

# Virtuálna realita.\*

Bey Veronika

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií

`xbey@stuba.sk`

05. october 2022

## Abstrakt

...

## 1 Prečo tato tema?

Túto tému som si vybrala, pretože je momentálne aktuálna. V súčasnosti existuje veľa hier, ktoré využívajú technológie virtuálnej reality. Je to jednoduchý a skvelý spôsob, ako zažiť emócie skutočného sveta bez toho, aby ste opustili svoj domov 2.

## 2 Čo je virtuálna realita. A ako je to užitočné?

. 2 Prilby a technológie virtuálnej reality

Virtuálna realita je akási podoba sveta okolo nás, umelo vytvorené pomocou technických prostriedkov a prezentované v digitálnej podobe. Vytvorené efekty sa premietajú do ľudskej mysle a umožňujú mu zažiť vnemy, ktoré sa čo najviac približujú skutočnosti %).

## 3 Iná časť

Problém je v správnej implementácii virtuálneho prostredia. Oneskorenie a rozmazanie obrazu často vedú k závratom a nevoľnosti pri ponorení do virtuálnej reality. Jednou z príčin nevoľnosti pri ponorení do virtuálnej reality je „klamanie“ mozgu. Poloha a pohyb človeka v priestore je fixovaný vestibulárnym aparátom umiestneným vo vnútornom uchu. Práve tento orgán prenáša do mozgu informácie o tom, čo sa s telom momentálne deje. Spolu s informáciami prijatými inými zmyslami (najmä očami) mozog určuje, čo zvyšok tela potrebuje robiť a cítiť. [1], Vo virtuálnej realite sa ukazovatele vestibulárneho aparátu a orgánov

---

\*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/23, vedenie: Bey Veronika

videnia líšia, pretože človek vidí pohyb, ale telo zostáva v pokoji. Mozog vníma vizuálnu informáciu ako halucináciu, ktorú možno zažiť pri otrave, a preto spôsobuje nevoľnosť, aby sa telo očistilo. Tento jav sa nazýva kinetóza. [2, 3]. Napriek tomu, aj dnes na webe narazíme na všelijaké pochybné názory [4]. Dôležité veci možno *zdôrazniť kurzívou*.

### 3.1 Nejaké vysvetlenie

Niekedy treba uviesť zoznam:

- jedna vec
- druhá vec
  - x
  - y

Ten istý zoznam, len číslovaný:

1. jedna vec
2. druhá vec
  - (a) x
  - (b) y

### 3.2 Ešte nejaké vysvetlenie

**Veľmi dôležitá poznámka.** Niekedy je potrebné nadpisom označiť odsek. Text pokračuje hneď za nadpisom.

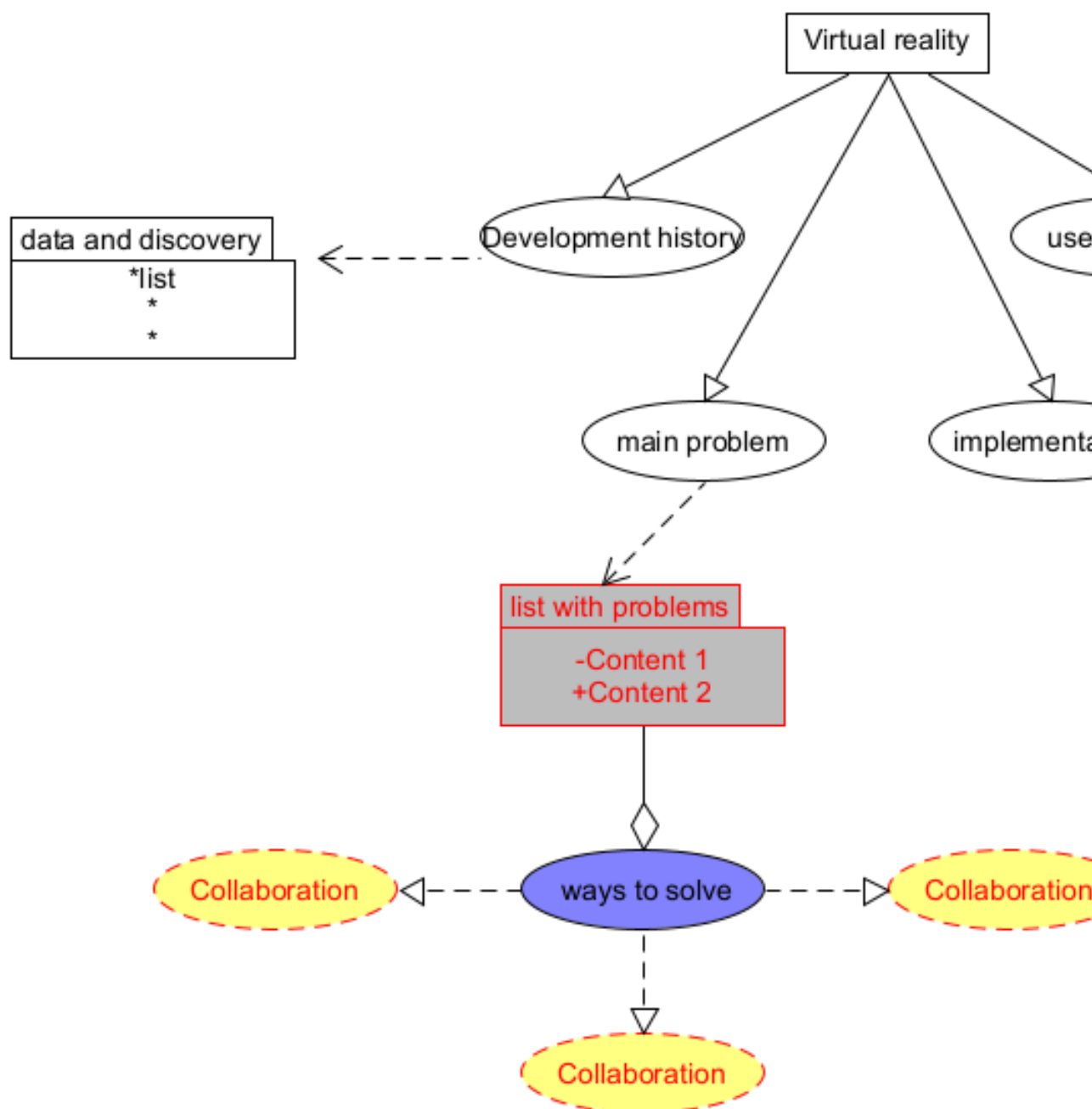
## 4 Dôležitá časť

## 5 Ešte dôležitejšia časť

## 6 Záver

## Literatúra

- [1] James O. Coplien. *Multi-Paradigm Design for C++*. Addison-Wesley, 1999.
- [2] Krzysztof Czarnecki, Simon Helsen, and Ulrich Eisenecker. Staged configuration through specialization and multi-level configuration of feature models. *Software Process: Improvement and Practice*, 10:143–169, April/June 2005.
- [3] Krzysztof Czarnecki and Chang Hwan Peter Kim. Cardinality-based feature modeling and constraints: A progress report. In *International Workshop on Software Factories, OOPSLA 2005*, San Diego, USA, October 2005.
- [4] Carnegie Mellon University Software Engineering Institute. A framework for software product line practice—version 5.0. [http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame\\_report/](http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame_report/).



Obr. 1: Diagram