

مسیری که اپل در حال پیمودن آن برای رسیدن به واقعیت مجازی است - دیجیاتو

امیر مستکین | چهارشنبه، ۱۹ خرداد ۱۳۹۵

چند شرکت برتر در حوزه تکنولوژی به شکل فعال و گسترده در زمینه واقعیت مجازی و افزوده تلاش کرده و می خواهند کاربران زیادی را مجذوب پلتفرم های خود کنند. بر همین اساس است که اذهان عمومی باور دارد که اپل نیز خواه ناخواه باید وارد این میدان شده و محصولاتی مرتبط را به دست مشتریان خود برساند، در غیر این صورت، از رقبای نامدار خود جا مانده است.

وارد زمانه ای شده ایم که تکنولوژی واقعیت مجازی در حال سپری کردن لحظه بزرگ خود بوده و همه ای در میان کمپانی های عالی رتبه برای تولید گجت و هدست های مبتنی بر این فناوری شکل گرفته است. تاریخچه واقعیت مجازی به قرن گذشته میلادی می رسد ولی در آن زمان هم، وعده هایی داده می شد که با تکنولوژی های آن زمان، محقق کردنشان امکان نداشت.

حالا به نقطه ای رسیده ایم که به لطف فناوری های تازه، می توان به طور متوسط وعده های داده شده در قرن گذشته میلادی در خصوص خروجی واقعیت مجازی را محقق کرد.

اما همین مسئله به معنای آن نیست که اپل ملزم به معرفی هدست واقعیت مجازی خود و یا دستگاهی مرتبط با این تکنولوژی در آینده بسیار نزدیک است تا بتواند با سایرین رقابت کند. در حقیقت، تجربه نشان داده که اپل الگوی زمانی طولانی تری از سایر رقبا در نظر گرفته و به طور کلی رویکردی متفاوت در قبال فناوری های نو دارد.

نگاهی به اپل واچ به عنوان یک الگوی زمانی



اپل معمولا زمانی پرده از ابزارهای تازه برمی دارد که پیش از آن، گام هایی مرتبط برداشته باشد. گام هایی که اتفاقاً قرار نیست همواره شفاف و در نظر همه بدیهی باشند. اپل واچ را برای مثال در نظر بگیرید. اپل پیش از معرفی رسمی این محصول، نوآوری هایی را به محصولات خود اضافه کرده بود که پس از عرضه آن، موجب رشد ناگهانی اش شد.

در نتیجه همواره باید این الگو را برای اپل در نظر داشت. اگر این شرکت بخواهد سه سال آینده گجت جدیدی را معرفی کند، از حالا زمینه اش را خواهد چید و آثارش را هم می توان کم و بیش در بخش نرم افزاری یا سخت افزاری این شرکت یافت.

در سال ۲۰۱۰، اپل از نظر فنی توانایی ساخت اپل واچ را نداشت. این محصول از سخت افزار بروزی استفاده می کند و تکنولوژی Bluetooth LE، یکی از کلیدی ترین فناوری های همین گجت پوشیدنی است. اپل در سال ۲۰۱۲ به شرکت های شخص ثالث اجازه داد تا با استفاده از همین فناوری، وسیله های جانبی برای آیفون و آیپاد بسازند که قابلیت دریافت اعلانات را از طریق Bluetooth LE داشته باشد.

راهکار مورد بحث کاملاً از نظر مصرف انرژی بهینه بود و تا قبل از آن تاریخ، نمی شد چنین هماهنگی میان آیفون، آیپاد یا سایر محصولات این شرکت با گجت های جانبی دیگر ایجاد شود. سایر سازندگان ساعت های هوشمند هم با بهره گیری از Bluetooth LE موفق شدند تا اسمارت واچ هایی با عمر باتری مناسب توسعه دهند. برای مثال، شرکت «پیل» چندین سال قبل از اپل به تولید اسمارت واچ روی آورد.

اپل ولی در همان سال ها، به تولید کنندگان ابزارهای شخص ثالث اجازه داد تا آزمایشات مختلفی با تکنولوژی بلوتوث کم مصرف و هماهنگی اش با آیفون انجام دهند. زمانی که ساعت هوشمند خود اپل آماده شد، به سرعت موفق گشت تا بازار را به تصاحب خود در آورد. این شرکت به سادگی تلاش کرد تا نتیجه ای بهتر از هماهنگی با آیفون را ایجاد کند؛ تجربه ای که از سوی سازندگان شخص ثالث چندان به شکل پویا محقق نگشته بود.

از سوی دیگر، اپل واچ شما را ملزم به خرید آیفون جدید نمی کرد و می توانستید نسل های گذشته این تلفن هوشمند را نیز با اپل واچ هماهنگ کرده و مورد استفاده قرار دهید. در واقع از چند نسل پیش آیفون، به هماهنگی این موبایل ها با ساعتی هوشمند فکر شده بود. زمانی که آیفون ۶ آخرین موبایل اپل به حساب می آمد و ساعت مورد بحث از راه رسید، باز هم کاربران دو نسل گذشته آیفون قادر به استفاده از گجت جدید شدند.

اولین گام اپل برای پیشبرد واقعیت مجازی، توسعه سخت افزار نیست



حال با نگاهی به الگوی اپل واچ که در فوق توضیح داده شد، به استراتژی واقعیت مجازی اپل فکر کنید. به احتمال زیاد در همان مرحله نخست با یک هدست واقعیت مجازی رو به رو نخواهیم شد. در حقیقت، آنچه خواهیم دید پیشرفت های نرم افزاری و سخت افزاری برای محصولی است که شاید چند سال دیگر از راه برسد.

اما همین پیشرفت ها و تلاش ها چه خواهند بود؟ بیایید برخی احتمالات را بررسی کنیم.

▪ سنسورهای جدید

آیفون همین حالا به کامل ترین سنسورها مجهز شده که در بین آنها می توان به شتاب سنج وژیروسکوپ اشاره کرد. شرکت های سازنده هدست واقعیت مجازی همین حالا با اتکا بر دو

سنسور یاد شده تلاش می کنند تا تجربه ای پویا از این فناوری را برای کاربر تلفن هوشمند ایجاد کنند. اما حقیقت این است که این سنسورها، به طور خاص برای واقعیت مجازی بهینه نشده اند.

اجازه دادن به شرکت های شخص ثالث برای ایجاد تغییرات و بهبود در کارکرد سنسورها، می تواند یکی از گام های اپل در مسئله مورد بحث باشد. شاید در آیفون بعدی، از نسل جدید همین سنسورها بهره گرفته شود و اپل هم به طور کلی اشاره ای به این مسئله نکند.

بهینه شدن سنسورها، تجربه گیمینگ آیفون را نیز دست خوش بهبود خواهد کرد. در نتیجه حتی اگر اپل اعلام کند که از سنسورهای تازه ای در آیفون بعدی بهره گرفته، باز هم تحت پوشش ارتقای گیمینگ موبایل این مسئله را بیان خواهد کرد.

▪ پورت Smart Connector

اپل سال گذشته پورت Smart Connector را در آئیپد پروی خود قرار داد و برای اولین بار کاربران را با آن آشنا ساخت. به هیچ عنوان بعید نیست که این تکنولوژی به آیفون های آتی افزوده شود. حتی در ماه های گذشته شایع شده بود که Smart Connector به آیفون ۷ خواهد آمد.

توسط Smart Connector، کاربر می تواند هم به شارژر دستگاه پرداخته و هم اطلاعات را میان آئیپد (آیفون) و یک وسیله جانبی دیگر رد و بدل کند. از سوی دیگر این پورت استعداد بالایی برای استفاده در هدست های واقعیت مجازی دارد. شاید هدست بخشی از انرژی مورد نیاز خود را از باتری آیفون تامین کند و یا برعکس، هدست موجب شارژ شدن موبایل اپل گردد.

مشخصاً هدف اپل صرفاً این نبوده که از Smart Connector در آئیپد پروهایش بهره گیرد. این پورت راه را برای وسایل جانبی شخص ثالث خواهد گشود، همانگونه که حالا در آئیپد پرو به کاربر اجازه می دهد از کیبوردهای دیگری که از سوی خود اپل ساخته نشده اند، استفاده کند.

▪ نمایشگر و پردازنده

در آیفون های بعدی، اپل به ارتقای نمایشگر و چیپست های سری A خود خواهد پرداخت. این شرکت در آئیپد پروی ۹.۷ اینچی، از نوعی تکنولوژی جدید در نمایشگر استفاده کرد که رنگ ها را بر اساس محیط اطراف تطبیق می دهد. بی شک باید در انتظار حضور همین فناوری در آیفون های بعدی بود.

اما واقعیت مجازی مستلزم سطح مشخصی از قدرت پردازنده و کیفیت نمایشگر است که اپل نیاز دارد تا آنها را به آیفون های بعدی اش اضافه کند. البته این بروز رسانی ها، به شکل معمول در نسل های جدید آیفون انجام شده اند اما حالا اپل برای حضور در میان شرکت های فعال در زمینه واقعیت مجازی، نیاز دارد تا استانداردهای این دو بخش را به سطح مشخصی برساند.

▪ API ها

در حال حاضر شما می توانید از آیفون درون برخی از هدست های واقعیت مجازی بسیار ساده

استفاده کنید. اما این تجربه، از چیزی که انتظار می رود بسیار متفاوت و سطحی تر است. برای رسیدن به تجربه ای استانداردتر از واقعیت مجازی توسط هدست های شخص ثالث، اپل باید برخی API ها را با توسعه دهندگان این ابزارها به اشتراک بگذارد.

چنین کاری البته برنامه های این شرکت برای واقعیت مجازی را هم افشا خواهد کرد اما تعجب نکنید اگر در WWDC سال آینده، اپل API های مورد نیاز برای بهبود تجربه کاربری واقعیت مجازی در آیفون را معرفی کند.

تظاهر به بی محلی و حضور ناگهانی در دنیای واقعیت مجازی



نتیجه ای که از کل مطلب فوق می توان گرفت این است که در حال حاضر، به نظر می رسد که اپل هیچ علاقه خاصی به دنیای واقعیت مجازی ندارد. این گفته البته از نظر شخصی که از بیرون شرکت به مسئله می نگرد، کاملاً بدیهی به نظر می رسد.

اپل هیچ سخت افزار مرتبطی معرفی نکرده، هیچ نرم افزاری را به شکل خاص برای واقعیت مجازی طراحی ننموده و تنها جایی که به شکل مستقیم در مورد همین فناوری سخن گفته، اظهار نظر شخص تیم کوک مبنی بر جذابیت های آن بوده است.

آنچه در WWDC هفته آینده و همچنین سپتامبر امسال همزمان با رونمایی از آیفون خواهیم دید، سلسله ای از شواهد کوچک خواهد بود مبنی بر جدی گرفته شدن فناوری واقعیت مجازی از سوی اپل و ایجاد پیش زمینه هایی برای این تکنولوژی در سال های پیش رو.

برخی از این شواهد را ساده می توان تشخیص داد، برخی دیگر به سختی قابل شناسایی هستند. اما اگر به دقت نگاه کنید، از حالا تا سال آینده برخی از آنها را خواهید دید. این رویکرد اپل ادامه خواهد داشت تا اینکه در نهایت نوبت به رونمایی از محصول مورد نظر رسد. پس از آن است که می توان به راحتی تمام گام های پیشین را مشاهده کرد.

[دیجیاتو](#)