

Виртуальный ТУРИЗМ



Выполнил студент группы
М2
Волыгин Сергей

- Проблема современного туризма заключается в том, что далеко не все могут его себе позволить. Это в полной мере касается России и других стран бывшего СНГ: уровень жизни среднего россиянина таков, что единственное доступное ему путешествие – это путешествие на принадлежащую ему дачу.



- В этой ситуации появляются перспективы у особого направления туризма, которое может возникнуть в самом недалеком будущем. Речь идет о виртуальном туризме, когда путешественнику не нужно покидать свою страну, чтобы побывать в Лувре, полюбоваться на пирамиды, оценить размах Великой Китайской Стены или посетить Тадж-Махал.



С чего все началось?



- Самым первым способом путешествовать, не выходя из дома, были рассказы путешественников. Много веков назад все селение с интересом собиралось возле странствующих пилигримов и, раскрыв рот, слушало рассказы о далеких странах. О путешествиях слагались былины и баллады, затем о них начали писать книги

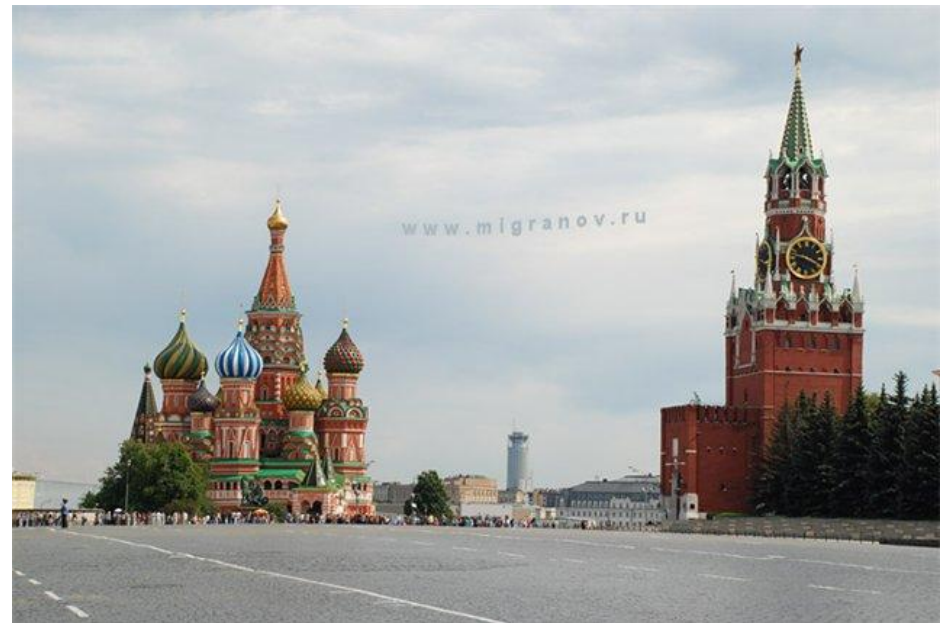
Сейчас виртуальный туризм характеризуется массой форм и вариаций. На смену книгам и устным рассказам очевидцев пришли фото-, видео-, 3D-туры, а также фильмы, передачи и разный интерактивный контент. Виртуальные путешествия: фотогалереи, фотоотчеты путешественников



- Благодаря развитию интернета и блогосферы в частности, нам стали доступны гигабайты информации из первых рук о разнообразных поездках, турах, путешествиях. Знаменитые и не очень путешественники выкладывают в свои блоги отчеты о поездках, описания достопримечательностей, красочные фотографии и информацию о традициях разных стран.



- На текущий момент такие виртуальные путешествия возможны для пользователей интернета в виде интерактивных 3D панорам известных достопримечательностей, исторических памятников или таких популярных мест, как Красная Площадь в Москве, Таймс-сквер, Уолл-стрит в Нью-Йорке.



- Между тем сейчас есть множество проектов, которые подразумевают создание систем виртуальной реальности, способных сделать такое путешествие действительно захватывающим.



- Основной принцип, на который основываются разработчики таких систем, заключается в следующем. В шлеме виртуальной реальности, используемом пользователем для «путешествия» расположен специальный монитор. Пользователь, надев шлем, видит себя и предметы, которые его окружают, практически так же, как если бы он был без шлема. Спустя несколько минут, после того, как будущий путешественник привыкнет к устройству у себя на голове и перестанет испытывать дискомфорт, к видеопотоку с камеры на шлеме подключается другой видеопоток. Эта реальность – панорамная HD запись: ландшафты, здания, прохожие, достопримечательности и другие картины «заказанной» страны.





- Хотя эта технология еще не отработана и слишком дорога, у нее есть все шансы стать альтернативой настоящим путешествиям, сделав своих создателей основателями новой индустрии – индустрии виртуального туризма.

Спасибо за внимание!

