

image not found or type unknown



Современный мир знаком с виртуальной реальностью уже двадцать лет. Но в недалеком прошлом она так и не приобрела широкого распространения в связи со слабыми техническими характеристиками гаджетов. Теперь времена изменились, и современные разработчики выпускают на рынок по-настоящему качественные продукты. Но пользователям и сейчас приходится сталкиваться с разнообразными проблемами, которые негативно влияют на будущее гаджетов. Прежде всего, речь идет о морской болезни, в результате которой у игроков в процессе использования устройств возникает тошнота и начинает кружиться голова. Эти неприятные моменты связаны с особенностями человеческого зрения, поскольку даже незначительная задержка изображения тянет за собой развитие морской болезни. Особенно сильно этот нежелательный эффект проявляется в играх от первого лица.

ТЕХНОЛОГИЯ ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

В 21 веке развитие не стоит на месте. Технологии выходят на новый уровень, создаются новые проекты, одним из которых является виртуальная реальность. Вообще о виртуальной реальности люди начали задумываться еще в конце 1960-х, но особую популярность виртуальная реальность получила в 21 веке.

Так или иначе, развитие и популярность нынешних гаджетов не исключает их проблемы или проблемы в эксплуатации. К примеру при использовании очков виртуальной реальности, из-за особенностей человеческого зрения, у пользователя может кружиться голова и подташнивать (морская болезнь). Это все связано с несовершенством самого оборудования, технологий обработки информации и т.д. Но тем не менее, прогресс не стоит на месте, если вспомнить старые гаджеты – они были довольно посредственные, но мы все равно радовались и удивлялись им, ведь это что-то новое. Поскольку прогресс в этой сфере не стоит на месте, а планомерно развивается, то я уверен, что скоро будут новые продвижения в технологиях, мы сможем использовать эти гаджеты не только в играх, но и в разных других областях и все проблемы, которые возникают в процессе будут решены.

Я думаю, сейчас мы просто пробуем эту «виртуальность» и дальнейшее развитие нам покажет и не такие возможности. Мы все готовим почву к будущему, помогаем

развивать новые технологии и возможности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключении хочу сказать, что какие бы небыли проблемы их всегда можно решить путем проб и ошибок, виртуальная реальность не исключение. Пробуя новые технологии, применяя новые ресурсы и знания, мы сможем достичь новых и очень качественных технологий для создания виртуальной реальности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Электронная журнал [Электронный ресурс]:

https://revolution.ru/programming/00379411_0.html

2. Электронный журнал [Электронный ресурс]:

<http://www.virtualreality24.ru/problemy-virtualnoj-realnosti/> (дата обращения 29.06.2020)