

Виртуалды және кеңейтілген шындық

1-тапсырма. Толықтыр.

Виртуалды шындық дегеніміз -

.....

.....

Виртуалды және кеңейтілген шындық (ағылш. VR, *virtual reality* – «виртуалды шындық» және AR, *augmented reality* – «кеңейтілген шындық») – ХХІ ғасырдың озық технологияларының бірі, заманауи және тез дамып келе жатқанүлгісіндегі модель. Кеңейтілген шындық дегеніміз -

.....

.....

Біз оны қандай да бір құрылғылар мен программалық жасақтамалар арқылы көреміз.

2-тапсырма. Дұрыс жауабын табыңыз.

1. Виртуалды шындық терминін қолданысқа енгізген ғалым ?

- a) Рональд Азума
- b) Том Кедолл
- c) Джарон Ланье
- d) Пол Милгром
- e) Джон Кемерон

2. Кеңейтілген шынацылық терминін ұсынған кім?

- a) Рональд Азума
- b) Том Кедолл
- c) Джарон Ланье
- d) Пол Милгром
- e) Джон Кемерон

3. Тапсырма. Дұрыс жауабын табыңыз.

Жасанды шындық немесе виртуалды шындық түсінігін алғаш ретжылдардың соңында Майрон

Крюгер енгізген.жылы Мортон Хейлиг «Sensorama» атты мультисенсорлы симулятор прототипін таныстырды, бұл ең бірінші виртуалды шындық жүйесі болып саналады.жылы Айвен Сазерленд компьютердің көмегімен генерацияланатын ең алғаш шлемді құрастырған.

1962 1967 1960

4. тапсырма. Сәйкестендір.

Бағыт

Қызмет

Мобильді ойындар

Қарапайым тапсырмаларды орындауға көмектесетін қосымша шынайылықтың әсері (мысалы, сәлемдемеңізді орау үшін ең жақсы ораманы таңдау)

Нұсқаулық

Қосымша мазмұн мен ақпаратқа қол жеткізу үшін телефон камерасы арқылы нысандарды тамашалау.

Геолокациялық жаттығулар

Нұсқауларды немесе әдістерді бейнелеу үшін телефон камерасын пайдалану

Қосылған орам

Телефон камерасы арқылы шынайы әлемдегі мобильді ойындардағы нысандарды қабаттастыру.

5-тапсырма. Өзіндік жұмыс

Суреттегі құрылғылардың атауларын айтыңыз.



1-сурет



2-сурет



3-сурет

