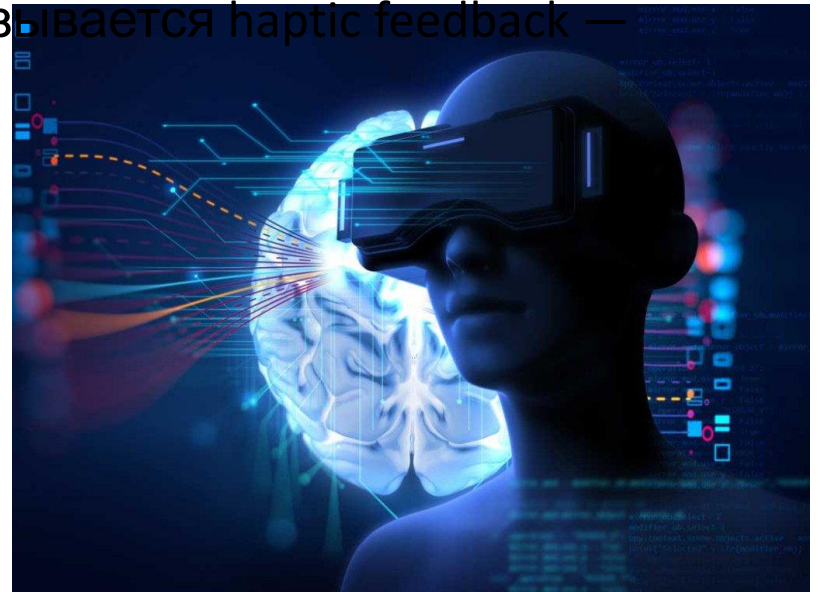
Полное погружение

- Что такое полное погружение? Это когда разница между виртуальным и реальным мирами не ощущается. То есть, ты не чувствуешь, в каком из миров находишься.



Составляющие полного погружения

- Первый и самый важный момент — это визуальная картинка. Все привыкли, что погружение в виртуальную реальность происходит с помощью шлемов виртуальной реальности. Как правило, HTC Vive, Oculus Rift, Gear VR, PS VR и прочих шлемов, которые сейчас есть на рынке.
- Второй важный момент — это звук. Без звука в виртуальную реальность невозможно погрузиться на данный момент, поскольку картинка должна полностью сочетаться со звуком. Для того, чтобы пользователь, находясь в виртуальной реальности, смог позиционировать себя в пространстве и знать, где он находится.
- Следующий, еще более важный момент — это тактильная связь или haptic. В западной терминологии он называется haptic feedback — “обратная тактильная связь”.
- Симуляция вкуса.
- Симуляция запаха.
- Положение человека в пространстве.



Чего уже достигла виртуальная реальность?

- Современные информационные технологии оцениваются в 15 млрд долларов, сумма неуклонно растёт с каждым годом. Успешные специалисты данной сферы быстро обретают славу и финансовую стабильность. Это выгодная возможность реализовать амбиции, таланты, внести свою лепту в развитие человечества.
- Виртуальная реальность используется во многих отраслях: кино, военные технологии, проектирование и дизайн, промышленность, медицина, образование, индустрия развлечения, маркетинг и реклама.
- В России рынок vr в некоторых аспектах даже превосходит зарубежный. На нём популярны не только устройства компаний Oculus Rift и HTC Vive, но и отечественные тренажеры. К примеру, русская организация AR Production основала Музей дополненной реальности, электронные экскурсии, необычные буклеты для Газпрома.

Что же будет в будущем?

- Будущее VR-индустрии можно только спрогнозировать. Эксперты придерживаются разных мнений: кто-то считает, что VR позволит перейти человечеству на новый уровень развития, кто-то уверен, что уже через несколько лет инновация исчерпает себя и канет в Лету. Одно известно точно - пока существуют специалисты, способные создавать полезные и необычные технологии виртуальной реальности, сфера будет востребована.
- Главный научный сотрудник корпорации Oculus Майкл Абраш на одной из тематических конференций сказал, что VR улучшится, станет неотъемлемой частью современного общества. Обязательно стоит

ождать модернизации визуальных качеств геймдизайна, ведь именно они нуждаются в коррекции.

- Абраш убедил присутствующих, что важно

расширить угол зрения шлема виртуальной реальности, а также ввести функцию сканирования пространства. Прибор сможет “видеть” окружающие его предметы и “копировать” их в дополненную реальность.

Такие устройства позволят накладывать графику на настоящие объекты и контролировать все пиксели в получившихся



Заключение

- Виртуальная реальность эволюционирует постоянно. Её дополняют всевозможными функциями, создают отдельные возможности, всячески изменяют скрипты приложений. Благодаря таким манипуляциям, дополненная и виртуальная реальность позволят будущим поколениям жить иначе, получить от технологий максимум пользы.

Спасибо за внимание!

