

Innhold

Forord	9
Hvordan lese denne boken	11
Kapittel 1	
En formidlingsrevolusjon	13
Kapittel 2	
Hva betyr ordene?	18
Sentrale definisjoner	19
Kapittel 3	
Jakten på en kunstig virkelighet	24
Kapittel 4	
Slik opplever du XR	37
Hvordan oppleve VR	39
Hvordan oppleve AR	41
Kapittel 5	
Mulighetene med virtuell virkelighet	43
Hjernekirurgi	43
Arkitektur	45
Byggemøter	46
Virtuell praksisplass	47
Gjenoppbygger historien	47
Brannøvelser i VR	48
Opplæring av ansatte	49
Gå på boligvisning	49

Lærer matematikk med VR	50
Fotballtrening med landslaget	51
HMS-opplæring i Statnett	52
Lærdommer	52

Kapittel 6

Dette er utvidet virkelighet	53
---	----

Kapittel 7

Slik virker teknologiene	62
360-bilder	62
360-video	65
Stereoskopisk 360-video	67
Stereoskopisk 180-video	68
Volumetriske bilder og video	68
Fotogrammetri og LiDAR	70
Datagenerert VR	71
Lyd i VR	72
VR-brillene	73
AR - geobasert	74
2D-basert AR	75
3D-basert AR / Mixed reality	75
AR-brillene	75

Kapittel 8

VR og AR som sosiale arenaer	77
---	----

Kapittel 9

Trening og utdanning	84
-----------------------------------	----

Kapittel 10	
Helse	92
Kapittel 11	
Journalistikk og dokumentar	99
Kapittel 12	
Historiefortelling i 360 grader	105
Kapittel 13	
Å drive innovasjon innen VR og AR	116
Kapittel 14	
Hvordan lage innhold i VR og AR	121
360-video	121
Datagenerert XR	127
Kapittel 15	
Lov og etikk	130
Kapittel 16	
Noen framtidvisjoner	138
Kapittel 17	
Forkortelser, ord og uttrykk	145
Ressurser	152