
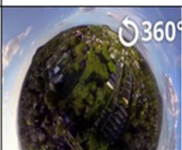



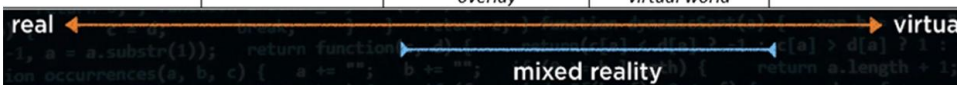


# ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

АННА БАЛАХЧИ

На протяжении всей истории человечества существовала мечта об альтернативной реальности. Человек постоянно разрабатывал технологии и инструменты для взаимодействия с искусственно созданной средой. С появлением компьютера это наконец-то стало возможным.

Реальность	Панорамное видео	Дополненная реальность	Дополненная виртуальность	Виртуальная реальность
<i>Reality</i>	<i>360°</i>	<i>Augmented Reality</i>	<i>Augmented Virtuality</i>	<i>Virtual Reality</i>
				
Реальная среда	<u>Иммерсивный сторителлинг</u>	Виртуальные объекты в реальном мире	Реальные объекты в виртуальном мире	Виртуальный (искусственный) мир
<i>Reality Environment</i>	<i>Immersive Storytelling</i>	<i>Real world with digital information &amp; data overlay</i>	<i>Merging of real world objects into virtual world</i>	<i>Computer generated world</i>



Примером дополненной виртуальности является проект компании Microsoft — голопортация.

## ЧТО ТАКОЕ ГОЛОПОРТАЦИЯ?

Голопортация — это новая технология 3D-захвата, которая позволяет создавать 3D-модели людей, сжимать их и передавать в любую точку мира в реальном времени.

## БЕЗ ЧЕГО ПУТЕШЕСТВИЕ В ВИРТУАЛЬНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ БЫЛО БЫ НЕОЗМОЖНЫМ?

Естественно, речь идет о наших «посредниках»: компьютерных технологиях, шлемах виртуальной реальности, очках, смартфонах, мобильных телефонах, манипуляторах. Все это составляет компьютерно-опосредованную реальность.

## СФЕРЫ ПРИМЕНЕНИЯ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ

---

- Образование
- Медицина
- Туризм
- Реклама
- Строительство
- Развлечения
- Дизайн

Так, дополненная реальность помогает нам моделировать целые городские кварталы в строительстве, проводить сложные операции в медицине, строить маршруты в туризме.

## КЛАССИФИКАЦИЯ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ

---

По типу устройств, считывающих информацию:

- Геопозиционные
- Оптические

По типу представления информации:

- Визуальные
- Аудио
- Аудиовизуальные

По уровню взаимодействия с пользователем:

- Интерактивные
- Автономные

По степени мобильности:

- Стационарные
- Мобильные

По степени взаимодействия:

- Автономная
- Интерактивная

## ПРИНЦИП РАБОТЫ СИСТЕМЫ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ

---

Маркер (триггер) считывается камерой или распознается компьютером и поставляется в виртуальный объект, который отображается на экране монитора.

### Инструменты для создания приложений дополненной реальности



Кроме того, вы можете посмотреть различные видео-уроки, помогающие создать, например, живой фотоальбом, в рамках приложения дополненной реальности. Учитесь, и вы сможете создавать свои виртуальные реальности!