نظارة واقع افتراضي جديدة تحاكي العين البشرية

باختصار

أعلنت شركة فارجو **Varjo** الفنلندية عن نظارة واقعٍ افتراضيٍّ تحاكي ظاهريًا العين البشرية من حيث الجودة والعمل، وتتجاوز دقتها 70 ضعفَ دقةِ أيٍّ من أجهزة العرض الحالية التي تُلبس على الرأس (بما في ذلك ماجيك ليب **Magic Leap**).

فارجو (VARJO) اسمٌ كبيرٌ جديد

أعلنت شركة فارجو الفنلندية عن نظارة واقعٍ افتراضيٍّ **VR** وواقعٍ معزّزٍ **AR** جديدة، أُطلِقت عليها اسم "20|20"، والتي طُوّرت سرًا.

طوّر فريقٌ يتألف من أفراد من مايكروسوفت **Microsoft**، ونوكيا **Nokia**، وإنتل **Intel**، وإنفيديا **Nvidia**، وروفيو **Rovio**، وفقًا لبيانٍ صحفيٍّ للمصنّع: "نظارةً تحاكي عمل العين البشرية بشكلٍ طبيعيٍ، ممّا يخلق صورةً فائقة الدقة باتجاه نظر المستخدم".

وتبلغ دقة هذه النظارة 70 ميغا بكسل لكلّ عينٍ مقارنة بـ 1.2 ميغا بكسل لكلّ عينٍ من أوكيولوس ريفت **Occulus Rift**، وإتش تي سي فايف **HTC Vive**. وهذا يجعلها، وفقًا للبيان الصحفي: "بدقةٍ تتجاوز 70 ضعفَ دقةِ أيّ جهاز عرضٍ يُلبس على الرأس (بما في ذلك ماجيك ليب)". وستُطرح هذه النظارة في الأسواق في نهاية العام الحالي.
وعلى الرغم من عدم تجربة الصحافة لها، إلّا أنّ شون أوكان **Sean O'Kane** من موقع ذا فيرج **The Verge** قد حظي بعرضٍ تجريبيٍّ مقدَّمٍ من أورهو كونتوري **Urho Konttori** الرئيس التنفيذي والمؤسس المشارك لفارجو.

وقد جمعت التجربة نسخة المستهلك الحالية من أوكيولوس **Oculus** مع شاشتي عرض فائقتي الصغر وبدقةٍ عاليةٍ **full-HD** من شركة سوني **Sony** لإعطاء أوكان فكرةً عن الميزات التقنية للنظارة والتي وفقًا لقوله كانت ميزاتٍ هائلةً. يقول أوكان: "لقد رأيت تفاصيلَ اعتقدت سابقًا أن عليّ الانتظار لسنواتٍ لأتمكن من رؤيتها بواسطة تقنية الواقع الافتراضي".

تطوّر الواقع الافتراضي

لم يُكشف عن العديد من جوانب هذا المنتج، مثل إنتاج المحتوى **content production**، ومعدل الإطار **frame rate**، وزمن الانتظار **latency**، والسعر. ومع ذلك، إذا أوفت "20|20" بوعودها فهذا إنجازٌ لفارجو لم يسبق له مثيلٌ في مجال صناعات الواقع المعزّز والواقع الافتراضي.

قد تساعد هذه النظارة أيضًا (عن طريق محاكاة عمل العين البشرية في التركيز على الأشياء في مجال الرؤية وعدم التركيز لما يجري في الأطراف) على تقليل الارتباك، ودوار الحركة، وإجهاد العين وهي أمور وصفها بريندان إيريبي **Brendan Iribe**، الرئيس التنفيذي لأوكيولوس في آر **Oculus VR**، في مؤتمر قمة الويب **Web Summit** لعام 2014 في دبلن **Dublin** بالمقولة الشهيرة: "فيلٌ في الغرفة".

وقد تُمكّن هذه الدقة من استخدام الواقع المعزّز والواقع الافتراضي في صناعاتٍ أخرى عدا الألعاب. وفي حين أن العديد من التنبؤات حول استخدام الواقع الافتراضي انحصرت في عرض المنازل للناس، والعمليات الجراحية التدريبية، وإعادة بناء المباني المدمَّرة افتراضيًا، واستخدامها كمسكّن للألم أيضًا، إلّا أنّ هذه التقنية هي الأولى التي قد يكون بإمكانها جعل تخيّلات عالم الواقع الافتراضي أمرًا ممكنًا.

- التاريخ: 2017-12-13
- التصنيف: تكنولوجيا

#الواقع الافتراضي #المحاكاة #نظارة #العين البشرية

المصادر

- futurism

المساهمون

- ترجمة
  - رؤى سلامة
- مُراجعة
  - دانا أسعد
- تحرير
  - رأفت فياض
  - عبد الواحد أبو مسامح
- تصميم
  - أحمد أزميزم
- صوت
  - وائل ضرغام
- نشر
  - ريم فاخر