



رایانه پوشیدنی سنگین و سه بعدی برای رقابت با عینک گوگل

یک شرکت تازه کار عینکهای سه بعدی برای توسعه دهندگان اپلیکیشن طراحی کرده تا بتواند از فشار دستهای گوگل دور گردن بازار جدید رایانه های پوشیدنی بکاهد.

یک شرکت تازه کار عینکهای سه بعدی برای توسعه دهندگان اپلیکیشن طراحی کرده تا بتواند از فشار دستهای گوگل دور گردن بازار جدید رایانه های پوشیدنی بکاهد. به گزارش خبرگزاری مهر، "استیو مان" یکی از پیشگامان عرصه رایانه های پوشیدنی است و چندین دهه است که درباره مزایای رایانه های پوشیدنی که بیشتر روی سر قرار می گیرند اطلاع رسانی می کند. وی اکنون به عنوان استاد دانشگاه تورنتو تجربه خود را در کنار یک شرکت تازه تأسیس قرار داده تا کمی از فشار دستان حلقه شده عینک گوگل دور گردن این بازار جدید بکاهد و یک عینک رایانه ای عرضه کند که دنیای واقعی و مجازی را با یکدیگر آمیخته است.

این شرکت با عنوان متا در حال ساخت رایانه های پوشیدنی است که محتوای سه بعدی را در جهان واقعی قرار می دهد. به رغم سنگین و زمخت بودن این دستگاه شرکت متا امیدوار است که بتواند این دستگاه را کوچکتر کند و به یک عینک طبیعی تبدیل کند که در در فعالیتهای مختلف از بازی تا طراحی تولید قابل استفاده باشد.

این شرکت که توسط "مرون گریبتر" و "بن سند" تأسیس شده و آنها "استیو مان" را به عنوان دانشمند ارشد این شرکت معرفی می کنند.

"ری لو" یکی از دانشجویان فارغ التحصیل "مان" نیز به عنوان مسئول ارش تکنیکال کار می کند.

عینک متا با ظاهر عجیب خود "عینک فضایی" نام دارد و قرار است ابزاری برای توسعه دهندگان اپلیکیشنها باشد تا گجتی که کاربران عادی بخواهند آن را به چشم بزنند.

این عینک دارای باتریهای داخلی و یا پردازنده گرافیکی مرکزی نیست بنابراین باید آن را با کابل به رایانه وصل کرد تا کار کند. یک ال سی دی که از داخل آن می توان بیرون را نیز تماشا کرد برای هر کدام از چشم ها، یک دوربین عمیق مادون قرمز، دوربین رنگی استاندارد و یک شتاب سنج، ژيروسکوپ و قطب نما نیز برای آن تعریف شده است.

این تیم اعلام کرده که نسخه دوم عینک فضایی سبک تر خواهد بود و طراحان فکری به حال ظاهر زمخت و سنگین آن خواهند کرد. این عینک همچنین قرار است به پردازنده گرافیکی و باتری مجهز شود و برخی تغییرات در نرم افزایش ایجاد شود.

عینک فضایی با ساخت یک مدل سه بعدی از دنیایی که شما با راه رفتن مشاهده می کنید کار می کند و از یک الگوریتم خاص این شرکت برا یدنبال کردن سطح صاف در زمان واقعی استفاده می کند. برخلاف برخی از سیستمهای واقعی افزوده که قبل ساخته شده این عینک نیازی به نشانه های فیزیکی خاص ندارد.