

# ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Поплевко А.Н.

Белорусский национальный технический университет

**Аннотация:** описаны перспективы развития информационных технологий в разрезе виртуального измерения.

**Abstract:** the prospects for the development of information technologies in the context of the virtual dimension are described.

**Введение.** В наши дни, во время бурного технического прогресса актуальным становится использование информационных технологий в области виртуальной реальности.

**Основная часть.** Виртуальная реальность – это способ визуализации и манипулирования информацией, а также путь взаимодействия человека с чрезвычайно сложными системами данных. Эта практика используется во многих областях, от обучения, до создания серьёзных инновационных проектов. Таким образом, через виртуальную реальность архитекторы могут увидеть насколько практичным их творение будет в будущем в реальном мире, а, например, студенты, обучающиеся хирургии смогут наиболее гуманным и безопасным способом получить бесценный опыт в практических занятиях.

Часто люди в своей жизни размышляют на тему бессмертия и над тем, сколько же времени должно пройти, чтобы это стало реальностью. Многие из этого числа ищут ответ в медицине, однако более быстрое решение можно было бы получить благодаря информационным технологиям. С точки зрения кибернетики, мозг представляет собой гигантскую обучающуюся статистическую аналоговую машину из живых ионных элементов без жесткой структуры связей между элементами, с потребляемой мощностью около 25 Ватт. Если сравнить человеческий мозг с жестким диском компьютера, то можно сказать, что человеческая память способна содержать в себе около 1 миллиона гигабайт (или 1 петабайт). Не менее интересным фактом является то, что соединения нейронов мозга образуют многоуровневую сетевую структуру. Некоторыми учёными уже предпринимаются первые попытки создания математических моделей мозга на основе теории нейронных сетей, математической логики и кибернетики.

**Заключение.** Исходя из всей вышесказанной информации, можно прийти к логическому выводу, что удовлетворить важнейшее желание людей в принципе возможно даже в ближайшем будущем. Изучив литературные источники по этой тематике, было выявлено, что китайская компания «miHoYo» уже начала активно развивать эту тему и к 2030 году планирует создать такую своеобразную вселенную, в которой, по их подсчётам, сможет жить 1 миллиард человек.

## Список использованных источников:

1. «Создание виртуальных миров для компьютерных игр и промышленных систем» Электронный ресурс <http://kvantprogramm.ru/fund-administration/> Дата доступа: 05.05.2021.
2. Теплов Л. Очерки о кибернетике. – М., Московский рабочий, 1963. – С. 322–347.
3. Даниэль Бассетт, Макс Бертолеро. Как материя становится сознанием // В мире науки. – 2019. – №8/9. – С. 14–23.