

M. Alvin G

Kelas D

Kuliah Umum

No. _____

Date: _____

13040123140160

☐

VR di Perpustakaan dapat dimanfaatkan sebagai alat

☐

untuk desain perpustakaan dan tur interaktif.

☐

Perpustakaan VR memiliki 4 aspek utama yaitu

☐

• Perangkat yang dipasang di kepala, Perisalan gerak, pencontr

☐

atau perangkat input, dan audio system.

☐☐

Jenis VR meliputi: Immersive, Interactive, dan Augm.

☐

bed Reality. ~~Real~~

☐☐

kehadiran VR di Perpustakaan memberikan berbagai

☐

manfaat seperti Perencanaan ruang imersif, Pen-

☐

hematan biaya, keterlibatan pengguna dalam desain

☐

kolaborasi terpadu, Simulasi teknologi masa depan,

☐

serta meningkatkan keterlibatan, dan Pengalaman

☐

belajar.

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐