

Sadržaj

1. Uvod.....	4
2. Istorijat.....	5
3. Stanje na tržištu	15
4. Profesionalna upotreba	15
4.1. Vojska.....	15
4.2. Vazduhoplovstvo.....	16
4.3. Mornarica.....	17
4.4. Vojna medicina	18
4.5. Arhitektura i dizajn.....	19
5. VR nudi konkretnu prednost.....	19
6. Kompanije	19
7. Filmska industrija	21
7.1. 3D filmovi	21
7.2. 360° Filmovi.....	23
7.3. Animirani film.....	25
7.4. Animirani filmovi u VR	27
7.4.1. Prvi VR bioskop.....	27
8. VR asistent	28
9. S Voice.....	28
10. Cortana.....	29
11. VR asistent na aerodromima	29
12. VR asistent u kuci	30
13. VR na putu.....	32
13.1. Tesla autopilot	33
13.2. Volvo autopilot.....	34
14. Kućna upotreba.....	36
15. Svijet igrica	36
15.1. Istorijat igrica	36
15.2. Online igrice	36
15.3. VR igrice za edukaciju.....	38

15.4.	Western University of Health Sciences.....	39
16.	Tesla odijelo	41
16.1.	VR rukavice.....	43
16.2.	VR vizir HMD	45
17.	Proširena Realnost AR.....	48
18.	Internet stvari	52
18.1.	Internet svega	52
18.2.	IoT I VR	53
19.	Zaključak.....	55
	Literatura	56
	Popis slika.....	57