



## Virtuální helma přenese člověka do jiného prostoru, tvrdí vědci

Je lepší koukat na promítanou 3D scénu, nebo být přímo její součástí? Díky nové virtuální helmě Oculus Rift dokáží odborníci z Provozně ekonomické fakulty Mendelovy univerzity v Brně (PEF MENDELU) proniknout do virtuálního světa. „Při normální 3D projekci člověk i přes brýle stále vnímá své okolí, ale Oculus Rift dokáže člověka izolovat od reálného prostředí. Je to pokročilejší zážitek - další stupeň vizualizace,“ vysvětlil Ing. Jaromír Landa z Ústavu informatiky.

Jednoduchá helma, kterou si dotyčný nasadí, umožňuje vnímat 3D projekci z bezprostřední blízkosti a octnout se tak přímo v jiném - virtuálním prostoru. Informatičtí chtějí zařízení využít především pro vizualizaci terénu. „Když se někde plánuje obchvat nebo větrná elektrárna, tak vidíme, jak se tím krajina promění. Člověk najednou stojí přímo v tom místě a vidí třeba, jak ty staovy vrhají stín,“ doplnil Ing. David Procházka, Ph.D., podle kterého na zařízení za deset tisíc korun čekali půl roku.

Kromě geografických analytiků helmu na virtuální realitu ocení také milovníci počítačových her nebo 3D filmů. „Obrazovka je svým způsobem komunikační bariéra a tato helma je velký skok dál, protože najednou jste přímo v té scéně. Můžete se otáčet a vidět i to, co se odehrává za vašimi zády,“ popsal nový rozměr technologie Oculus Rift Procházka.

Přístroj z druhé vývojové generace (Development Kit 2) je stále teprve testovacím zařízením, které se prodává jen v omezeném množství. „3D už zná každý, ale tohle je další krok. Ve chvíli, kdy se tato vývojová technologie zdokonalí a vydá se finální verze, tak to bude velmi populární záležitost,“ odhadl Landa.

Součástí druhé, vylepšené verze zařízení je také kamera, jež snímá infračervené diody na virtuální helmě. Díky tomu je možné rozpoznávat i sebemenší pohyb hlavou do stran či její natočení.

Více informací na <http://www.oculus.com/dk2/>.