

Vpliv navidezne resničnosti na človekove zaznave

Rok Košir¹, Luc Horvat², Peter Peer¹

¹Univerza v Ljubljani, Fakulteta za računalništvo in informatiko

²Univerza v Mariboru, Filozofska fakulteta

ROSUS, Maribor, 2018

Opis in motivacija

- Navidezna resničnost
- Akrofobija
- Pomoč s tehnologijo



Sorodna dela

- *The virtual reality medical center*
- *Virtual environments for treating the fear of heights*
- *Virtual reality treatment versus exposure in vivo: a comparative evaluation in acrophobia*
- *Virtual reality and acrophobia: one-year follow-up and case study*



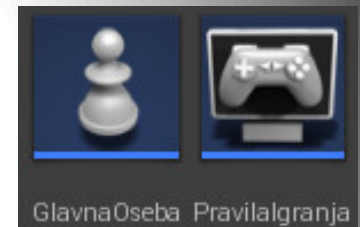
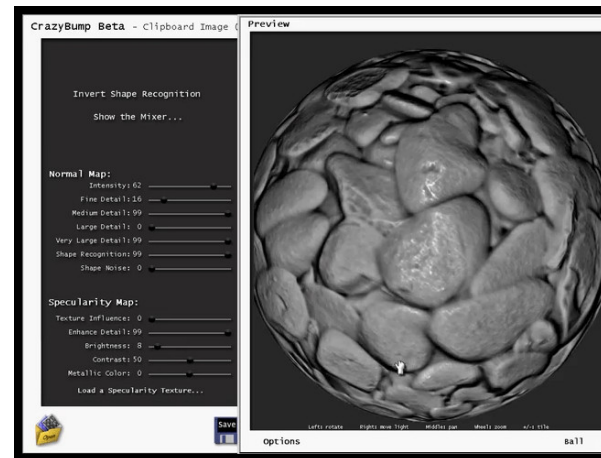
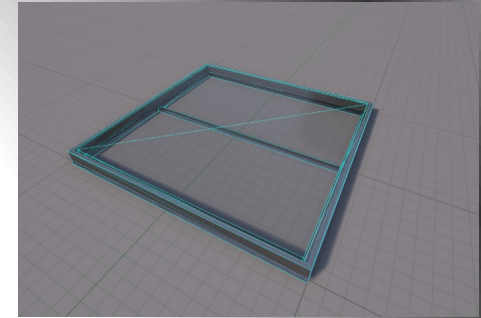
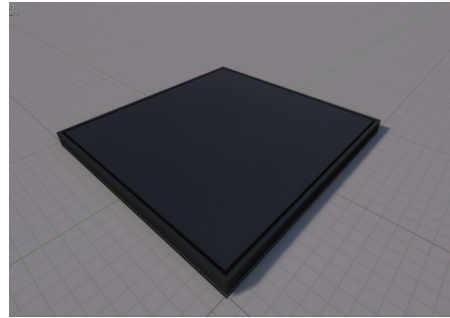
Glavna tehnologija in oprema

- Nadgradnja z uporabo zaznavanja gibanja
- Kinect
- Očala Oculus Rift DK2
- Unreal Engine
- Ostali programi



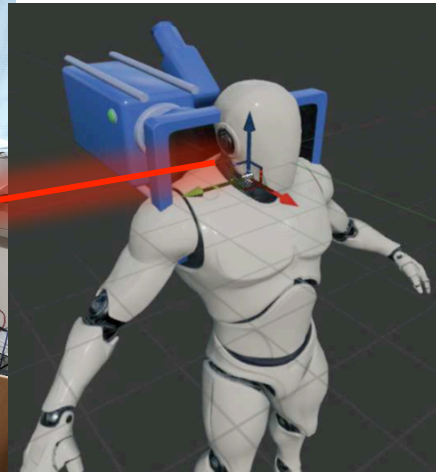
Razvoj sveta

- Priprava modelov in tekstur
- Delo v igralnem pogonu
- Združitev



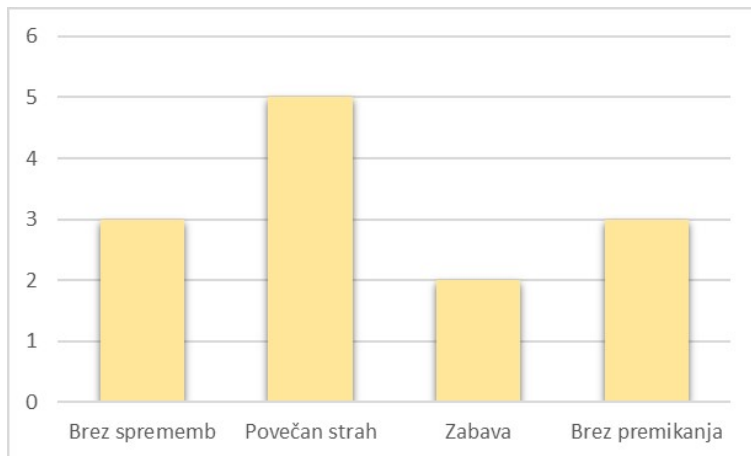
Delovno okolje

- Priprava poligona
- Prostor, srečanje z navidezno resničnostjo in testi



Prvi testi – različne višine

- Test na 2 m
- Test na 10 m



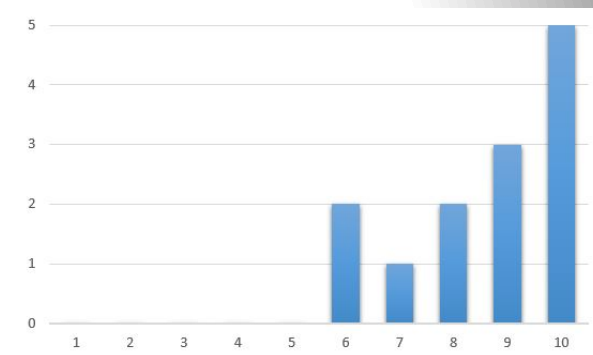
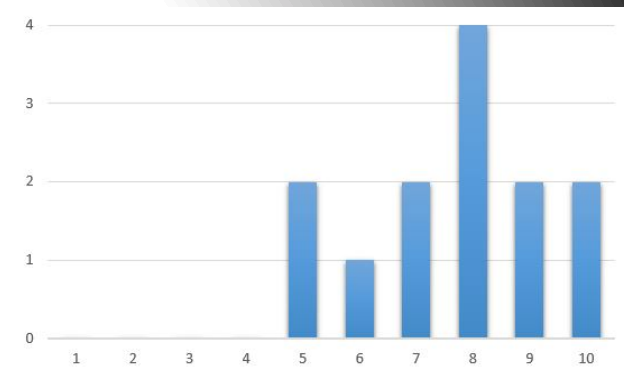
Drugi testi – brez ograje in sprememba okolja

- Brez ograje
- Zunanji svet



Odziv uporabnikov

- Dodatni testi
- Ocene notranjega sveta
- Ocene zunanjega sveta



Zaključek

- Kaj naloga doprinese?
- Predlagane izboljšave
- „Koncept se mi zdi zelo zanimiv, tudi sam sem velik privrženec video iger in se mi ideja zdi fenomenalna. Test, ki sem ga opravil, me je pripeljal do tega, da sem imel občutek, kot da se moram res trdno držati za ograjo, da ne bi slučajno padel, čeprav sem vedel, da je vse skupaj navidezno. Očala torej dobro opravijo svojo nalogo – **ukanijo možgane, da res misliš, da si tam.**“