

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/referat/351202>

Тип работы: Реферат

Предмет: Информационные технологии

Оглавление

Введение 3

Виртуальная реальность 4

Заключение 9

Список использованной литературы 10

Введение

В последние годы достижения в области информационных технологий создали технические и психологические феномены, называемые «виртуальной реальностью» как в популярной, так и в научной литературе. Развитие техники программирования, быстрый рост производительности полупроводниковых микросхем, возможность сообщения человеку специальных сред, развитие обратной связи - все это создало новое качество восприятия и опыта, воспринимаемого как виртуальная реальность.

Внешний эффект заключается в том, что человек попадает в мир, очень похожий на мир реальный, либо заранее воображаемый, инсценированный, либо получает новые возможности для мысли и поведения. Самая примечательная черта новых информационных технологий, конечно же, в том, что человек, вошедший в виртуальный мир, может не только наблюдать, но и действовать в одиночку. На самом деле можно очень легко войти в виртуальную реальность, прежде чем думать о картине, фильме или книге. Однако во всех подобных случаях роль человека как зрителя, читателя или слушателя сама по себе не могла быть отнесена к активному участнику произведения. Системы виртуальной реальности предлагают совершенно иные возможности: вы вовлекаетесь в деятельность, причем иногда не только в привычном пространстве и мире, но и в реальных локациях — даже за пределами человеческого восприятия. Все это, по-видимому, предопределило рост спроса на новые информационные технологии и, как следствие, его бурный рост. Однако широкое распространение и внедрение таких технологий приводит к множеству весьма специфических проблем, и есть тенденции, которые люди раньше не замечали, и игнорировать которые нельзя.

Виртуальная реальность

Виртуальная реальность — это смоделированная трехмерная среда, которая позволяет пользователям исследовать и взаимодействовать с виртуальным окружением таким образом, который приближается к реальности, как она воспринимается органами чувств пользователя. Окружающая среда создается с помощью компьютерного оборудования и программного обеспечения, хотя пользователям также может потребоваться носить такие устройства, как шлемы или защитные очки, для взаимодействия с окружающей средой. Чем глубже пользователи могут погружаться в виртуальную среду — и блокировать свое физическое окружение — тем больше они способны отказаться от своей веры и принять ее как реальную, даже если она фантастична по своей природе.

Индустрии виртуальной реальности еще далеко до реализации своего видения полностью иммерсивной среды, которая позволяет пользователям задействовать множество ощущений способом, приближенным к реальности. Тем не менее, технология прошла долгий путь в обеспечении реалистичного сенсорного взаимодействия и показывает перспективы для использования в бизнесе в ряде отраслей.

Системы виртуальной реальности могут значительно различаться от одной к другой, в зависимости от их назначения и используемой технологии, хотя обычно они попадают в одну из следующих трех категорий: Не иммерсивный.

Этот тип виртуальной реальности обычно относится к 3D-моделируемой среде, доступ к которой осуществляется через экран компьютера. Окружающая среда также может генерировать звук, в зависимости от программы. Пользователь имеет некоторый контроль над виртуальной средой с помощью клавиатуры, мыши или другого устройства, но среда не взаимодействует с пользователем напрямую. Видеоигра является хорошим примером неиммерсивной виртуальной реальности, как и веб-сайт, который позволяет пользователю создавать декор комнаты.

Полупогружение.

Этот тип VR предлагает частичный виртуальный опыт, доступ к которому осуществляется через экран компьютера или какой-либо тип очков или гарнитуры. Он ориентирован в первую очередь на визуальный трехмерный аспект виртуальной реальности и не включает физическое движение, как это делает полное погружение. Типичным примером полуиммерсивной виртуальной реальности является симулятор полета, который используется авиакомпаниями и военными для обучения своих пилотов.

Полное погружение.

Этот тип виртуальной реальности обеспечивает высочайший уровень виртуальной реальности, полностью погружая пользователя в смоделированный трехмерный мир. Он включает в себя зрение, звук и, в некоторых случаях, осязание. Были даже эксперименты с добавлением запаха. Пользователи носят специальное оборудование, такое как шлемы, защитные очки или перчатки, и могут полностью взаимодействовать с окружающей средой. Среда может также включать в себя такое оборудование, как беговые дорожки или велотренажеры, чтобы дать пользователям возможность перемещаться по трехмерному пространству. Технология полного погружения в виртуальную реальность все еще находится в зачаточном состоянии, но она добилась значительных успехов в игровой индустрии и, в некоторой степени, в здравоохранении. отрасли, и это вызывает большой интерес у других.

Список использованной литературы

1. Баксанский О.Е. Виртуальная реальность и виртуализация реальности // Концепция виртуальных миров и научное познание.- СПб.: РХГИ, 2000.- С. 292-305.
2. Кирюшин, Алексей Виртуальная реальность / Алексей Кирюшин. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2018. - 248 с.
3. Котляров, И. Д. Виртуальная реальность как пространство удовлетворения потребностей / И.Д. Котляров. - М.: Синергия, 2017. - 773 с.

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/referat/351202>