

Keys for Unit 3 Virtual Reality

Text A

I. Checking Your Comprehension

1. B 2. C 3. D 4. A 5. B 6. C 7. B 8. C

9. the delay between the time a user turns his head or moves his eyes and the change in the point of view

10. he becomes aware of the real world around him and the interactive device.

II. Building Your Vocabulary

Section A

- | | | | |
|------------------|-------------------|-----------------|----------------|
| 1. convincing | 2. sophistication | 3. incorporated | 4. component |
| 5. simultaneous | 6. constitute | 7. discrepancy | 8. haunted |
| 9. corresponding | 10. immersion | 11. crude | 12. prioritize |
| 13. manipulate | 14. virtual | 15. simulated | |

Section B

- | | | | |
|-------------|------------|---------------|---------|
| 1. 3D 图像 | 2. 沉浸式虚拟现实 | 3. 远程呈现 | 4. 介环境 |
| 5. 显示屏分辨率 | 6. 音频输出 | 7. 触觉系统 | 8. 帧频 |
| 9. 七级（风）以上的 | 10. 50 毫秒 | 11. 耳机插座 | 12. 接线盒 |
| 13. 无线耳机 | 14. USB 端口 | 15. 高清晰度多媒体接口 | |

III. Translation

1. 不同的命名方式表达的概念是一致的——即利用计算机技术创设一个模拟的三维效果，用户可以身临其境地进行操纵和探索体验。

2. 真实的虚拟现实体验究竟如何，目前尚未形成共识。但总体来说，真正的虚拟现实体验应当能够让使用者看到真人大小的 3D 画面，并且随着使用者的移动，尤其是头部和眼睛的移动，相应地调整画面。

3. 换句话说，有效的虚拟现实体验让你沉迷其中，对周围的现实环境浑然不知。

4. 与其他感官刺激因素相比，大多数虚拟环境体验更重视觉与听觉的刺激，但是越来越多的科学家和工程师正在研究如何融入用户的触觉刺激因素。

5. 如果环境包含 3-D 声音，当用户在虚拟环境中移动时，他会真切感受到声音的方向也随之自然地移动。

6. 尽管这个术语也可以用于表示其他感官输出的延迟，延迟通常指的是用户转动头部或移动眼睛的时间和视图切换时间之间的时间差。

Text B

I. Checking Your Comprehension

Section A

1. As one of the first hospitals in the country to implement distraction-based VR therapy in every patient unit, Packard Children's lets kids participate in fun and relaxing immersive experiences that can significantly reduce their anxiety — and even their pain.

2. Virtual Reality therapy will be rolled out to all of the hospital's acute care floor units and Stanford Children's Health's ambulatory surgery clinics by the end of 2017, and it will even make a debut in the labor and delivery unit.

Section B

1N 2N 3Y 4N 5Y 6N 7NG 8N 9Y 10N

II. Building Your Vocabulary

Section A

- | | | | |
|---------------|-----------------|-----------------|--------------------|
| 1. innovative | 2. implement | 3. immunization | 4. minimize |
| 5. procedures | 6. intimidating | 7. collaborate | 8. promising |
| 9. distracts | 10. acute | 11. tailor | 12. groundbreaking |
| 13. debut | 14. prodding | 15. specialist | |

Section B

- | | | | | |
|------|------|------|------|-------|
| 1. a | 2. c | 3. f | 4. h | 5. b |
| 6. d | 7. j | 8. g | 9. e | 10. i |

III. Translation

1. 作为国内率先为病人实施“注意力转移型”虚拟现实疗法的医院之一，帕克德儿童医院让孩子们参与有趣、放松的沉浸式体验，从而显著减少他们的焦虑甚至痛苦。
2. 当我正准备为孩子们打第一针时，孩子们告诉我他们不愿意看到打针的场面，我认为我得想出一个从视觉上能够分散他们注意力的方法。
3. 它可以大大减轻打针的消极体验，真正将这种痛苦的经历变成一种积极有趣的体验。
4. 该系统将视频投影到固定在病人病床边的一个大屏幕上，这样他们就可以一直看着电影和音乐视频进入手术室。
5. 研究人员正在调查虚拟现实技术在某些治疗过程中对疼痛和焦虑的影响程度。到目前为止，调查结果是很有希望的。
6. 孩子们在成长过程中不应该因为害怕打针而不敢去看医生。但是童年某些经历产生的恐惧会持续到他们长大以后。