



تاکنون فکر کرده‌اید که دیدن یک برنامه تلویزیونی از داخل استودیوی ضبط برنامه چه حسی دارد؟ حالا اگر در طول بازی فوتبال، به جای اینکه بازی را در تمام زمین دنبال کنید، فقط روی یک بازیکن خاص تمرکز داشته باشید و به توپ و سایر بازیکنان اهمیتی ندهید، چه حس و حالی دارد؟

«این روزها فناوری این امکان را به شما می‌دهد که روی صندلی راحتی خود در خانه بنشینید و از تجربه تماشای تلویزیون سه‌بعدی به صورت زنده لذت ببرید.»

این موضوع را مؤسسه Fraunhofer Heinrich Hertz Institute می‌گوید. این مؤسسه که یکی از شرکت‌کنندگان نمایشگاه آیفا ۲۰۱۶ در برلین آلمان بود، آخرین دستاوردهایش در زمینه واقعیت مجازی و واقعیت افزوده را در معرض دید بازدیدکنندگان قرار داد. بسیاری از شرکت‌های بزرگ فناوری دنیا مانند سامسونگ، کوالکام و ایسر، آخرین محصولات خود از هدست‌های VR و دوربین‌های ۳۶۰ درجه تا عینک‌های AR را در این نمایشگاه عرضه کردند تا علاقه‌مندان فناوری را با گوشه‌هایی از تجارب VR و AR آشنا کنند.

یکی از وسایلی که مؤسسه Fraunhofer در غرفه خود معرفی کرد، عینک‌های VR بود؛ فناوری‌ای که کاربر با استفاده از آن مستقیماً وارد استودیوی تلویزیونی ضبط برنامه می‌شود. هنگامی که کاربر سر خود را به سمت چپ بچرخاند، اعضای گروه فیلم‌برداری را می‌بیند و در سمت راست وی، شرکت‌کنندگان حاضر در برنامه حضور دارند. در گوشه دیگر، تهیه‌کننده برنامه را می‌بیند که با کلیپ‌برد مخصوصش بر اجرای دقیق برنامه نظارت دارد. وقتی به بالا نگاه می‌کند، چراغ‌های استودیو را می‌بیند و به این ترتیب کاملاً در فضای استودیو قرار می‌گیرد. این مؤسسه با استفاده از OmniCam-360 برنامه‌های زنده را فیلم‌برداری می‌کند و کاربر به کمک عینک VR قادر به دیدن این تصاویر در حالت سه‌بعدی خواهد بود.

مطلب پیشنهادی



یک کامپیوتر همراه
با کوله پشتی واقعیت مجازی MSI آزادانه بازی کنید!

آندره گرگور، سخنگوی Fraunhofer HHI، درباره این تجربه می‌گوید: «می‌توانید هیاهوی جمعیت حاضر در استادیوم را حس کنید یا اینکه نحوه کار گروه فیلم‌برداری را مشاهده کنید؛ این یک تجربه زنده است.»

سال 2016؛ تولد VR

مؤسسه Goldman Sachs، در ابتدای سال جاری میلادی پیش‌بینی کرد که بازارهای واقعیت مجازی و واقعیت افزوده تا سال 2025 به 80 میلیارد دلار یا 72 میلیارد یورو می‌رسد. شاید این دو اصطلاح را زیاد شنیده باشید، اما تفاوت بین آن‌ها را به خوبی ندانید. واقعیت مجازی به کمک عینک‌های مخصوص، دید کاربر را به دنیای واقعی مسدود می‌کند، اما واقعیت افزوده تلفیقی از دنیای واقعی و واقعیت مجازی است.

شرکت اپتیکال Zeiss که یکی از شرکت‌های آلمانی حاضر در آیفا 2016 بود نیز آخرین هدست VR خود را به نمایش گذاشت. فرانتس تروپنهاگن، مدیر محصول این شرکت می‌گوید: «از سال 2016 به بعد، بازار شروع به رشد کرد، چراکه مردم متوجه شده‌اند این فناوری چه مزیت‌هایی دارد. یکی از عوامل مؤثر در این موضوع، افزایش محبوبیت دوربین‌های 360 درجه است. کاربران با استفاده از این دوربین‌ها می‌توانند در سفر هم عکس‌های پانورامای سه‌بعدی بگیرند و آن‌ها را به سادگی با دوستانشان به اشتراک بگذارند.»

تا رسیدن به قله هنوز فاصله است

در یکی از راهروهای سالن برگزاری این نمایشگاه فردی دیده می‌شد که دستان خود را در برابر صفحه‌ای حرکت می‌داد. در حقیقت او با تکان دادن دستانش سعی داشت آواتارهای روی صفحه را بگیرد. این تنها گوشه‌ای از دنیای فردا را به تصویر می‌کشد؛ فردایی که افراد قادر خواهند بود با هجوم واقعیت افزوده بهترین لذت‌ها را در خانه خود تجربه کنند. مارک مازیفسکی، مدیر توسعه محصول شرکت چینی تولیدکننده تلویزیون به نام TCL، در این باره می‌گوید: «بازی واقعیت افزوده یا همان AR تنها یک مثال از نحوه استفاده صفحه‌نمایش‌ها در دنیای آینده است. در پنج یا هشت سال آینده می‌توانید به صفحه‌ای که روی دیوار نصب شده است نگاه کنید، در حالی‌که تشخیص واقعی بودن این صفحه‌نمایش برایتان کاری بس دشوار و سخت است.»

واقعیت افزوده در سال 2016 شتاب بیشتری گرفته و به پدیده‌ای غیرمنتظره تبدیل شده است، اما واقعیت افزوده هنوز در مراحل ابتدایی رشد و توسعه قرار دارد؛ هرچند که بازی «پوکمون‌گو» موفق شد تا اندازه‌ای ظرفیت‌های این فناوری در بازار را به نمایش بگذارد. این اپ بازی AR همه رکوردها را شکسته و در سراسر دنیا میلیون‌ها نفر را به خیابان‌ها فرستاده است تا هیولاهای دیجیتالی را بگیرند. با اینکه بسیاری از هدست‌های VR را می‌توان با اپ‌های AR استفاده کرد، اما کارشناسان این صنعت بر این باور هستند که با بالغ شدن این بخش، تولیدکنندگان برای هر بخش گجت‌های مخصوص تهیه خواهند کرد.

کلاوس بوهم، از شرکت مشاوره‌ای Deloitte می‌گوید: «در حقیقت می‌توان گفت که توسعه واقعیت مجازی و واقعیت افزوده ممکن است به همگرایی آن‌ها منجر شود. شرکتی مانند مایکروسافت با تولید محصولی به نام هولولنز می‌تواند VR را فراتر از AR ارائه دهد. اما حتی در زمینه عینک‌های واقعیت ترکیب‌شده، برای هر کدام از آن‌ها کاربردهای ویژه‌ای تعریف خواهد شد و این یعنی شکل‌گیری فرصت‌های بیشتر برای این صنعت.»

تروپنهاگن از Zeiss می‌گوید: «واقعیت افزوده بازاری است که ظرفیت‌های بسیار زیادی دارد، اما هنوز این فناوری به نقطه ایده‌آل نرسیده است و اپ‌های مناسب نیز به اندازه کافی وجود ندارد. اما جای نگرانی نیست؛ چراکه همه این‌ها روزی به حقیقت تبدیل می‌شود. فکر می‌کنم اگر پنج سال دیگر به آیفا بیایید، اپ‌های AR بسیار جالبی را خواهید دید.»

=====

شاید به این مقالات هم علاقمند باشید:



معرفی بازی‌های جدید پی‌سی و موبایل



معرفی جدیدترین بازی‌های پی‌سی و کنسول



بازی «بایرن مونیخ» با «وردربرن» را واقعیت مجازی تماشا کنید!



یخچال هوشمند ال‌جی میزبان سیستم‌عامل ویندوز 10 شد!



لپ‌تاپ‌های گیمنگ MSI در اولین گردهمایی دنیای واقعیت مجازی



نگاهی به سکانس زیر آب در قسمت پنجم فیلم مأموریت غیرممکن



کفش نایک با قابلیت بسته شدن خودکار بندها از راه رسید + گالری عکس



آشپزهای مشهور در رستوران و آشپزخانه سیار سانسونگ

منبع:

تک فرست پست
تاریخ انتشار:
04 مهر 1395

نشانی منبع: <https://www.shabakeh-mag.com/entertainment/4759>