

Исследовательский центр Microsoft нашел решения проблемы тошноты от укачивания при погружении в виртуальную реальность с помощью применения светодиодов.

Команда Microsoft открыла простой и недорогой способ улучшить виртуальный опыт, расширяя угол обзора с помощью светодиодов. Большинство пользователей устройств виртуальной реальности имеют поле обзора зрения около 100 градусов, но исследовательская группа Microsoft отмечает, что это гораздо уже, чем требуется. Ведь человек может иметь зрение с обзором в 180 градусов. По словам исследователей, это делает устройство VR сродни с биноклем.

Чтобы решить проблему, в Microsoft Research к дисплею подключили два устройства: шлем виртуальной реальности и очки дополненной реальности.

В случае с виртуальной реальностью, проект назвали SparseLightVR, он построен на основе прототипа шлема Oculus Rift DK2 с применением 70 светодиодов, размещенных вокруг внешних краев окуляров. Это позволяет создать 170-градусный обзор.

В версии дополненной реальности, проект называется SparseLightAR, он построен на модифицированном прототипе шлема Gear VR и использует 112 периферийных светодиодов, чтобы создать поле обзора зрения в 190 градусов.

Разработчики сообщают, что устройства повысят ситуационную осведомленность своего владельца и принесут более захватывающий опыт VR, а также уменьшат вероятность тошноты от укачивания при виртуальном опыте.

Microsoft открыла простой способ улучшить виртуальный опыт | 2

