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://stuservis.ru/referat/390420

Тип работы: Реферат

Предмет: Информационные технологии

Оглавление
Введение 3
1. История виртуальной реальности 4
2.Понятие виртуальной реальности 5
3.Технологии виртуальной реальности 7
4. Применение 8
Заключение 12
Список использованных источников 14

Введение
Технологии виртуальной реальности являются одним из самых актуальных направлений в современном мире информационных технологий. Виртуальная реальность (ВР) представляет собой компьютерную среду, которая имитирует реальный мир или создает фантастические виртуальные миры, в которых пользователь может взаимодействовать и ощущать эффект присутствия.
Целью данной работы является изучение технологий виртуальной реальности, их применение в различных сферах, а также анализ их текущего состояния и перспектив развития.
В работе будут рассмотрены основные понятия и принципы виртуальной реальности, такие как трекинг, передача информации о движении и положении пользователя, а также создание и управление виртуальными объектами. Будут рассмотрены различные типы устройств виртуальной реальности, такие как гарнитуры виртуальной реальности, контроллеры и камеры трекинга.
Затем будет проведен анализ применения технологий виртуальной реальности в различных сферах, таких как игровая индустрия, медицина, образование, архитектура и промышленность. Будут рассмотрены уже существующие проекты и исследования, а также их возможные преимущества и ограничения.
В заключение будут сделаны выводы о технологиях виртуальной реальности, их перспективах развития и потенциальных проблемах, а также возможных направлениях исследований и инноваций в этой области.
Целью данной работы является расширение существующих знаний о технологиях виртуальной реальности и их применении, а также анализ и представление актуальной информации о текущем состоянии и перспективах развития данной области.

1. История виртуальной реальности
История виртуальной реальности начинается еще в 1960-х годах, когда исследователи начали рассматривать возможности создания состояния, при котором человек ощущает находящимся в совершенно другой реальности. Одним из ранних примеров виртуальной реальности был "Сенсорама", созданный американскими исследователями Мортоном Хейлигом и Майклом МакГиннесом в 1950-х годах. С помощью специального устройства, пользователь мог ощущать запахи, видеть изображения и слышать звуки из другой, виртуальной реальности.
В следующие десятилетия было сделано много исследований и разработок в области виртуальной реальности. Одним из основных источников финансирования и исследований стало американское правительство, которое видело потенциал виртуальной реальности для использования в военных и медицинских целях.
В 1980-х годах были созданы первые коммерческие системы виртуальной реальности, такие как DataGlove и VPL Research's EyePhone. Однако, из-за высоких стоимостей и несовершенства технологии, применение виртуальной реальности оставалось ограниченным.

Список использованных источников
1. Калугин К.Н., Борисов Ю.А. Виртуальная реальность: цифровые технологии и приложения. Москва: Наука,

2019.
2. Корнеев Д.В., Лушников П.В., Жуков М.Д. Технологии виртуальной и дополненной реальности в образовании. Москва: КомКнига, 2017.
3. Полезные советы и техники для разработки VR/AR-проектов [Электронный ресурс]. URL: https://habr.com/ru/post/349600/ (дата обращения: 10 января 2022).
4. Виртуальная реальность: от истоков к практике. Сборник статей / под ред. Ю. А. Борисова, В. Ю. Петуховой. Москва: Институт им. С. Л. Соболева, 2016.
5. Агарков С.Д., Ананьев В.А., Ананьева Е.А. Виртуальная реальность в медицине: применение и перспективы. Москва: Медицинское информационное агентство, 2020.
6. Рабинович В.И., Штраубергер Э.Е., Свидерская В.А. Влияние виртуальной реальности на психику человека. Москва: Издательство Московского университета, 2018.
7. Колесникова Г.А. Развитие виртуальной реальности и аппаратуры виртуальной реальности. Москва: НИКА-Центр, 2019.
8. Виртуальная реальность в играх [Электронный ресурс]. URL: https://www.igromania.ru/news/91586/Virtualnaya_realnost_v_igram_i_kazino.html (дата обращения: 10 января 2022).
9. Литвин И.А. Технологии виртуальной реальности и их влияние на работу мозга. Москва: КомКнига, 2020.
10. Виртуальная реальность в образовании: история, методика применения, перспективы развития [Электронный ресурс]. URL: https://www.libussr.ru/1997/07/11-3 (дата обращения: 10 января 2022).
11. Линовес, Д. Виртуальная реальность в Unity : практическое руководство / Д. Линовес ; пер. с англ. Р. Н. Рагимова. — 2-е изд.- Москва : ДМК Пресс, 2023. - 317 с. - ISBN 978-5-89818-578-7. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/2107941 (дата обращения: 17.11.2023). – Режим доступа: по подписке.

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://stuservis.ru/referat/390420