

# بررسی دیجیاتو؛ هدست واقعیت مجازی OSVR - دیجیاتو

محسن وفانژاد | پنجشنبه، ۰۸ بهمن ۱۳۹۴

سال 2012، جوانی که هنوز حتی بیست ساله هم نشده بود، با انتشار جزئیات پروژه جدیدش در کیک استارتر و درخواست مبلغی هنگفت، سر و صدای بسیاری به پا کرد. پالمر لاکی، موسس Oculus VR، حالا 23 سال سن دارد و تا چند هفته دیگر، شاهد عرضه بزرگ ترین دستاورد زندگی اش به بازار خواهد بود.

آتشی که وی به پا کرد، حالا فراگیر شده، مارک زاکربرگ را مجذوب خود کرده، سونی را یک قدم به پیش رانده و تایوانی ها را به فکر فرو برده. تجارت موبایل دیگر به اندازه سال های گذشته سود آور نیست، اچ تی سی و سونی هم به وضوح بازنده های این بازار بزرگ و اشباع شده هستند. پس چه چیزی بهتر از سرمایه گذاری روی تکنولوژی مورد علاقه موسس فیسبوک؟

تاکنون، بیشتر در مورد آکیلس ریفت، پلی استیشن وی آر و اچ تی سی وایو برای تان گفته ایم و داشته های مان را با شما اشتراک گذاشته ایم، اما پی سی گیمرها با یک برند به خصوص، آشنایی عمیق قلبی دارند.

کمپانی Razer، تولیدکننده تجهیزات لوکس و درجه یک برای پلتفرم پی سی است و عمدتاً به سبب توسعه ماوس، کیبورد، هدست و حتی لپ تاپ های قدرتمند اما سبک خود شناخته می شود. با این حال، توسعه یک هدست واقعیت مجازی اختصاصی همانند Vive یا Oculus Rift هیچگاه در دستور برنامه این شرکت نبوده، حداقل تا به حال.

اما در عوض، Razer با همکاری کمپانی های دیگری، اولین هدست واقعیت مجازی متن باز را توسعه داده اند. OSVR در واقع مرتبط با هیچ یک از برندهای لوکس ریزر نیست و خلاصه Open Source Virtual Reality است.

در نگاه اول شاید عجیب به نظر آید اما OSVR هیچ شباهتی به خانواده محصولات ریزر ندارد؛ چرایی این امر، به فلسفه تولید دستگاه باز می گردد. این هدست قرار نیست لوکس باشد، بلکه مشخصه اصلی اش، متن باز بودن و راحتی استفاده از آن است. به همین دلیل، برچسب قیمت 299 دلاری آن (در قیاس با 600 دلار آکیلس ریفت) ممکن است شما را شگفت زده کند.



ظاهر دستگاه، همانند اکثر هدست های واقعیت مجازی است اما برای لوکس جلوه تر کردن آن، ریزر پنل جلویی را از پلاستیک براق ساخته. اگرچه در طولانی مدت بلایای بسیاری بر سر این قسمت می آید اما در نگاه اول جذاب است، حداقل تا لحظه ای که با دست خودتان لمسش نکرده اید.

سیم ها برخلاف قبل وحدت بیشتری یافته اند و به صورت متمرکز از هدست خارج می شوند و به لطف بندهای قدرتمندی که دستگاه را دور صورت قرار می دهد، از بالای سر به پشت انتقال می دهند تا در نهایت به دستگاهی با نام Belt Box وصل شود.



نکته قابل توجه در مورد طراحی این هدست، بندهای مستحکمی است که ثبات هدست روی سر را تضمین می کنند. در قسمت پشتی نیز یک جسم پلاستیکی، تمامی بندها را مجتمع کرده و با تنظیم آن می توانید دستگاه را برای استفاده خودتان آماده سازید. توجه داشته باشید که عدم استحکام کافی هدست روی سر، یکی از اصلی ترین دلایل سرگیجه است.

مواد مصرفی در تولید و ساخت دستگاه نیز نسبت به کیت توسعه قبلی بهبود قابل توجهی یافته اند و خصوصا فومی که صورت را می پوشاند بسیار نرم و بهتر شده.

## سخت افزار



پکیج کلی دستگاه شامل موارد زیر می شود:

- هدست با سنسور IR قابل جدا شدن برای ثبت حرکات 360 درجه
- ماژول Belt Box که در کنار کمر بند قرار می گیرد
- کابل کمبو HDMI و USB
- دوربین IR برای ثبت حرکات
- استند برای دوربین
- کابل دوربین USB
- کابل جدا برای برق و دوربین IR
- وسیله کوچک اما کارآمد برای تمیز کردن دوربین و متعلقات
- پاور

برخلاف آکیلس ریفت، OSVR نیازمند کامپیوتر قدرتمندی نیست و حداقل سی پی یو 2 گیگاهرتز Quad Core و دو گیگابایت مموری لازم دارد. برای اتصال هدست به کامپیوتر نیز یک جایگاه خالی یو اس بی و پورت اچ دی ام آی لازم است.

سیناپس نیز نرم افزاری است که محصولات ریزر را به یکدیگر متصل ساخته، بنابراین می توانید آن را به رایگان از سایت ریزر دریافت کنید.



دوربین IR با دنبال کردن حرکت سر، نقش مهمی ایفا می کند و مفهوم واقعیت مجازی را امکان پذیر می کند. استند یا پایه ای هم که برای آن توسعه داده شده فوق العاده دوست داشتنی است (در تصویر بالا مشاهده می کنید). با توجه به ظاهر سه پایه ماندنی که دارد اما استحکام بالای آن سبب می شود تا جایگاه مناسبی برای دوربین IR فراهم سازد.



ماژول بلت باکس با گیره ای که دارد به کمر بسته می شود و نقشی اساسی در تجمیع سیم های متعدد دارد. البته به شما اطمینان خواهیم داد که از اتصال این همه سیم به خودتان اصلا حس خوبی نخواهید داشت ولی بلت باکس راهکار جالبی است.



در انتها، برای راه اندازی کامل دستگاه باید نرم افزار OSVR Hacker Development Kit را دانلود و اجرا کنید.

**محتوا**



در حال حاضر که خیر، اما آینده ای نزدیک، بسیاری از ویدیوها فرمتی خاص پیدا می کنند که برای تجربه شان نیاز به یک هدست واقعیت مجازی دارید. چند سال دیگر، و یا شاید طی همین یک سال آینده، بسیاری از ناشران بزرگ تصمیم بگیرند بازی های بزرگ شان را در این فرمت ارائه کنند.

تصور کنید یوبیسافت بخواهد یک Assassin's Creed اختصاصی برای وی آر بسازد یا الکترونیک آرتز تصمیم بگیرد نسخه بعدی نید فور اسپید را به این حالت بسازد. همه چیز بستگی به استقبال عمومی از بازار واقعیت مجازی به طور کل دارد.



در حال حاضر اما دارندگان این هدست ها اقلیت به حساب می آیند و برای اقلیت هم طبیعتاً کمترین امکانات در نظر گرفته می شود. با جستجو و کند و کاو در اینترنت می توانید وبسایت های خاصی را پیدا کنید که تجربه های وی آر را ارائه می کنند.

اما اگر فکر می کنید به محض خرید یک آکیلس ریفت، یک OSVR یا حتی گوگل کاردبورد حالا دسترسی به مجموعه بی پایانی از سرگرمی دارید، سخت در اشتباه هستید و پس از چند ساعت جستجو متوجه خواهید شد که با این نگرش، هدست تان کارایی بالایی ندارد.

## تجربه کاربری





سرگیجه شاید اولین خاطره هر شخصی پس از آشنایی با هدست های واقعیت مجازی باشد. چه در نمایشگاه ها تست کرده باشید و چه ورژن های ارزان قیمت آن را در خانه با موبایل بررسی کنید، در هر صورت احتمال بسیاری وجود دارد که دچار سرگیجه شوید.

مقصر اصلی در این میان نه بازیکن است و نه تولیدکنندگان هدست. بلکه آنچه باعث می شود در اولین تجربه خود دچار آزار و اذیت شوید، محتوای تولید شده ضعیف، خصوصا دموهای ابتدایی و ساده است.



نحوه قرار گیری مناسب لنزها در برابر چشم، کیفیت لنزها و حتی میزان استحکام دستگاہ روی سر که توسط بندهای آن تضمین می شود، عوامل مهمی در کسب یک تجربه مناسب هستند. در قسمت زیرین دستگاہ، دو اسلاید تنظیم قرار گرفته که با آن ها به نرمی می توانید لنزها را جا به جا کرده و در برابر چشم خود قرار دهید. خوشبختانه این اسلایدها به قدری نرم هستند که همانند آکیلس ریفت لازم نیست با ناخن یا سکه به جان دستگاہ بیافتید.



تجربه تماشای چندین ویدیوی طولانی، فیلم های جالبی که کاربران یوتوب برای مصرف این چینی ساخته اند، بازی های ویدیویی و دموهای گرافیکی روی آکیلس ریفت حقیقتا اندکی بهتر و یک پله بالاتر از OSVR Hacker Dev Kit است. با این حال، این مسئله را باید در نظر داشت که کیت توسعه برای استفاده عمومی ساخته نشده و ورژن نهایی مسلما بهتر خواهد بود.

اما در هر حال، تفاوت آنقدرها محسوس نیست. کیت توسعه پیشین چه از لحاظ سخت افزاری و چه طراحی، بسیار عقب مانده تر از آکیلس ریفت بود و حالا در نسخه 1.3 یک قدم به کیفیت بالاتر نزدیک شده و قیمت آن هم البته از 200 به 300 دلار افزایش یافته.

## مقایسه



از لحاظ کیفیت ساخت، حقیقتا OSVR بهتر و جذاب تر است. البته اگر پنل جلویی آن تا این حد براق نبود و جای اثر انگشت به سرعت آن را مخدوش نمی کرد، شاید زیبایی آن دوچندان بود. در مجموع ظاهر باریک تر و طراحی بهتر OSVR، برتری کاملی نسبت به کیت توسعه شماره 2 آکیلس ریفت ایجاد می کند.

در بعد سخت افزار نیز، تقریبا هر دو دستگاه مساوی هستند. برای مثال نمایشگر هر دو مجموعا برای دو چشم 1920 در 1080 خواهد بود اما در آکیلس ریفت شاهد سنسورهای پیشرفته تری برای ضبط حرکات سر هستیم که ورژن های ابتدایی تر اما مکفی از آن در OSVR Hacker Div Kit 1.3 هم دیده می شود.



به هر روی، با توجه به قیمتی که می پردازید، باید انتظار سخت افزار هم داشته باشید. ورژن نهایی آکیلس ریفت مسلماً نسبت به OSVR برتری های بیشتری خواهد یافت و در کنار دو بازی رایگان و یک کنترلر عرضه می شود. کسر این موارد از بسته 600 دلاری ریفت به شما این تضمین را خواهد داد که OSVR آنقدرها هم نسبت به محصول فیسبوک عقب مانده نیست و حداقل تا شروع رسمی نبرد میان شرکت های اصلی این حوزه می توان از آن استفاده کرد.

**جمع بندی**



با توجه به ماهیت متن باز بودن این هدست و البته برچسب قیمت 300 دلاری آن که در قیاس با عمده هدست های میان رده و بالا رده موجود در بازار اندک است، تجربه OSVR در صورت الزام خرید یک هدست واقعیت مجازی حقیقتاً ارزشمند خواهد بود. هر بازی، فیلم و محتوای دیگری که به فرمت وی آر در آمده باشد روی این هدست قابل پخش و مشاهده است.

بنابراین از همین ابتدا نگرانی خود پیرامون انحصار طلبی کمپانی ها را کنار بگذارید و محدودیت هایی که هدست های دیگر برای شما قائل می شوند را فراموش کنید. OSVR به هر دستگاهی متصل می شود و کارایی بالایی در قیاس با دیگر دستگاه های گران قیمت این حوزه دارد (البته اگر گوگل کاردبورد چند دلاری را کنار بگذاریم).



با این وجود، واقعیت مجازی هنوز میان توسعه دهندگان همه گیر نشده و طبیعتاً محتوای کافی هم در اختیار کاربر قرار ندارد. در نتیجه، با پرداخت چند صد دلار ناقابل، دستگاہی را دریافت خواهید کرد که شاید فقط برای چند ساعت جذاب باشد و پس از آن بی استفاده در گوشه ای خاک بخورد.

ریسک خرید این محصولات، در صورتی که توسعه دهنده نیستید، بسیار بالا است و با توجه به قیمت وارداتی آن ها اندکی هم غیر منطقی است. قطعاً تماشای چند ویدیوی خاص در یوتوب و انجام بازی هایی که کیفیت بالایی ندارند، ارزش پرداخت این هزینه را ندارد اما به یقین آینده روشنی در انتظار هدست های واقعیت مجازی است.



هدست OSVR نه تنها از سوی ریزر، بلکه بنیانی بزرگ تر، متشکل از شرکت های Nod، اینتل، Gearbox Software، یوبیسافت، Sensics، لپ موشن و Jaunt مورد حمایت قرار می گیرد که هر کدام از این نام ها، وزنه ای بزرگ برای قبول موفقیت پیش روی OSVR محسوب می شوند.

لازم به ذکر است که این محصول توسط [فروشگاه اینترنتی میرداماد](#) در اختیار دیجیاتو برای بررسی قرار گرفته است.

[دیجیاتو](#)