

1. Разминка: Верно или неверно?

Отметьте (✓) верные утверждения, а неверные исправьте.

- ☐ Виртуальная реальность полностью заменяет окружающий мир цифровым пространством.
- ☐ AR и VR — это одно и то же.
- ☐ В VR пользователи могут взаимодействовать с объектами только с помощью клавиатуры.
- ☐ AR-технологии часто используются в медицине и образовании.
- ☐ Головокружение и укачивание возможны при длительном использовании VR.

2. Найди соответствие

Соедините понятия с их определениями.

1. Виртуальная реальность (VR) -
2. Дополненная реальность (AR) -
3. Иммерсия -
4. Киберболезнь -
5. Трекинг движений -

- А) Отслеживание движений пользователя в VR-пространстве.
- В) Чувство полного погружения в виртуальный мир.
- С) Добавление цифровых объектов в реальный мир через камеру устройства.
- Д) Искусственно созданная среда, полностью заменяющая реальный мир.
- Е) Дискомфорт, связанный с рассинхронизацией движений в VR.

3. Кроссворд "Технологии будущего"

(Заполните пропущенные слова.)

1. Устройство, которое надевают на голову для погружения в виртуальную реальность – ШЛ_М.
2. Разновидность реальности, в которой цифровые объекты дополняют окружающий мир – Д_П_ЛНЕ_НАЯ.
3. Состояние полного погружения в виртуальный мир – И_МЕРСИЯ.
4. Популярная игра с дополненной реальностью, где ловят покемонов – Р_К_М_Н.
5. Ощущение дискомфорта при длительном использовании VR – К_Б_РБ_Л_З_Н.