



VIRTUAL REALLIK, VIRTUAL XAQIQAT

Rajabova Odina Raximjon qizi
Topilov Ahrorjon Akbarjon o'g'li
Qurbonova Farzona To'ymurod qizi

Ilmiy raxbar: Yusupov Dilmurod Tasbaltayevich

Muhammad Al Xorazimiy nomidagi Toshkent axborot texnologiyalar universiteti

Nurafshon filial talabasi Kompyuter injiniring fakulteti

rajabova.03@bk.ru

Annotatsiya: *Axborot almashinuvining yuqori intensivligi jamiyat hayotining yangi borlig'ini ya'ni kibermakon yoki virtual reallik deya ataladigan platformani xosil qilmoqda. Ushbu soxaning shiddat bilan shakllanishi Virtual borliqning konstruksiyasi, uning jamiyatga ta'siri, uning ijtimoiy falsafiy, psixologik tabiatini o'rganishni taqozo etadi. [1]*

Kalit so'zlar: *virtual reallik, virtual haqiqat, kibermakon, falsafiy, psixalogik, borliq, jamiyat, axborot almashinuvi.*

VIRTUAL REALITY

Abstract: *The high intensity of information exchange characterizes the new existence of society's life, the so-called cyber-criminal or virtual reality. The rapid formation of this estate requires studying the design of the virtual world, its influence on society, its social philosophy, and psychological nature. [1]*

Keywords: *virtual reality, cybermacon, philosophy, psychology, presence, society, information exchange.*

KIRISH

Virtual haqiqat (VR) foydalanuvchiga uch o'lchamli dunyo bilan o'zaro aloqada bo'lish va uni kezish imkonini beruvchi eshitish vositasi yoki boshqa qurilmalar orqali tajriba qilish mumkin bo'lgan simulyatsiya muhitini yaratish uchun kompyuter texnologiyasidan foydalanishni anglatadi. VR texnologiyasi ko'pincha foydalanuvchi harakatlarini kuzatib boruvchi sensorlarni o'z ichiga oladi, bu esa ularga virtual olamdagi ob'ektlar atrofida harakat qilish va o'zaro ta'sir qilish imkonini beradi. VR so'nggi yillarda tobora ommalashib bormoqda va o'yin-kulgi, ta'lim va treningda, shuningdek, sog'liqni saqlash va arxitektura kabi sohalarda qo'llaniladi. VRning ba'zi potentsial afzalliklari orasida yaxshilangan o'rganish, xavfli yoki yuqori xavfli vaziyatlarda xavfsizlikni yaxshilash va kirish qiyin yoki imkonsiz bo'lishi mumkin bo'lgan tajribalardan foydalanish imkoniyatini oshirish kiradi. Virtual voqelik (VR) immersiv texnologiya bo'lib, u haqiqiy muhitga o'xshab, simulyatsiya qilingan muhit yaratadi. Bu, odatda, foydalanuvchi harakatlarini kuzatuvchi hamda o'zini boshqa dunyoda bo'lgandek his qiladigan tasvir va tovushlarni aks ettiruvchi VR garniturasidan foydalanishni o'z ichiga oladi. VR



texnologiyasi so'nggi yillarda grafika, kuzatish va teginish bilan bog'liq fikr-mulohazalar sohasidagi yutuqlar bilan uzoq yo'lni bosib o'tdi. Bu yanada real va qiziqarli virtual tajribalarni yaratishga olib keldi. VR turli sohalarda, jumladan, o'yin, ta'lim, sog'liqni saqlash va harbiy tayyorgarlikda qo'llaniladi. O'yinda VR o'yinchilarga o'yin dunyosiga to'liq kirib borish imkonini beradi, bu esa yanada chuqurroq va jozibali tajribani ta'minlaydi. Ta'limda VR o'quvchilarga murakkab tushunchalarni yaxshiroq tushunishga yordam beradigan interaktiv va immersiv o'quv muhitini yaratish uchun ishlatilishi mumkin. Sog'liqni saqlashda VR terapiya, trening va og'riqni boshqarish uchun ishlatiladi. Harbiy tayyorgarlikda VR real dunyo stsenariylarini taqlid qilish va askarlarga real tayyorgarlik tajribasini taqdim etish uchun ishlatiladi. VR texnologiya va bir-birimiz bilan o'zaro munosabatimizni o'zgartirish imkoniyatiga ega va bu texnologiya kelajakda qanday rivojlanishda davom etishini ko'rish juda hayajonli bo'ladi. virtual reallik sohasidagi so'nggi ishlanmalar:

1. Simsiz VR: VR texnologiyasining eng katta kamchiliklaridan biri kompyuter yoki o'yin konsoliga simli ulanish zarurati bo'ldi. Biroq, simsiz texnologiyalardagi so'nggi yutuqlar yuqori sifatli simsiz VR tajribalariga ega bo'lish imkonini berdi.

2. Qo'l va barmoqlarni kuzatish: So'nggi yillarda qo'l va barmoqlarni kuzatish texnologiyasi sezilarli darajada yaxshilandi, bu virtual muhitda yanada tabiiy va intuitiv o'zaro ta'sir o'tkazish imkonini berdi.

3. Ko'zni kuzatish: Ko'zni kuzatish texnologiyasi VR garnituralariga integratsiya qilinmoqda, bu esa yanada real va immersiv tajribalar olish imkonini beradi. Ko'zni kuzatish yordamida VR tizimlari foydalanuvchi qayerga qarayotganiga qarab virtual muhit fokusini sozlashi mumkin.

4. Ijtimoiy VR: Ijtimoiy VR platformalari paydo bo'lib, foydalanuvchilarga virtual muhitda bir-birlari bilan muloqot qilish imkonini beradi. Bu, ayniqsa, uzoqdan ishlash va muloqot keng tarqalgan dunyoda bir-birimiz bilan muloqot qilish va hamkorlik qilish uslubimizni tubdan o'zgartirishi mumkin.

5. AR/VR integratsiyasi: kengaytirilgan reallik (AR) va VR texnologiyalari real dunyo va virtual muhitlar o'rtasida uzluksiz o'tish imkonini beruvchi integratsiyalasha boshladi. Bu chakana savdo kabi sohalarda potentsial ilovalarga ega bo'lib, mijozlar mahsulotlarni VR muhitida xarid qilishdan oldin ularni AR orqali ko'rishlari mumkin.

Bu virtual reallik sohasida sodir bo'layotgan hayajonli o'zgarishlarning bir nechta misolidir.

XULOSA

Virtual reallik - bu tez rivojlanayotgan texnologiya bo'lib, raqamli kontent bilan o'zaro munosabatimizni tubdan o'zgartirishi mumkin. U allaqachon o'yin, ta'lim va sog'liqni saqlash kabi sohalarda sezilarli yutuqlarga erishgan. Biroq, har qanday yangi texnologiyada bo'lgani kabi, xarajat, foydalanish imkoniyati va jismoniy va ruhiy salomatlikka salbiy ta'sir ko'rsatish ehtimoli kabi hal qilinishi kerak bo'lgan ba'zi muammolar mavjud. Umuman olganda, virtual haqiqat o'yin-kulgi, ta'lim va boshqalar uchun kuchli vosita bo'lish potentsialiga ega, ammo uning imkoniyatlarini to'liq ro'yobga chiqarish uchun doimiy rivojlanish va takomillashtirish talab etiladi.



ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. 1. Nil Stivenzonning "Metaverse: Kollektiv virtual umumiy makon".
2. 2. Ernest Klaynning "Ready Player One" filmi
3. 3. Jim Blaskovich va Jeremi Beylensonning "Cheksiz haqiqat: Avatarlar, abadiy hayot, yangi dunyolar va virtual inqilob shafaqi"
4. 4. "Virtual haqiqat: kompyuter tomonidan yaratilgan sun'iy olamlarning inqilobiy texnologiyasi - va qanday qilib jamiyatni o'zgartirishni va'da qiladi" Govard Reynold
5. 5. Jeyson Jeraldning "VR kitobi: virtual haqiqat uchun insonga yo'naltirilgan dizayn"
6. 6. Bruno Arnaldi va Paskal Guitton tomonidan "Virtual haqiqat va kengaytirilgan haqiqat: afsonalar va haqiqatlar"
7. 7. "Virtual haqiqat: tushunchalar va texnologiyalar" Filipp Fuchs va Guillaume Moreau
8. 8. Xelen Papagiannis tomonidan "Kengaytirilgan inson: texnologiya qanday qilib yangi haqiqatni shakllantirmoqda"
9. 9. Robert Skobl va Shel Isroilning "To'rtinchi transformatsiya: kengaytirilgan haqiqat va sun'iy intellekt qanday qilib hamma narsani o'zgartiradi"
10. 10. Daniel Terdimanning "VR kelajagi: 5 ta mutaxassis tarozida" (Fast kompaniyasi haqidagi maqola)