

Технология виртуальной реальности

Исмаилов Алха Усманович

Студент (бакалавр)

Чеченский государственный университет, Факультет информационных технологий,
Грозный, Россия

E-mail: ismailoviz95@mail.ru

Виртуальная реальность скоро станет нашей новой нормой, но как это повлияет на вас? Что ж, у этого есть потенциал изменить образование, бизнес, развитие медицины и то, как вы смотрите на мир.

Технология VR использует сочетание компьютерных изображений, датчиков и дисплеев, установленных на голове, для создания трехмерной среды с полным погружением. Пользователь может взаимодействовать с этой средой так, что она кажется реальной, включая использование движений своего тела для навигации и управления.

Потенциальное влияние технологии VR обширно и разнообразно. В индустрии развлечений она способна произвести революцию в потреблении медиа, от игр до фильмов и даже живых мероприятий. В образовании с помощью виртуальной реальности учителя могут использовать игры и головоломки для более увлекательного обучения детей, создавать новые и захватывающие способы изучения и вовлечения в различные дисциплины.

В здравоохранении VR уже используется в качестве терапевтического инструмента для лечения таких заболеваний, как посттравматическое стрессовое расстройство и фобии. А также наиболее активно VR и AR-технологии используются сейчас в медицине для подготовки и проведения операций. Трехмерные данные, полученные с помощью компьютерной и магнитно-резонансной томографии, помогают создать модель пациента в виртуальной реальности и подготовиться к операции с учетом рисков и возможных проблем.

Технология VR также используется в различных отраслях бизнеса, таких как архитектура, проектирование и дизайн продукции. Она позволяет профессионалам создавать, исследовать и визуализировать сложные среды и конструкции таким образом, который был невозможен ранее.

Заключение

Однако важно отметить, что технология VR все еще находится на ранней стадии, и существуют ограничения и проблемы, которые необходимо преодолеть, такие как высокая стоимость оборудования и возможность укачивания. Кроме того, долгосрочные последствия длительного использования VR еще не до конца изучены, поэтому важно использовать технологию ответственно и умеренно.

Источники и литература

- 1) Тахиров Б. Н. Понятие виртуальной реальности // Наука, образование и культура. – 2020. – №. 8 (52). – С. 12-14.
- 2) Gandhi H.A., Jakymiw S., Barrett R., Mahaseth H. & White A.D. (2020). Real-Time Interactive Simulation and Visualization of Organic Molecules. Journal of Chemical Education. Vol. 97 (11), pp. 41894195. DOI: 10.1021/acs.jchemed.9b01161.
- 3) Иванько А. Ф., Иванько М. А., Романчук Е. Е. Виртуальная реальность в образовании // НАУЧНОЕ ОБОЗРЕНИЕ• ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ НАУКИ SCIENTIFIC REVIEW• PEDAGOGICAL SCIENCES www. science-education. ru 2019 г. – 2019.