

ВИДЕО С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ШЛЕМА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ: ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

Д.В. Тищенко, Д.А. Столяров, А.А. Смолин
Научный руководитель – к.ф.н., доцент А. А. Смолин

Появление компьютеров и эволюция вычислительной техники кардинально изменили коммуникационную сферу человеческой деятельности и способствовали переходу общества в информационную эпоху. Компьютеры осуществили возможность быстро создавать, передавать и обрабатывать информацию разного типа. Возникли новые науки и направления в искусстве, основанные на компьютерных технологиях. Появились такие понятия как «мультимедиа» и «интерактивность», возникли новые науки и направления в искусстве, основанные на компьютерных технологиях. Образовались индустрии компьютерных развлечений, игр, программ и техники.

Информация и манипуляции с ней приобрели решающее значение в глобальных масштабах для функционирования социальных структур и для формирования единого информационного пространства. Ранее информационный подход не был распространен настолько широко, как в двадцать первом веке. Сегодня информацией называют музыку, кино, книги, фотографии, любые сведения, которые можно распознавать и передавать. Сейчас классическая форма представления информации с использованием видео сравнима с монологом – передачей информации в одном направлении к зрителю, который пассивно воспринимает ее и не имеет возможности ответить, задать вопрос или возразить, т.е. не может вступить в активную форму взаимодействия с видео, как с источником информации - в диалог [1].

Целью работы являлось исследование перспектив развития видео с использованием шлема виртуальной реальности.

Для достижения цели необходимо было:

- Изучить технологию съемки сферических видео-панорам
- Выбрать программу и осуществить «сшивку» отснятого материала в единую панораму
- Провести интеграцию полученного видео в шлем виртуальной реальности
- Провести тестирования полученного материала
- Оценить эффективность видео с использованием видео-панорам.

В ходе исследования были изучены технологии съемки сферических видео-панорам с использованием нескольких камер и проведена интеграция сферической видео-панорамы в шлем виртуальной реальности [2]. В дальнейшем планируется провести опрос по эффективности и информативности видео-панорам перед обычным видео.

Литература:

1. Разлогов К. Э. (ред.) Новые аудиовизуальные технологии. / М.: ЭдиториалУРСС, 2005. – 15с.
2. Никонов М. В. Кинематограф нового типа // Научное мнение. – 2014. - №1. – с. 24 – 25.

Автор:

Столяров Д.А.
Тищенко Д.В.

Научный руководитель, зав. каф. ИКГ:

Смолин А.А.