

Домашна работа број 1		Предмет	Виртуелна реалност
Име и презиме	Венко Стојанов	Број на индекс	173189
Тема	Историја на ВР по 2000 година		

Рок за предавање: 12.03.2021 до 23.55

1 Вовед

Во оваа домашна работа ќе разгледаме неколку, но доста значајни изуми на виртуелната реалност во периодот од 2000 година па се до ден денес. Целта е да се запознаеме со развитокот на виртуелната реалност и со тоа што е она што можеме да го користиме денес за да го искусиме виртуелниот свет.

Оваа домашна е организирана во четири секции и тоа:

1. Вовед
2. Виртуелна реалност во 21ви век
 - Ова поглавје дава краток вовед за виртуелната реалност и подетално се фокусира на историјата по 2000 година
 - Дополнително ова поглавје е поделено во четири потсекции и тоа:
 - 2000 – 2010 (потсекција 2.1)
 - 2010 – 2015 (потсекција 2.2)
 - 2015 – 2020 (потсекција 2.3)
 - 2020 – денес (потсекција 2.4)
 - во сите овие потсекции се избрани и опишани некои позначајни иновации и изуми од соодветион период, со некои нивни карактеристики.
3. Заклучок
4. Литература

2 ВР во 21 век

Пред да започнеме со хронолошкиот развиток на ВР, најпрво треба да знаеме што се спаѓа под поимот 'ВР'. Неформално кажано, клучниот момент на виртуелната реалност е да направиме илузија на човековиот мозок, односно да го измамиме, да му кажеме дека нешто се случува реално, дури и тоа да не е вистина [2].

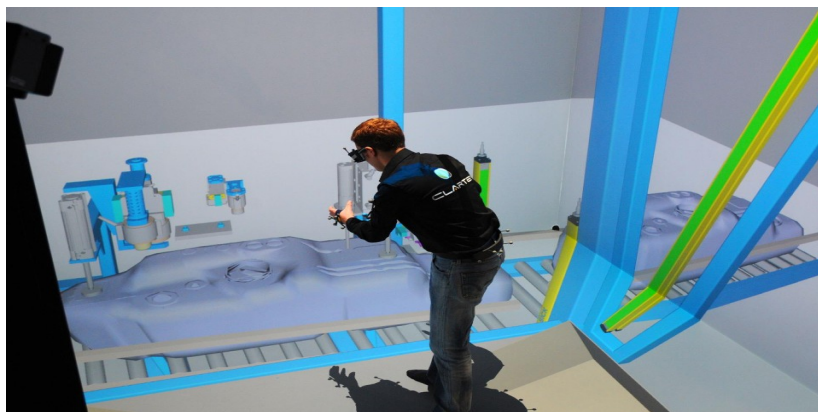
Поформално кажано, виртуелната реалност е вештачка околина која корисникот ја искусува преку сензорски системи како што се: вкус, мирис, допир, слух итн. со што имаме чувство дека сме во реален свет во кој имаме некаква интеракција.

2.1 2000 – 2010

Во периодот од 2000 – 2010 како позначајни иновации се SAS Cube (SAS3) и Google Street View. Во продолжение ќе ги разгледаме малку подетално.

2.1.1 SAS Cube (SAS3)

SAS Cube е првата cubic room, соба која што е PC-based [5]. Во позадина наместо да се користи еден суперкомпјутер, се користат кластер од компјутери, што е многу иновативно. SAS Cube е првиот ваков систем кој е развиен во 2001 година во Франција. Всушност, тоа е затворена просторија во која корисник, со наочари и разни други уреди поставени на раката и други делови од телотосо, влегува во просторијата и со тоа е дел од виртуелниот свет. Уредите поставени на телото и на раката служат за следење на движења на корисникот. На слика 1 е прикажан корисник во cube room, како игра некоја си игра.



слика 1. Изглед на SAS Cube просторија со корисник кој игра некоја игра

2.1.2 Google Street View

Google Street View е една од фикционалностите на Google Maps и Google Earth, која е воведена за прв пат во 2007 година во неколку градови во USA. Овозможува поглед во 360 степени на улиците, со што ни е овозможено да се движиме низ нив. Дополнително, одвнатре се снимени различни објекти, згради, кафичи, ресторани итн. [4]. На слика 2 е прикажано снимање на улиците со посебна опрема од Google со цел да се генерира поглед во 360 степени.



слика 2. Снимање на улиците од страна на компанијата Google