**7 мифов про виртуальную реальность**

**Миф 1: VR нужен только для игр**

На самом деле, многие компании в самых различных отраслях производства используют девайсы и программное обеспечение виртуальной и дополненной реальности в обучении, образовании, маркетинге и визуализации. При помощи VR и AR тренируют молодых врачей, туристический бизнес привлекает потенциальных клиентов, а архитекторы устраивают прогулки по еще не построенным зданиям. И это лишь часть того, что можно сделать, применяя эти технологии.

**Миф 2: VR - это очередной недолговечный тренд**

Несмотря на то, что технологический рост этой отрасли оказался медленнее, чем ожидалось, он все же есть. Крупные игровые компании прилагают серьезные усилия для разработки продуктов и оборудования для виртуальной реальности. Различные производители видят огромный потенциал в том, что могут предложить технологии VR и AR, и вкладывают большие деньги в научно-исследовательскую работу, разработку и реализацию.

**Миф 3: VR - это дорого и недоступно**

Хорошая новость для потребителей: каждый может менее чем за 20$ купить гарнитуру Google Cardboard, поместить туда свой смартфон, скачать классное приложение и погрузиться в виртуальную реальность.

Хорошая новость для производителей: Google Cardboard также предлагает вам выгодные решения. Профессиональные девайсы, обеспечивающие более качественную графику и возможности управления, могут быть приобретены по цене 2 000 - 3 000 $ за рабочую станцию. Она включает в себя компьютер, контроллеры и шлем виртуальной реальности. Программное обеспечение приобретается за дополнительную цену, но в сравнении с традиционными симуляторами и иными способами предоставления контента, в целом все обходится существенно дешевле.

**Миф 4: VR превратит всех нас в прикованных к диванам зомби**

Это очень далеко от правды. Лучшие разработки в области технологий виртуальной реальности взаимодействуют со всеми частями тела. Например, велосипедные симуляторы заставляют вас двигать ногами так, как если бы вы действительно ехали на велосипеде. А сражаясь с зомби в игре с виртуальной реальностью, вам придется изо всех сил размахивать руками и срубать им головы.

**Миф 5: Видео на 360 градусов - это тоже VR**

Различие между ними заключается в степени погружения. В случае с полнообзорным видео вы лишь наблюдаете картинку на экране. Надев же шлем виртуальной реальности, вы словно попадаете внутрь определенной локации и можете сами выбирать угол обзора.

**Миф 6: AR и VR - это одно и то же**

Как вы думаете, стали бы давать разные названия совершенно одинаковым вещам? Не в данном случае. AR (augmented reality) - дополненная реальность. Она не обеспечивает полного погружения, она добавляет некоторые элементы в окружающую вас реальную картинку. Например, есть приложения, которые отображают на экране смартфона карту созвездий поверх реального неба, видного через камеру.

В виртуальной же реальности вы перемещаетесь в совершенно иную локацию, не покидая собственной комнаты.

**Миф 7: VR - недавно появившаяся технология**

В действительности ей уже около 60 лет! Прототип первого устройства виртуальной реальности появился еще в 1962 году. Назывался он сенсорама, от двух слов «сенс» - чувство и «панорама». Изобрел его кинематографист Мортон Хейлиг, надеясь полностью перевернуть мир кино.

Сам термин «виртуальная реальность» придумал ученый и философ Джарон Ланье в 1987 году.