Spresnenie rámcovej témy

Ako primárny zdroj k mnou zvolenej téme rozšírená realita uvádzam článok: <https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4614-0064-6_1>. Uvedený článok ma inšpiroval venovať sa téme rozšírená realita a jej využitím v rôznych technických oblastiach. Vzhľadom na zameranie tohotoročnej rámcovej témy, by som zúžil tému rozšírenej reality na jej využitie v prostredí počítačových a mobilných hier. Súčasne za zaujímavé považujem aj zamerať sa na technické zariadenia, umožňujúce zakomponovanie počítačovej grafiky v reálnom čase do okolitého prostredia. Ich schopnosti, ale aj limitácie. Ako vhodný názov svojho článku by som preto zvolil názov: Súčasné využitie rozšírenej reality v počítačových a mobilných hrách a spôsoby jej sprostriedkovania používateľom.

Miroslav Kunovský