

| | |
|---|----|
| REZIME..... | 3 |
| 1. UVOD..... | 4 |
| 1.1. Predmet i problem rada..... | 5 |
| 1.2 Cilj i zadaci rada..... | 5 |
| 2. POJAM VIRTUELNE REALNOSTI..... | 6 |
| 2.1 Virtuelna realnost kroz istoriju i njen razvoj..... | 7 |
| 3. TIPOVI VIRTUELNE REALNOSTI..... | 10 |
| 3.1 Kako rade Virtuelne tehnologije?..... | 10 |
| 3.2 Tipovi naočara (Head-Mounted Display)..... | 12 |
| 3.3 Način rada VR naočara..... | 13 |
| 4. PROŠIRENA REALNOST (Augment reality-AR)..... | 15 |
| 4.1 Vrste proširene realnosti..... | 15 |
| 4.2 Tehnologije koje se koriste za proširenu realnost..... | 17 |
| 4.3 Prednosti i nedostaci proširene realnosti..... | 17 |
| 5. KLASIFIKACIJA SISTEMA VIRTUALNE REALNOSTI..... | 21 |
| 5.1 Ulazno-izlazni uređaji u sistemima virtualne realnosti..... | 22 |
| Slika 12. Najčešće korišteni ulazni uređaji VR..... | 22 |
| 6. IGRE I APLIKACIJE U VIRTUELNOJ REALNOSTI..... | 24 |
| 6. PRIMJENA VR TEHNOLOGIJE U RAZLIČITIM SFERAMA DRUŠTVA..... | 26 |
| 6.1 Virtuelna realnost u sportu..... | 26 |
| 6.2 Virtuelna realnost u vojnoj industriji..... | 26 |
| 6.3 Virtuelna realnost u mentalnom zdravlju..... | 27 |
| 6.4 Virtuelna realnost u obrazovanju..... | 27 |
| 6.5 Virtuelna realnost u modnoj industriji..... | 28 |
| 6.6 Virtuelna realnost u prodaji nekretnina..... | 28 |
| 6.7 Virtuelna realnost u turizmu..... | 29 |
| 7. PREDNOSTI I NEDOSTACI VIRTUELNE REALNOSTI..... | 30 |
| 8. ZAKLJUČAK..... | 32 |
| LITERATURA..... | 34 |
| PRILOZI..... | 36 |