

Виртуелна реалност (VR) е технологија која им овозможува на корисниците да имаат интеракција со компјутерски симулирана околина, без разлика дали е реална или замислена. Најчесто се работи за визуелна симулација, прикажана на компјутерскиот екран или со помош на специјални **стереоскопски екрани**, но некои симулации вклучуваат и додатни сетилни информации, како на пример генериран глас преку звучници или слушалки. Некои напредни системи во денешно време поседуваат можност и за механички информации, познати како Корисниците може да имаат интеракција со виртуелната средина преку стандардните влезни уреди (тастатура, глушец) или преку мултимодални уреди. Симулираните средини можат да бидат многу слични со реалниот свет, пример, симулација на пилотирање со авион. Но можат да бидат и многу драстично различни од реалниот свет, како што тоа е во VR игрите. Во пракса, многу е тешко да се создава добра виртуелна реалност со оглед на техничките ограничувања, моќта на обработувачите, резолуцијата на сликите и брзината на комуникациските врски. Но во иднина овие ограничувања секако дека ќе се надминат.

Виртуелна реалност (VR) е технологија која им овозможува на корисниците да имаат интеракција со компјутерски симулирана околина, без разлика дали е реална или замислена. Најчесто се работи за визуелна симулација, прикажана на компјутерскиот екран или со помош на специјални **стереоскопски екрани**, но некои симулации вклучуваат и додатни сетилни информации, како на пример генериран глас преку звучници или слушалки. Некои напредни системи во денешно време поседуваат можност и за механички информации, познати како Корисниците може да имаат интеракција со виртуелната средина преку стандардните влезни уреди (тастатура, глушец) или преку мултимодални уреди. Симулираните средини можат да бидат многу слични со реалниот свет, пример, симулација на пилотирање со авион. Но можат да бидат и многу драстично различни од реалниот свет, како што тоа е во VR игрите. Во пракса, многу е тешко да се создава добра виртуелна реалност со оглед на техничките ограничувања, моќта на обработувачите, резолуцијата на сликите и брзината на комуникациските врски. Но во иднина овие ограничувања секако дека ќе се надминат.

Виртуелна реалност (VR) е технологија која им овозможува на корисниците да имаат интеракција со компјутерски симулирана околина, без разлика дали е реална или замислена. Најчесто се работи за визуелна симулација, прикажана на компјутерскиот екран или со помош на специјални **стереоскопски екрани**, но некои симулации вклучуваат и додатни сетилни информации, како на пример генериран глас преку звучници или слушалки. Некои напредни системи во денешно време поседуваат можност и за механички информации, познати како Корисниците може да имаат интеракција со виртуелната средина преку стандардните влезни уреди (тастатура, глушец) или преку мултимодални уреди. Симулираните средини можат да бидат многу слични со реалниот свет, пример, симулација на пилотирање со авион. Но можат да бидат и многу драстично различни од реалниот свет, како што тоа е во VR игрите. Во пракса, многу е тешко да се создава добра виртуелна реалност со оглед на техничките ограничувања, моќта на обработувачите, резолуцијата на сликите и брзината на комуникациските врски. Но во иднина овие ограничувања секако дека ќе се надминат.