

لمس محتوای دیجیتالی رایانه‌ها امکان پذیر می شود

یک رایانه شفاف که به کاربر این امکان را می دهد محتوای دیجیتال داخل آن را لمس کند در کنفرانس فناوری، سرگرمی و طراحی لس آنجلس رونمایی شد.



10 سال، آینده

لمس محتوای دیجیتالی رایانه‌ها امکان پذیر می شود

یک رایانه شفاف که به کاربر این امکان را می دهد محتوای دیجیتال داخل آن را لمس کند در کنفرانس فناوری، سرگرمی و طراحی لس آنجلس رونمایی شد.

به گزارش خبرگزاری مهر، جینا لی که در بخش اسپیس تاپ سه بعدی با میکروسافت همکاری دارد از این رایانه رونمایی کرده است. این رایانه این امکان را برای انسان فراهم می کند که با ماشین به همان نوعی که با سایر اشیاء جامد تعامل دارد، ارتباط برقرار کند و حتی می تواند کار با رایانه را بیشتر با ادراک همراه کند.

بر اساس اظهارات وی این دستگاه شاید ظرف یک دهه برای استفاده عمومی عرضه شود. این سیستم دربرگیرنده یک نمایشگر ال ای دی شفاف و دوربینهای داخلی است که حرکات چشم و بدن کاربر را دنبال می کند.

این طراحی الهام گرفته شده از نیاز تعامل انسان با برخی از محتواهای دیجیتال است. حافظه فضایی که طی آن بدن به طور حسی می تواند به یاد بیاورد که کدام شی در کجا قرار دارد یک مهارت خاص انسانی است و تبدیل آن به جهان دیجیتال انسان را قادر می سازد که با سهولت بیشتری از رایانه ها استفاده کند و کارهای پیچیده تری انجام دهد.

طراح این ایده اضافه کرد: با استفاده از این سیستم اگر روی یک سند کار می کنید می توانید آن را بردارید و مانند کتاب آن را مطالعه کنید.

برای انجام کارهای دقیقتر که در آن حرکات دست دقیق نیستند یک تاج پد در نظر گرفته شده که با استفاده از آن می توان روی مدل‌های سه بعدی معماری تغییراتی اعمال کنید.

شکاف بین آنچه طراح تصور می کند و آنچه رایانه می تواند انجام دهد بسیار بزرگ است، اگر بتوانید دست خود را داخل رایانه قرار دهید و محتوای دیجیتال را دستکاری کنید می تواند ایده های خود را به صورت کاملتری بیان کنید.

این درحالی است که این سبک از طراحی های آینده که تداعی گر فیلمهای علمی تخیلی چون "گزارش اقلیت" است، مورد پذیرش همگان قرار ندارد.

جینا لی فارغ التحصیل موسسه فناوری ماساچوست است که درحال حاضر دوره سربازی خود را در شرکت سامسونگ الکترونیک در کره جنوبی می گذراند و روی رابطهای کاربری تلویزیون کار می کند.

وی با اشاره به اینکه هدف نهایی اش ادغام دنیای دیجیتال و فیزیکی است، گفت: نمی خواهم در آینده وقتی به خودم نگاه می کنم، هنوز هم خود را درحالی ببینم که با صفحه کلید مشغول تایپ کردن هستم. این مسئله یکی از مهارتهای کلیدی انسان است که می توانیم با فضاهای سه بعدی تعامل برقرار کنیم و من می خواهم این امکان را برای کاربران فراهم کنم تا با محتوای دیجیتال نیز تعامل داشته باشند.

جینا لی گفت: امروزه درحالی که رایانه ها بیشتر دوستدار کاربر می شوند شکاف بین دنیای واقعی و فناوری نزدیک می شود. این شکاف در مقایسه با اولین رایانه ها بسیار بزرگ بود اما امروز این شکاف با وجود دستاوردهایی چون صفحات لمسی کوچکتر می شوند و تنها مانع باقی مانده تخیل ما است.