



К 105 Технологии виртуальной реальности

Виртуальная реальность – искусственный трехмерный мир, созданный с помощью компьютера и воспринимаемый человеком посредством специальных устройств.

Станислав Лем 1964г. «Сумма технологий»





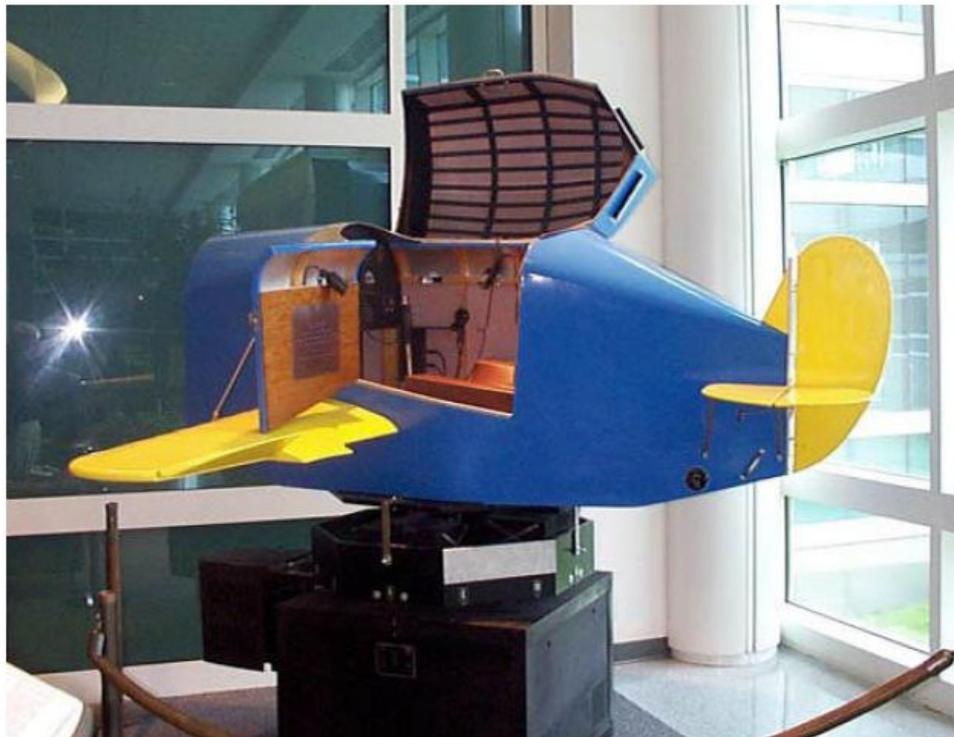
К 105 Технологии виртуальной реальности

Мирон Крюгер с 1974 по 1984гг.

Уильям Гибсон в 80-х
Джароном Леньер 1984г.

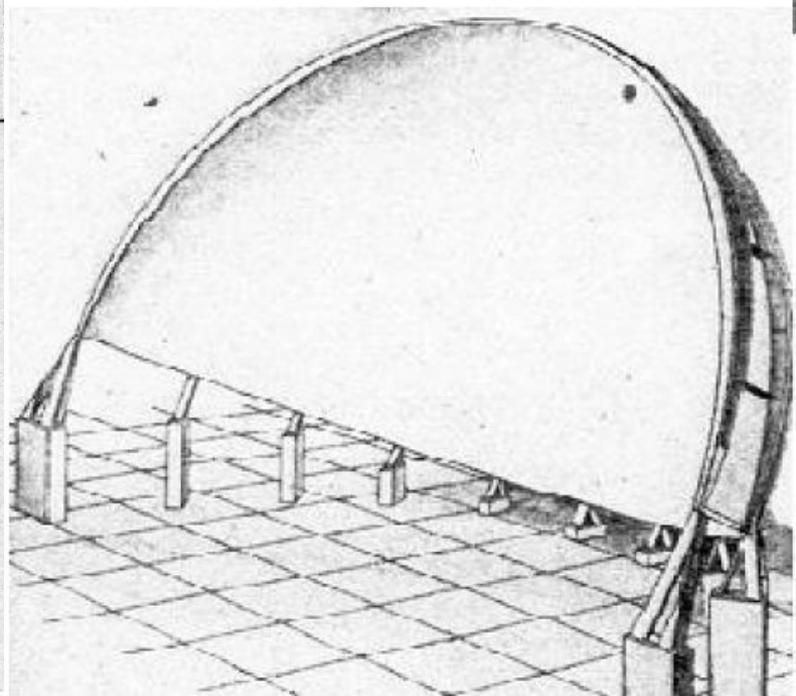
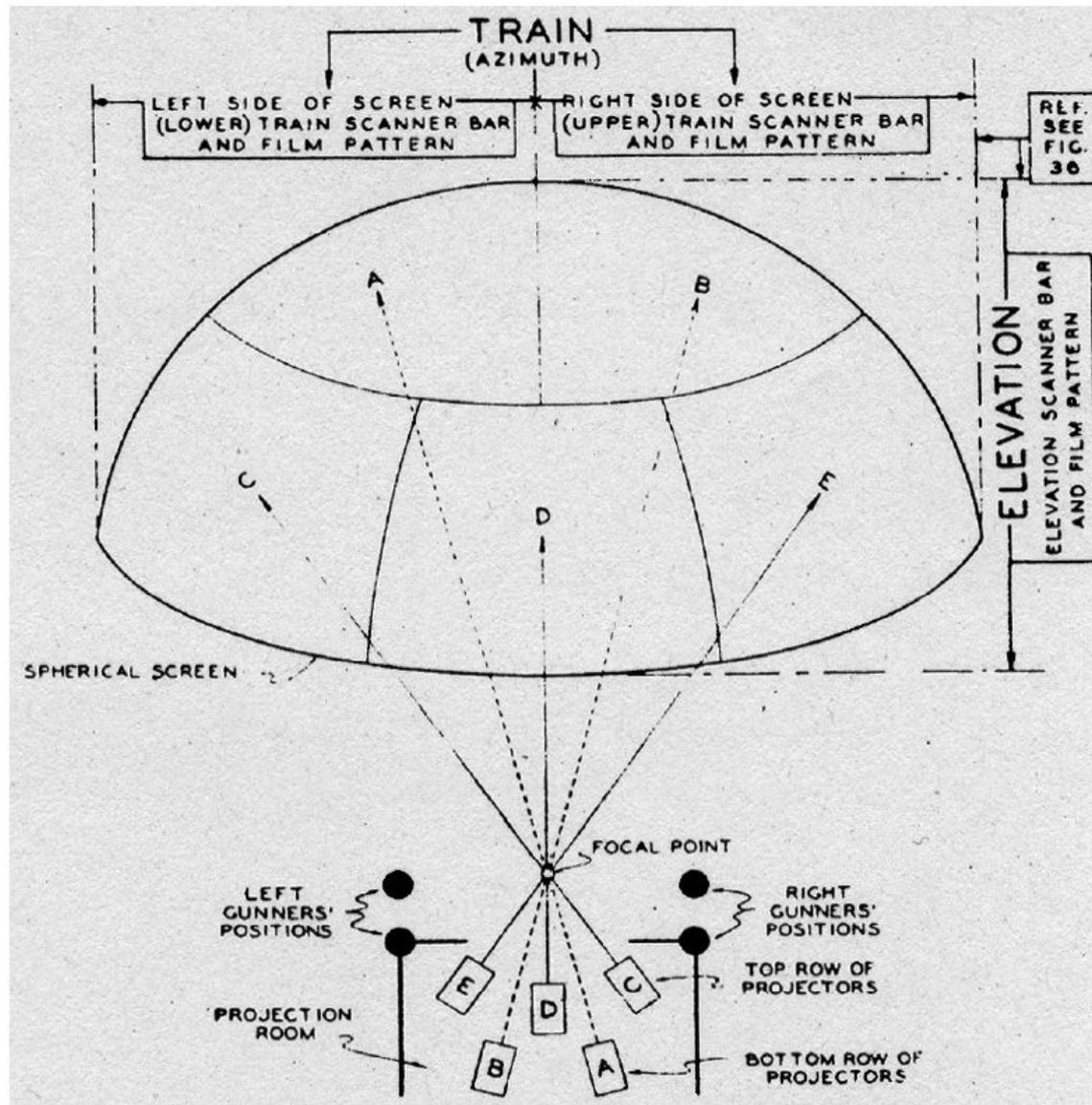
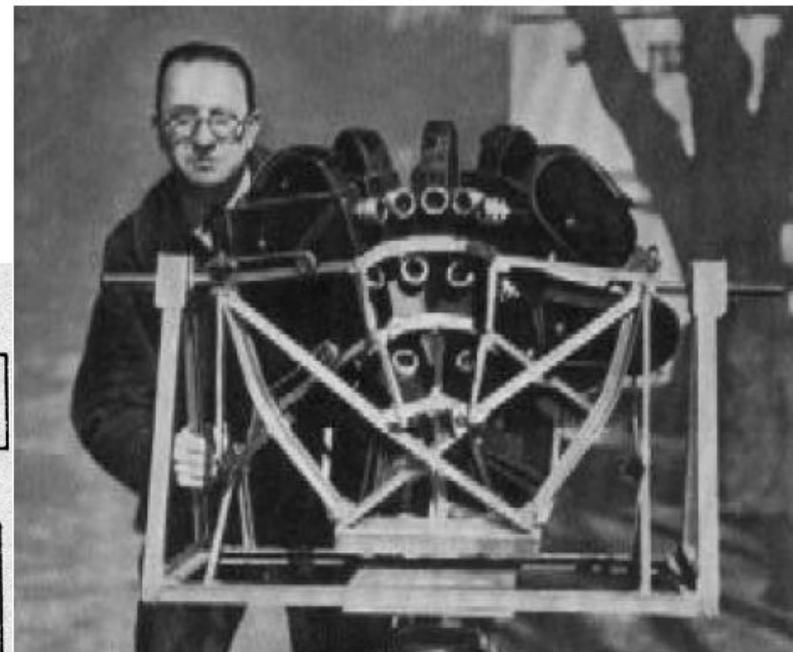


Link Trainer





К 105 Технологии виртуальной реальности реальности Vitarama 1939г.





К 105 Технологии виртуальной реальности

реальности

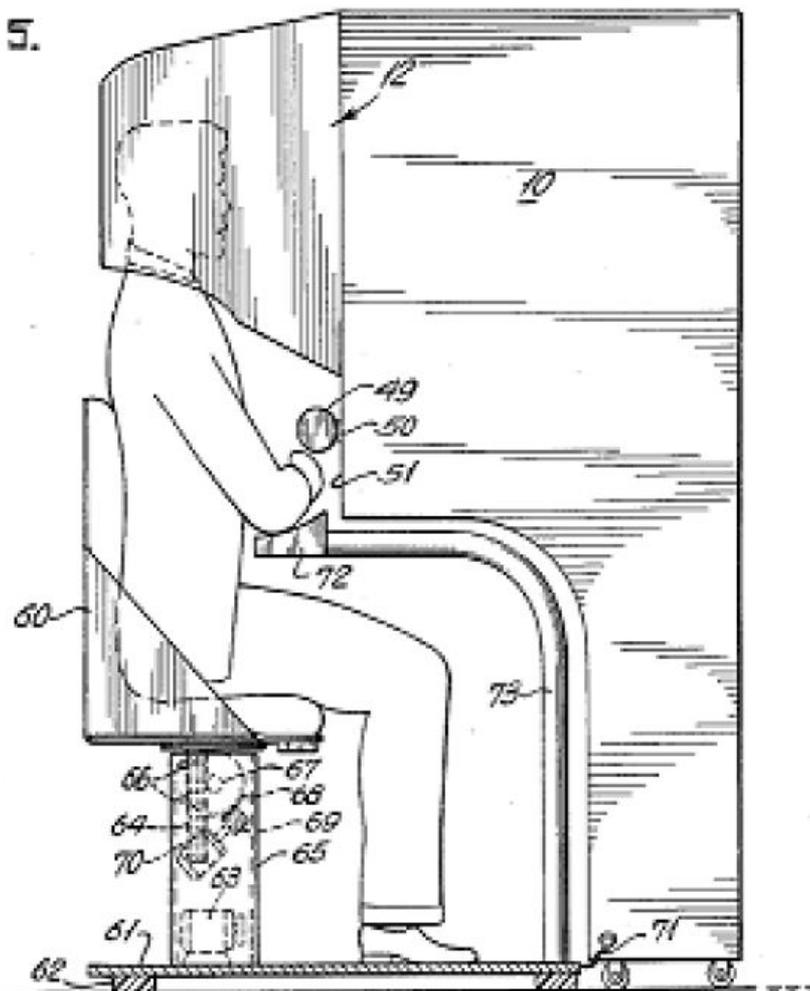
Sensorama 1957г.



Filed Jan. 10, 1961

8 Sheets-Sheet 3

Fig. 5.

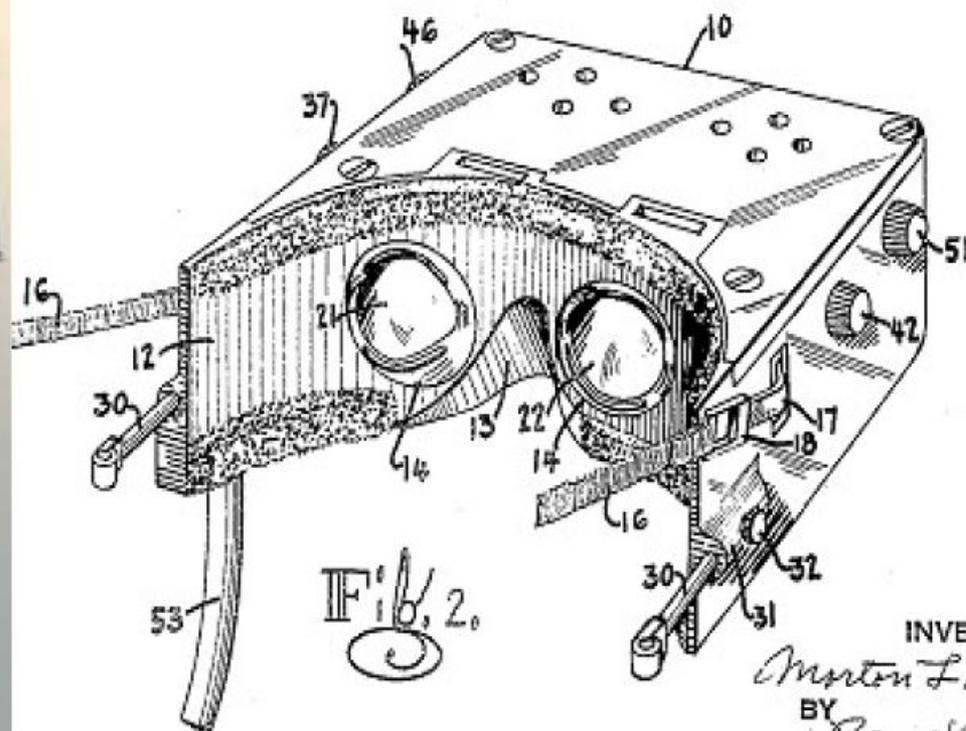




К 105 Технологии виртуальной
реальности

Мортон Хейлинг
1961г

Telesphere Mask





К 105 Технологии виртуальной

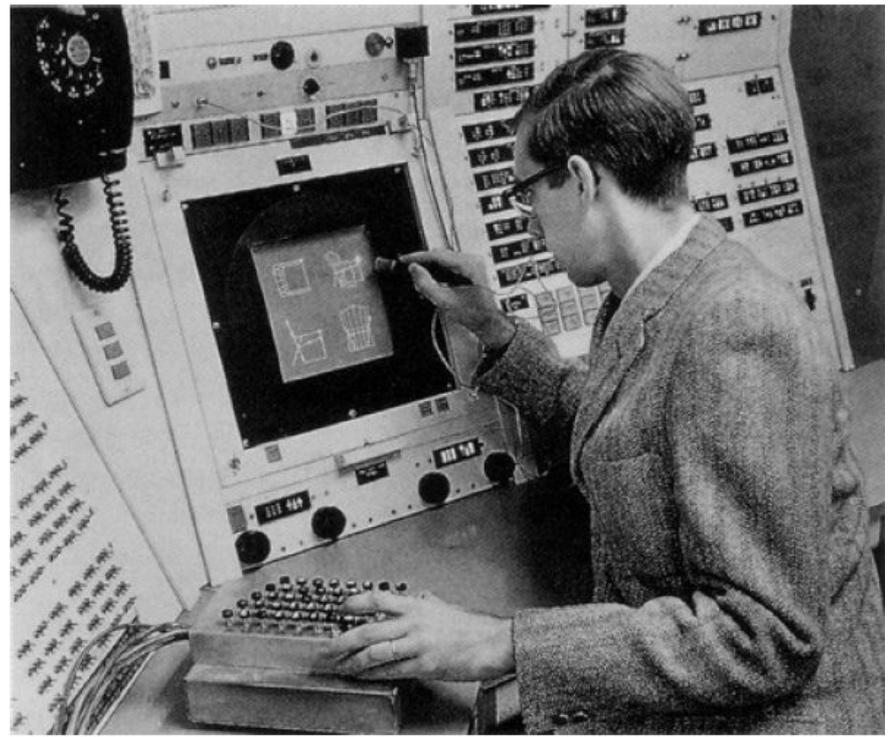
реальности Сазерленд эссе «Ultimate Display». В концепцию входят:

- Виртуальный мир, который кажется реальным для любого наблюдателя, сквозь шлем-дисплей, дополненный трехмерным звуком и тактильными раздражителями;
- Компьютер, который создает и отображает модель мира в реальном времени;
- Возможность для пользователей манипулировать виртуальными объектами как в реальности, интуитивно понятным способом.

DAC-1 1959 г



Sketchpad 1963 г





К 105 Технологии виртуальной реальности

1966-1968 гг. создание «Дамоклав меч»
Сtereo звук.

Датчики положения головы.

Изображение создает компьютер а не просто видеозапись.

Первое приложение: куб в воздухе.

Дамоклов
меч





К 105 Технологии виртуальной реальности

реальности

Первая система виртуальной реальности Aspen Movie Map (1977)



Что
было
Четыре камеры, автомобиль,
ДИСК



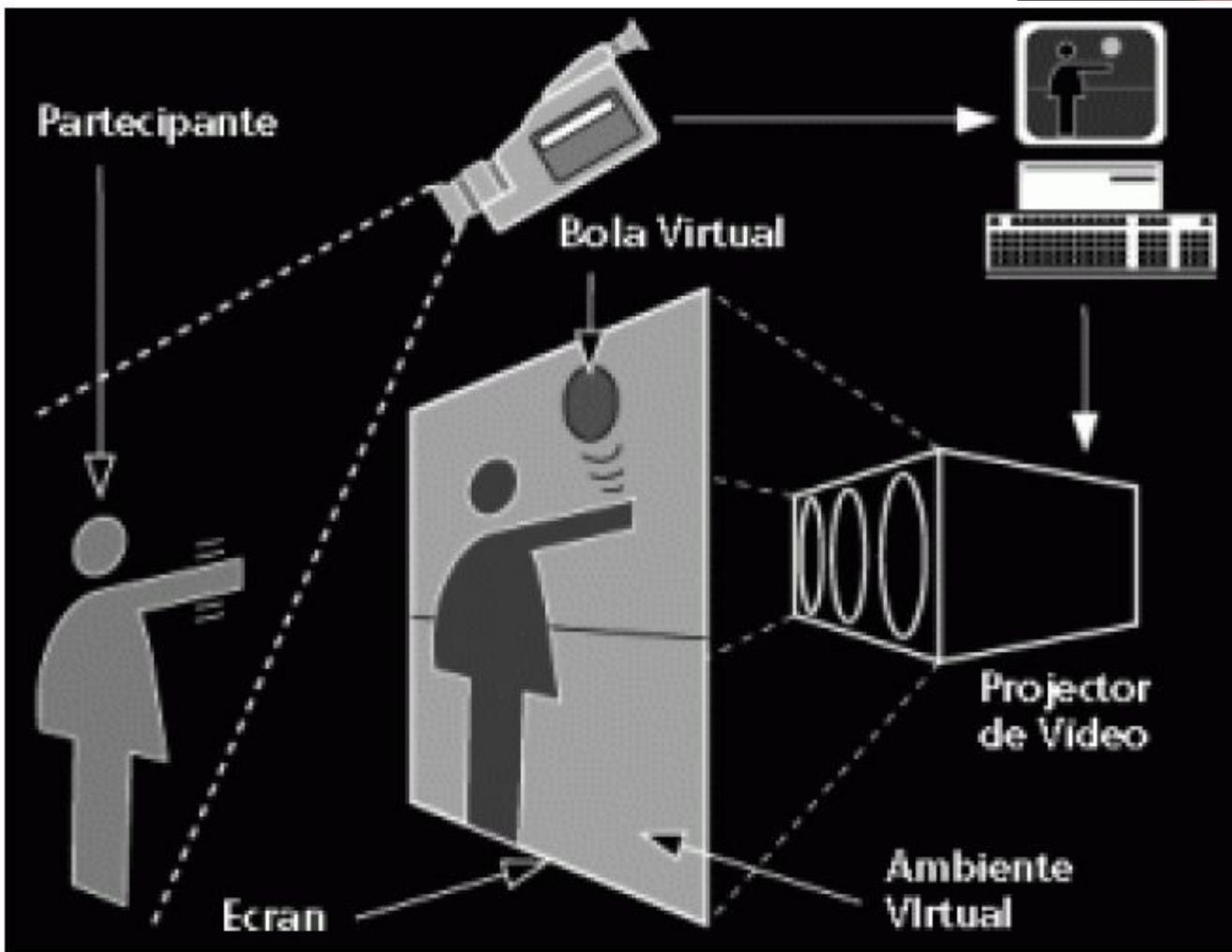
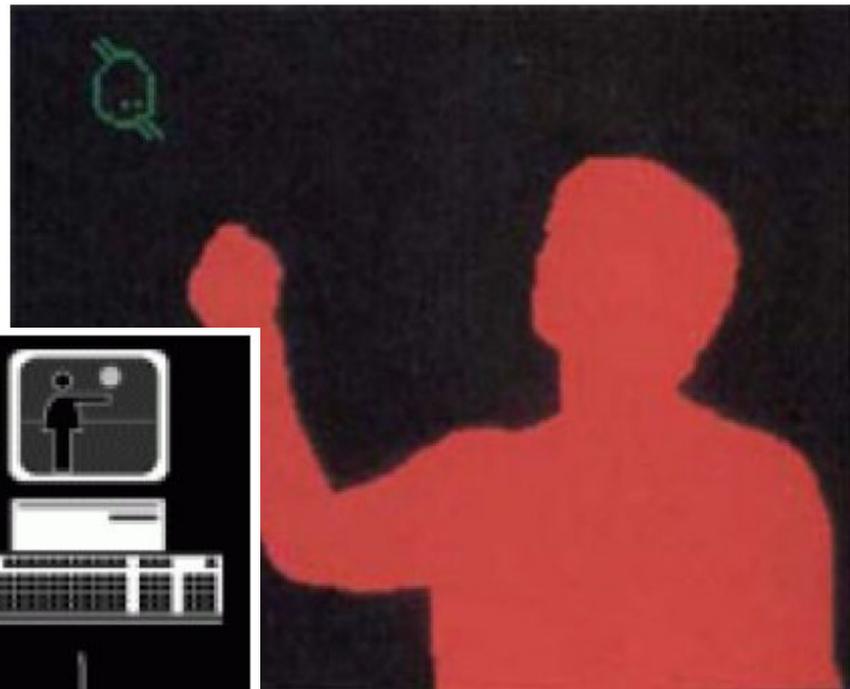
Что
получили

Движение по городу с шагом в 10 футов

Виды отображения: лето, зима, каркас



Мирон Крюгер 1983г
Видеостол - Video Desk
Видеопространство – Video



Отслеживание движения рук, пальцев и др. объектов.

Наблюдение за человеком и передача его движений на компьютер.

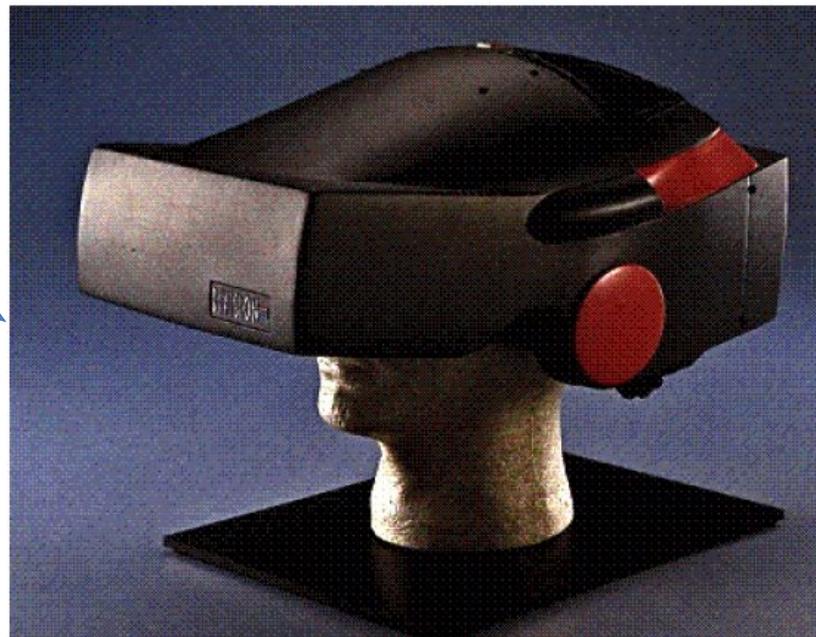


К 105 Технологии виртуальной реальности

1984г. Начало разработок и выпуска коммерческой продукции (VPL).

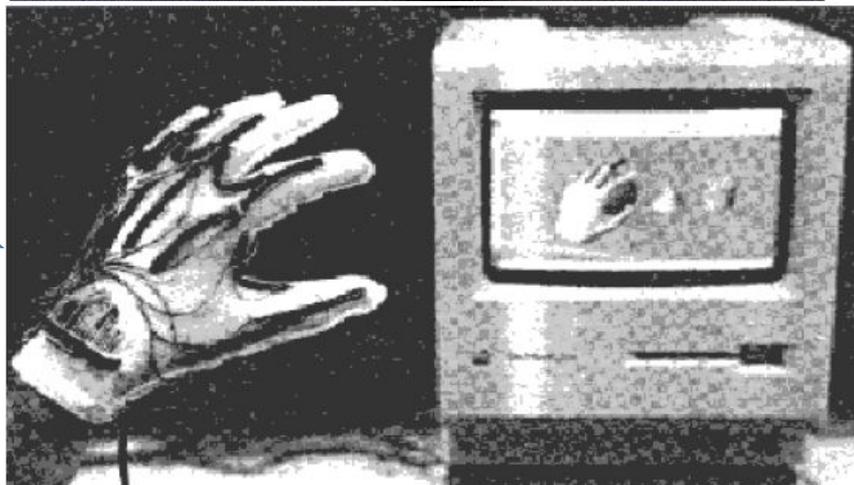


VPL HMD



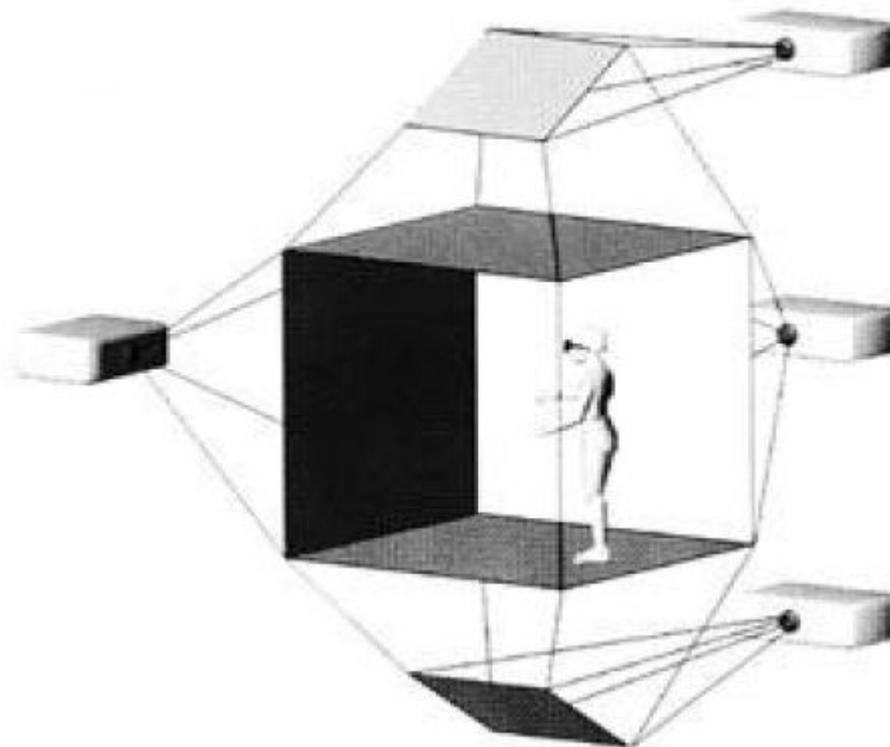
VPL DataSuit

VPL DataGlove





1992 г. Дэн Сэндин, Том ДеФанти и Каролина Круз-Нейра The
Cave



3 на 3 метра.

Теперь это СТАНДАРТ систем виртуальной реальности полного погружения.



СПАСИБО за внимание на сегодня всё!!!

Но кто хочет дог.
Балл:

Прообразом какого сервиса стал Aspen Movie

Кто создал первый шлем виртуальной

Какой современный инструментарий позволяет делать тоже что и

Кто предложил использовать обоняние в кинопроцессе?