



Reflex.cz > Zprávy > Strávil jsem půl hodiny ve virtuální realitě a garantuju vám, že svět, jak ho známe, je u konce

**ŽIVOT A STYL** FOTOGALERIE

## Strávil jsem půl hodiny ve virtuální realitě a garantuju vám, že svět, jak ho známe, je u konce

Darek Šmíd 4. února 2016 • 08:30



foto: nVidia



**Fotogalerie**  
6 fotografií

*Přečti si nový Reflex*



**Vstupte do placené zóny** ▶

EUR 26,970 USD 24,320 GBP 31,590

*K předplatnému dárek navíc*

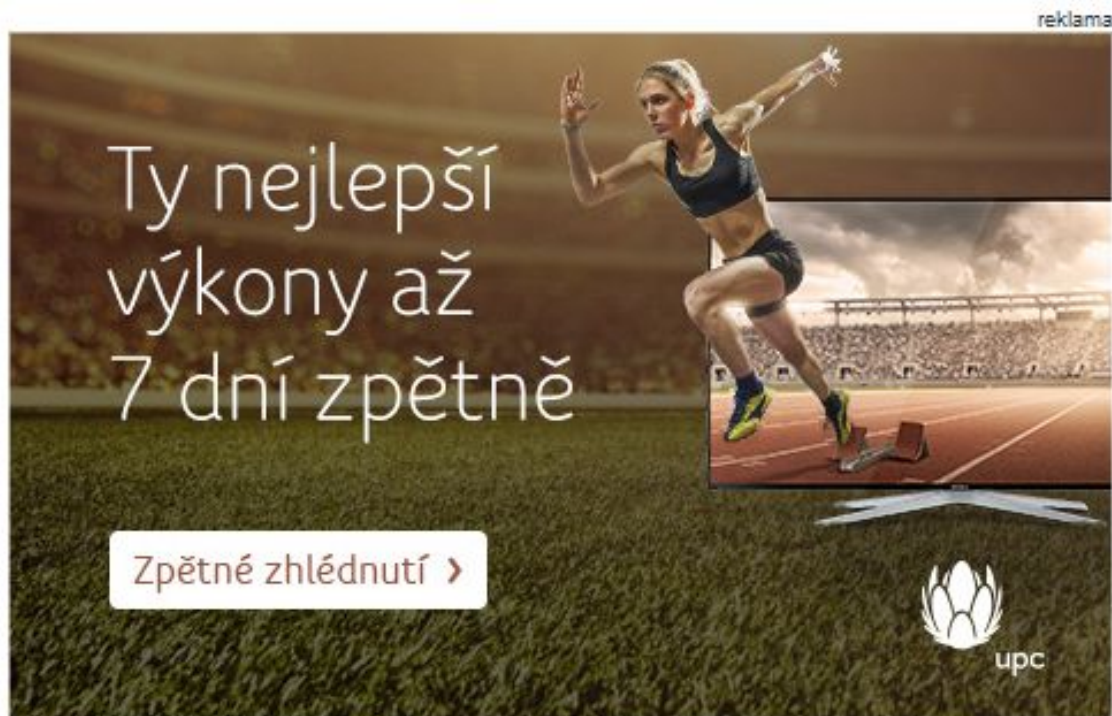
Předplatte si REFLEX





Tak samozřejmě, že když se všude kolem mě otevřel nekonečný vesmír a nad hlavou mi proplula mnohasetmetrová kosmická loď, málem mi z toho přeskočilo. Ten nejpodivuhodnější zážitek z virtuální reality ale přišel až poté – a zůstal ve mně dosud: vzpomínky z ní jsou zcela skutečné.

reklama



Ty nejlepší výkony až 7 dní zpětně

Zpětné zhlédnutí >

upc

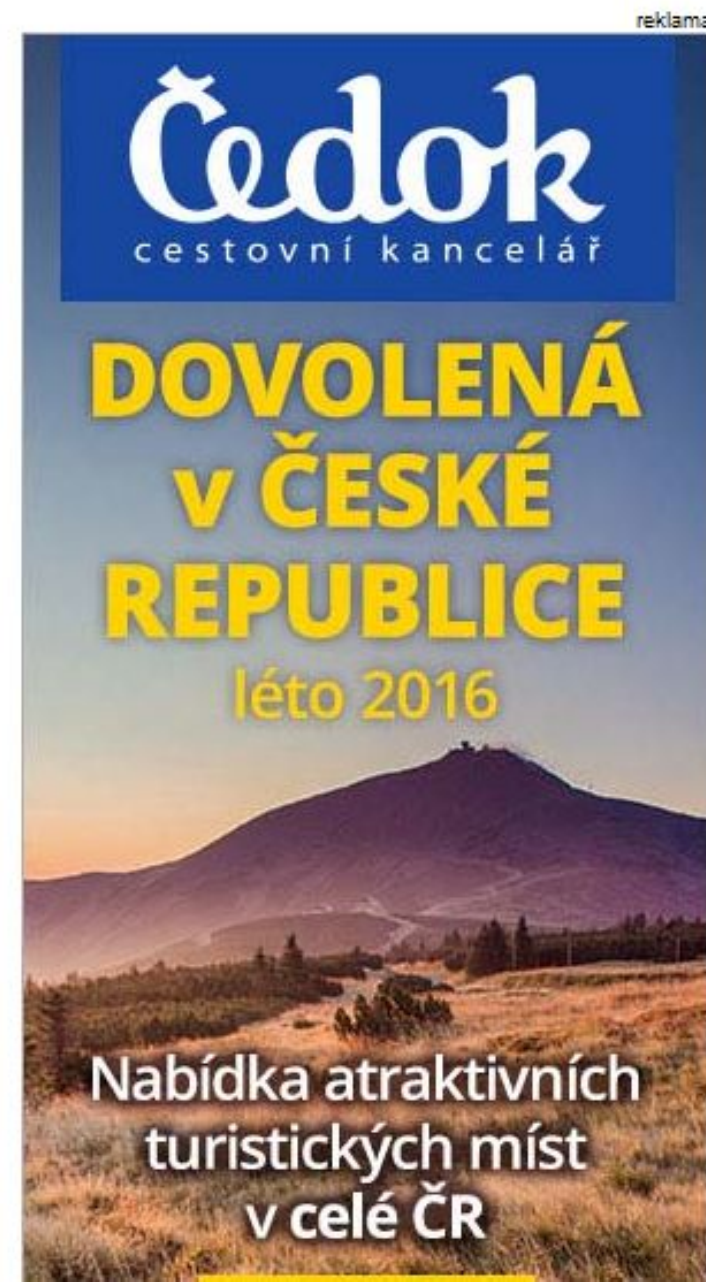
Je to prostě něco jiného. Když jdete do kina, ať má jak chce obří 3D plátno, pořád si na film pamatujete jako na nějaký výsek v realitě. Plátno je okno, kterým se díváte do fiktivního světa, a takhle ve vás ten zážitek také zůstane. S virtuální realitou je to jiné: nemáte kam uhnout pohledem, kamkoliv se podíváte, je kolem vás virtuální svět. A takhle vám také zůstane ve vzpomínkách. Mé vzpomínky na virtuální svět jsou stejně reálné jako vzpomínka na to, jak jsem se dneska ráno sprchoval.

a získejte **LIMITOVANOU**  
EDICI PILSNER URQUELL



Objednejte si kterýkoliv speciál za 1 SMS! ▶

reklama

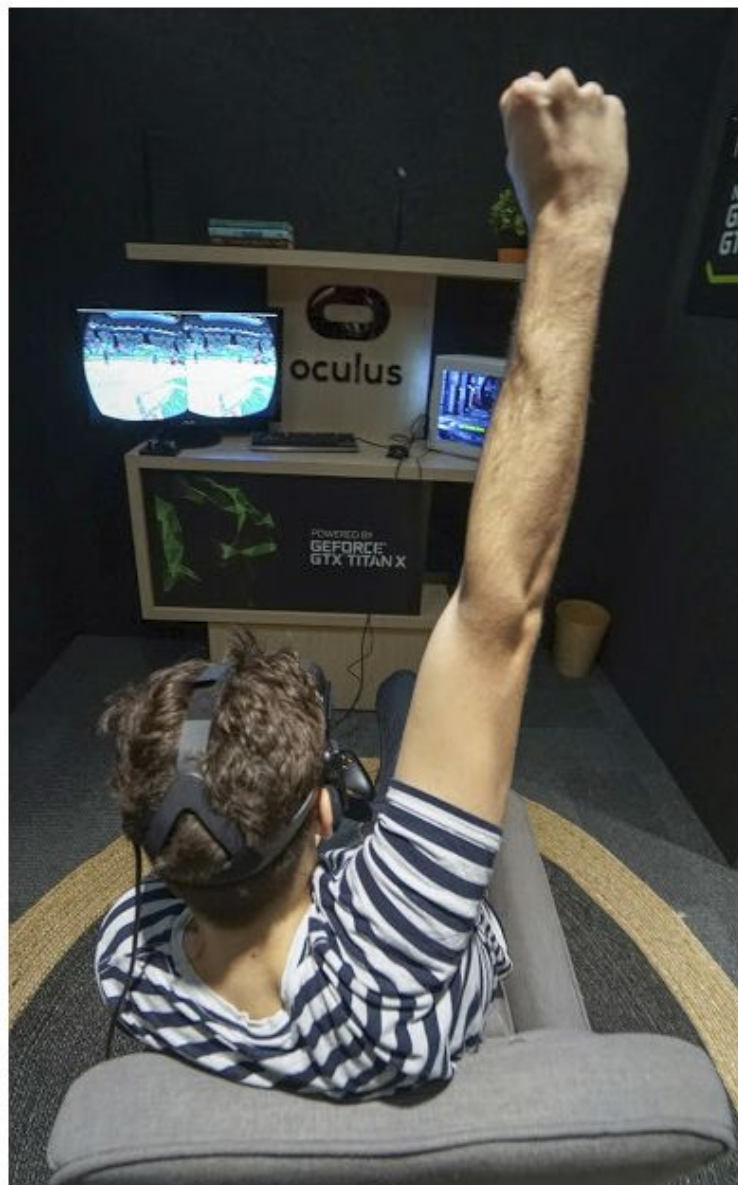


**Čedok**  
cestovní kancelář

**DOVOLENÁ  
V ČESKÉ  
REPUBLICĚ**  
léto 2016

**Nabídka atraktivních  
turistických míst  
v celé ČR**





Studenou. • Foto nVidia

Během předváděčky, kterou nedávno v Brně uspořádala společnost nVidia, jsem měl příležitost nasadit si na hlavu technologii, jež se velmi brzo rozšíří k uživatelům osobních počítačů: poslední verzi headsetu pro virtuální realitu Oculus Rift, která se dostane do prodeje na konci března, a HTC Vive, s nímž může člověk ve virtuálu ujit i pár (reálných) kroků a který začne s předprodejem už na konci února.



**jobs** CZ
Nabídka práce

- [Pracovník Nízkoprahových služeb pro děti a mládež](#)
- [C++ vývojáři všech úrovní - high tech projekty](#)
- [Specialista fakturace a plateb - nová pozice](#)
- [CNC operátor – obsluha frézovacích center](#)
- [Customer experience automotive](#)
- [Interní obchodní podpora - ICT produkty a](#)

[více nabídek práce »](#)

**Tip: Kurzy a školení »**

reklama

Objevte a hlasujte pro ten pravý ráj

### Komentáře

## Svatá prostoto, Francouzi zakládají státní islám!



Jiří X.



Což jsou také data, kdy se pár věcí v nevirtuálním světě kolem nás začne radikálně měnit.



Velmi radikálně. • Foto nVidia

Nepůjde totiž zdaleka jen o hry, byť se zatím o virtuální realitě mluví hlavně v souvislosti s nimi... což dá rozum, protože jsou naprosto super. (Pokud vás hry nezajímají, raději přeskočte následující 4 odstavce; nemohl jsem si pomoci.) Můj osobní zážitek s Oculem Rift vypadal takhle: nasadil jsem si to na hlavu, párkrát zamrkal a ocitl se v místnosti, kde přede mnou levitoval panel nabídky her. Rozhlédl jsem se (fyzickým otočením hlavy) – a spatřil místnost, která všude kolem mě 100% byla (byť tam nebyla): reakce okolního (virtuálního) světa na váš (reálný) fyzický pohyb vás přesvědčí o tom, že virtuálně kolem vás je totální; skrz okna té místnosti jsem viděl ven do fantastického světa, kde se k dalekému nebi tyčily mimozemské budovy.

Vladimír  
Dlouhý

## Střídavá péče: Ať se stěhují a pendlují rodiče, ne dítě



Jana  
Bendová

## Nejčtenější



Největší ženská věznice na světě: Místo, kde se matky loučí se svými novorozenci



Olivia Žižková aneb Jak pitomá husa zahání uprchlíky zpěvem



Sluníčkováři





Plné mimozemšťanů. • Foto nVidia

V hratelné ukázce na hru *EVE: Valkyrie* jsem pak prolétal mezi vesmírnými korábí, které měly na délku snad i pár kilometrů - a dosud si na ně tak pamatuji: stejně jako na ohromující prostor vesmíru, kterým kolem mne svištěly válečné stíhačky. Opět je nutné zdůraznit: ten prožitek ani vzpomínka na něj není omezen nějakým rámem filmového plátna, televize nebo monitoru. Dojem prostoru je dokonalý, a to přestože v zorném poli jasně vidíte obrazové body rozlišení, které to nejlepší teprve čeká. To, co už se ale dotáhnout podařilo, je zkrácení zpoždění mezi počítačem a headsetem (to je ta věc na hlavě) tak, aby člověk nezaznamenal žádné zpoždění; lidské smysly monitorují mezeru mezi pohybem a obrazovým vjemem 50 milisekund a technologie virtuální reality se až nyní dostala do bodu, kdy hardware tuto rychlost dohnal: virtuálně už tak nezpůsobuje tzv. „plavání“ ani „motion sickness“ jako jeho předchozí fáze. Jinými slovy: teď už vám z toho blbě nebude.



Zvěřejhli seznam xenofobů



Nejslavnější muslimská pornoherečka se brání: V koránu se o filmech pro dospělé nic nepíše!



Je úplně jedno, jestli Erdoğan vypoví dohodu o vracení uprchlíků

## E15



Soudci nedosáhnou na zpětné dorovnání platů, přelomový verdikt neplatí



Trump: Únik emailů Clintonové může souviset s popravou iránského vědce



Bitcoin láká doněcké separatisty, pomocí kryptoměny mohou obejít sankce





Jenom vám z toho možná málem šibne, jak se to podařilo v mém případě, když jsem s headsetem HTC Vive na hlavě pozvedl před obličej (zakrytý headsetem) vlastní ruce – a spatřil jsem je ve virtuálním provedení přímo před sebou, jen ve virtuálním provedení. V (reálných) rukou jsem držel dva ovladače, které do virtuálu dokonale odrážely každý jejich pohyb; a pár metrů kolem mne byly dva „majáky“, které snímaly pozici mého těla – takže když jsem udělal dva kroky (v reálu), abych si došel pro dvě pistole ležící na (virtuální) krabici přede mnou, udělal jsem stejné dva kroky i ve virtuálu. A pak jsem se sklonil, sevřel zbraně v rukou – a současně se to nestalo a také stalo.



Sťílet zombíky pak už bylo, exaktně řečeno, *fakt dost hustý, kámo*. Mozek vám při prožívání virtuální reality velmi rychle umaže myšlenky na to, že jste ve skutečnosti jen v nějaké místnosti s kusem hardwaru na hlavě (možná protože není evolučně kompatibilní s vnímáním dvou překrývajících se realit najednou), a hodí vás po hlavě do situace, kde jsou ti zombíci STEJNĚ VELCÍ jako vy: tak jako i mnohé „postavičky“ v mnoha dalších hrách. Tady prostě končí veškerá legrace a je nasnadě se ve vší vážnosti připravit na jediné: porno bude na tomhle absolutní masakr.



Absolutní. • Foto nVidia

Nepůjde ale pouze o zábavu. Když jsem se na virtuální realitu zeptal docenta Tomáše Pitnera z Fakulty informatiky na brněnské Masarykově univerzitě, v jejíchž prostorách se předváděčka budoucnosti konala, zmínil se například o tom, jak tahle technologie pomůže v oborech, jako je třeba odhalování počítačové kriminality: mapy toku dat dnes vypadají jako taková housenka (která je dnes ve stejných prostorách k dvourozměrnému osahání například při simulacích počítačových útoků na jaderné elektrárny na obří interaktivní obrazovce) – ale až si bude moct člověk stejnou mapu toku dat ve virtuální realitě fyzicky obejít a podívat se na ni ze všech stran jako na něco plastického, bude poznání věci mnohem hlubší: my lidé jsme přece pětismyslové bytosti a pokud nám virtuálně umožní stejné prožitky, jako

když spadlo jablko Newtonovi na hlavu, možná nás u toho zase něco napadne. A může to být něco převratného.

---



31. ledna 2016 • 17:12

## Geometrii znali už Babyloňané, zjistili vědci

---

Ze všech stran si prohlédneme matematický model, který dnes známe jako změť rovnic a čísel. Prohlédneme si molekulu a vlastníma rukama ji rozšroubujeme na atomy. Teď jsem měl třeba možnost vyzkoušet si malbu ve virtuálním programu *Tilt Brush*. Vlastníma rukama jsem do prostoru nakreslil dvojrozměrného megasmajlíka. Pak jsem ho obešel a z třetího rozměru jsem ho protnul hořícím šípem. Nakonec jsem v prostoru před sebou načrtl žlutou krychli. Mé životní dílo.





Jak to bude dostupné? Celkem dost. Podle Igora Staňka z nVidie bude virtuální realita pro Oculus Rift v pohodě švihat na počítači za nějakých čtyřicet tisíc (plus cena za headset), komplexnější chodící virtuálno pro HTC Vive bude chtít „železo“ za dvakrát tolik. Tohle není iPhone, který si člověk koupí a jednorázově má budoucnost v kapse. Je to spíš televize, kterou zprvu také neměl každý. Ale dnes už ji každý má. Nemám sebemenších pochyb, že virtuální realita se zdemokratizuje velmi podobným stylem; zvláště když člověk uváží, že i v téhle palbě je vlastně ještě v plenkách.



Zatím. • Foto nVidia

Drobný výhled do budoucna: je pravděpodobné, že kromě největších nadšenců, s nimiž se budete na jaře moct vesele rozloučit, protože to minulé bylo jejich posledním ročním obdobím, které strávili v reálu, bude virtuální realita nejdříve k osahání při firemním využití: u realitních makléřů nebo u developera si projdete (nikoliv jen prohlédnete, ale opravdu projdete) byt, na který se chcete zadlužit na padesát let dopředu – v domě, který přitom třeba ještě nemá ani vykutané základy.

Bude to velké. A začne to už brzo.

## Vklad s investicí od J&T

Kombinace termínovaného vkladu a investice do vybraného fondu J&T



## Nano-čistota pro každého.

Technologie mají sloužit lidem. Tak se podívej jak nano pracuje za nás!

