

image not found or type unknown



В течение долгого времени виртуальная реальность казалась лишь научно-фантастической концепцией. Затем, после того, как технология перестала выглядеть одной лишь фантазией, ученые, изобретатели и футурологи начали понимать, что объединение головных уборов с оборудованием может транспортировать человека в совершенно новые миры, оставляя ноги в реальном.

С выпуском Oculus Rift, Microsoft's HoloLens и HTC Vive, кажется, настало идеальное время взглянуть в прошлое виртуальной реальности.

1956: Sensorama — 3D-дисплей



На первый взгляд устройство походило на какое-то медицинское оборудование, но самом деле это была одна из первых попыток отгородиться от реального мира и попасть в другую вселенную. Sensorama имела стереозвук, 3D-дисплей, небольшой генератор и даже посадочное место, которое вибрировало, когда того требовало происходящее на экране. Это было кинематографическое детище Morton Heilig, который подготовил шесть

короткометражных фильмов, включая «Свидание с Сабиной» и «Я Бутылка Кока-Колы».

1961: Headsight — начальник слежения



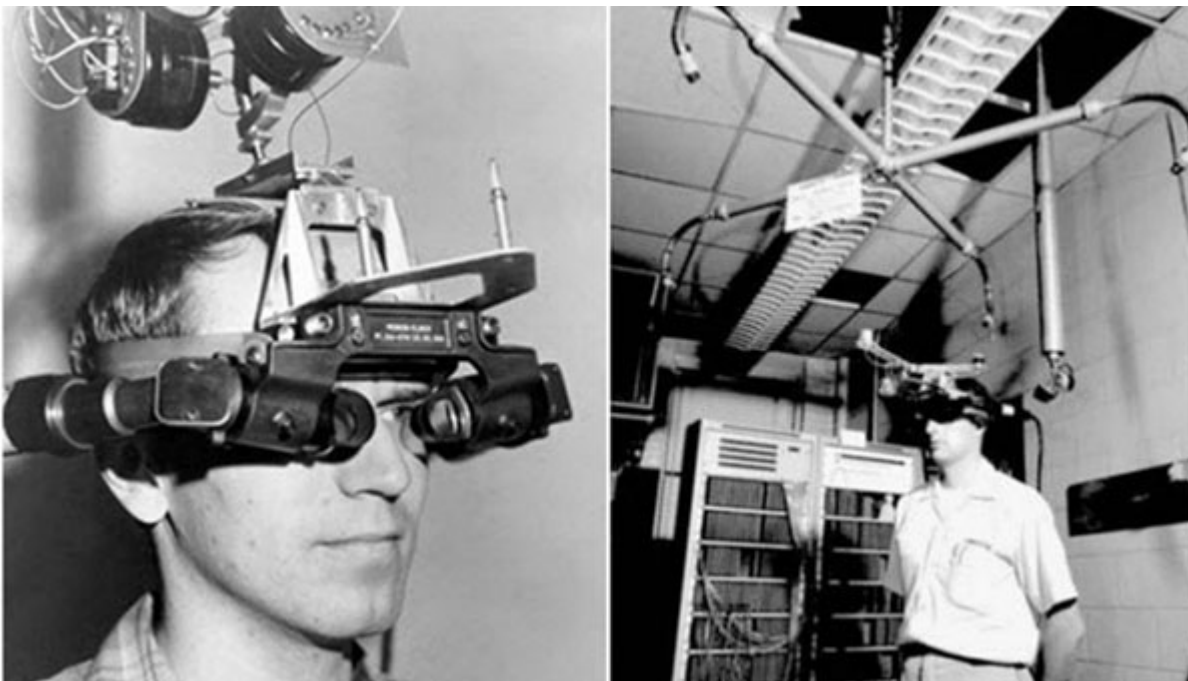
Устройство, которое в скором времени получит повсеместное применение, начинало свою жизнь как сверхсекретный военный проект. Инженеры корпорации Philco свели в одном шлеме видеоэкран с базовой системой отслеживания и связали все для CCTV. Основная цель Headsigh состояла в том, чтобы удаленно наблюдать ситуации, которые слишком опасны, чтобы находиться в непосредственной близости от них.

1966: GAF Viewmaster Master — стереоскопический 3D



Знаковый красный стереоскоп объединял несколько отличающихся друг от друга изображения одной и той же сцены, позволяющих создать единое 3D-изображение. Устройство первым дало теперь уже знакомое каждому ощущение погружения в другой мир.

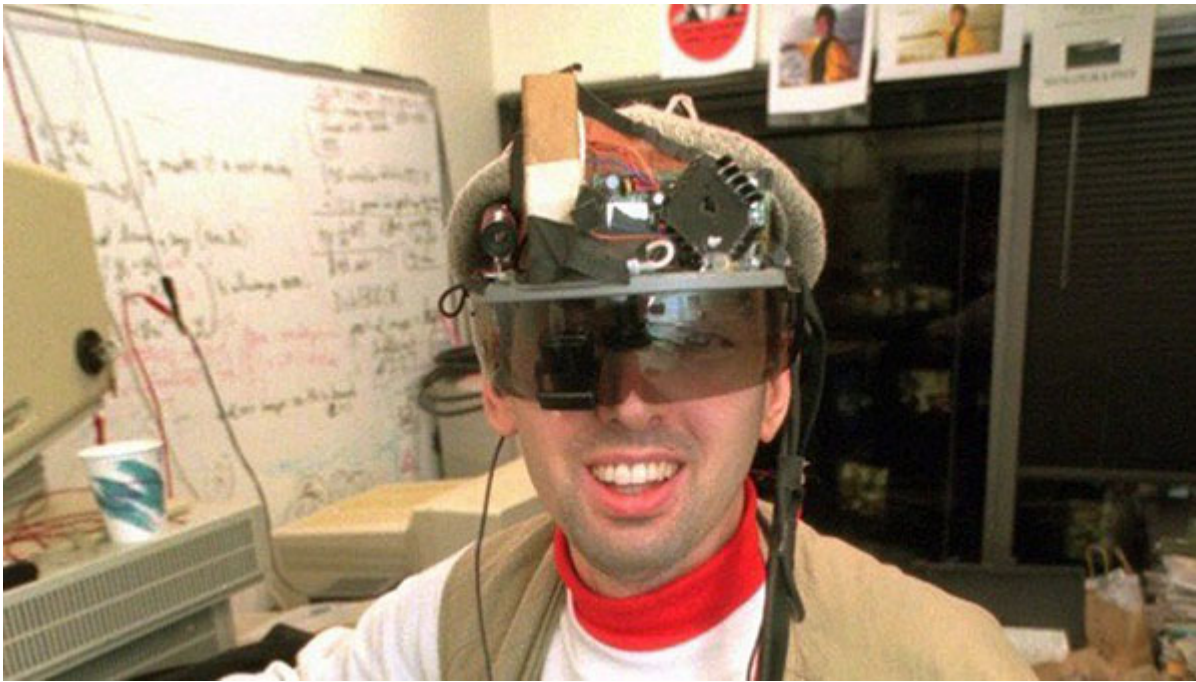
1968: Sword of Damocles— AR графика



Также известно как система передвижного дисплея (HMD). Это был первый опыт Линкольновской лаборатории Массачусетского технологического института и

предполагала наложение геометрической сетки на зрение пользователя. Это была первая система, способная заменить камеру с компьютером. Сложность заключалась в том, что все составные части системы были настолько тяжелыми, что устройство должно было быть подвешено к потолку на механическую руку.

1980: Eye Tap — миниатюризация



Стив Манн создал громоздкий рюкзак-компьютер, подключенный к шлем-камере и видеоискателю. Манн запряг расщепитель луча, чтобы демонстрировать сцену как пользователю, так и компьютеру, подключенному к камере, что позволяло производить наложение данных в реальном времени. Хотя реальность Манна была дополненной, а не виртуальной, его последующие прототипы Eye Tap показали, что виртуальные технологии не обязательно должны быть громоздкими и неестественными.

1984: RB2 — контроллеры First VR



RB2 была первой коммерческой системой VR и включала в себя перчатки, позволяющие пользователям крутить и переворачивать виртуальные объекты, которые появлялись на дисплее EyePhone. Весь комплект стоил \$100000, хотя был и бюджетный вариант за \$50000.



На протяжении последних четырех десятилетий Космическое агентство играло важную роль в разработке VR, комбинируя светодиоды, жидкокристаллические дисплеи и широкоугольную оптику, позволяющие создать хороший эффект виртуальной реальности. Тогда же, в 80-е впервые появились технологии

отслеживания, созданные усилиями частных компаний.

1993: SEGA VR — VR игровой консоли



Японская компания первой дебютировала с игровой консолью в формате виртуальной реальности. К сожалению, ответная реакция на SEGA-платформу была не лучшей: утверждали, что опыт был слишком реальным и игроки могли легко травмировать себя. Проект был законсервирован.

1995: CAVE — Несколько пользователей



В CAVE (автоматическая виртуальная среда) использовались стереоскопические ЖК-затворные очки и настенные проекции, позволяющие создавать трехмерную сцену, через которую пользователь мог бы пройти. Технология была разработана студентами Университета штата Иллинойс. Им удалось создать легкие VR-очки, больше похожие на те, что производят сегодня. Новаторство CAVE заключалось еще и в том, что в виртуальном пространстве могли находиться одновременно несколько пользователей.

2009: Kickstarter — новые возможности финансирования



Не случись запуск Crowdfunding платформы, возможно, основатель Oculus VR Палмер Лаки намного дольше шел бы к реализации своего видения виртуальной реальности. Oculus Rift освоил почти \$2,5 миллиона от 10000 донаторов, тем самым, создав самую успешную историю на Crowdfunding.

Источник: www.arnext.ru