

سامسونگ از موج واقعیت مجازی، هدست های مجزا و نمایشگرهای ۱۰K می گوید - دیجیاتو

Maryam Mousavi | پنجشنبه، ۰۸ مهر ۱۳۹۵

Young Sohn مدیر ارشد استراتژی های سامسونگ روز گذشته در جریان کنفرانسی که در سانفرانسیسکو برگزار شد به تبیین جزئیات چشم انداز این شرکت در رابطه با آینده واقعیت مجازی و تاثیر بازار کنونی روی محصولات و سخت افزارهای آتی اش پرداخت.

در حال حاضر سامسونگ برای در دست گرفتن بازار واقعیت مجازی باید به هدست Gear VR و البته یک اسمارت فون گلکسی سازگار با آن متکی باشد که در واقع توان پردازشی و نمایشگر مورد نیاز برای این منظور را تامین می نماید.

با این حال هم کوالکام و هم اینتل اخیرا از طرح های خود برای هدست های مستقل از اسمارت فون پرده برداشته اند. در حال حاضر پلتفرم های واقعیت مجازی متعددی در بازار وجود دارند که البته هیچکدام را نمی توان طرح برتر خواند و همین مساله توسعه دهندگان نرم افزار و سخت افزار را حسابی به چالش کشانده است.

اگر خاطرتان باشد سامسونگ قبلا نیز از برنامه هایش برای توسعه یک هدست واقعیت مجازی مجزا خبر داده بود اما حالا اظهار نموده ترجیح می دهد قبل از توسعه یک پلتفرم تازه برای این منظور منتظر بماند و ببیند که این بازار به کدام سمت و سو می رود.

قیمت نسبتا ارزان Gear VR (برابر با ۹۹ دلار) باعث شده که این شرکت عنوان یکی از بزرگ ترین بازیگران این حوزه را با کمترین ریسک به خود اختصاص دهد و این شرکت می خواهد قبل از هرگونه تصمیم گیری در این باره دریابد که کدام پلتفرم ها از همه بهتر هستند و خود را ثابت می کنند.

Sohn این مساله را اندکی به موضوع مرغ و تخم مرغ تشبیه می کند؛ بدان معنا که پلتفرم های زیادی برای این منظور ارائه شده اند اما محتوای زیادی برای اجرا روی آنها وجود ندارد. خوشبختانه اما این مشکل بعد از آنکه موج هیجانی به وجود آمده در مورد محصولات واقعیت مجازی فروکش کرد از میان خواهد رفت و توسعه دهندگان نیز فعالیت های خود را حول بهترین فناوری های موجود در این باره متمرکز خواهند کرد.

بخش دیگری از چشم انداز سامسونگ به توانمندی های سخت افزاری و نوآوری های صورت گرفته در این زمینه مربوط می شود. Sohn اضافه کرد که برای بهبود نسل بعدی محصولات واقعیت مجازی این شرکت باید تحولاتی اساسی در بهره وری باتری و تکنولوژی نمایشگر رخ دهد. البته نمایشگر QHD سامسونگ (با رزولوشن ۲۵۶۰ در ۱۴۴۰ پیکسل) که هم اکنون در هدست های گلکسی آن مورد استفاده قرار می گیرند برای مشاهده محتوا روی موبایل فوق العاده اند اما برای مشاهده از نزدیک محتوای واقعیت مجازی ابداء مناسب نیستند.

این مدیر سامسونگ در ادامه توضیح داد که تراکم پیکسلی نمایشگر نسل بعدی دستگاه های این شرکت باید دست کم دو برابر انواع فعلی و حداقل 4K باشد. وی همچنین خاطر نشان کرد که برای ساخت نمایشگر های موبایلی 10K دست کم به ۵ تا ۱۰ میلیارد دلار سرمایه گذاری نیاز است که ابداء رقم پایینی محسوب نمی شود. اما حتی اگر سامسونگ این هزینه را متحمل شود باز هم مساله طراحی سخت افزار به قوت خود باقیست و این کمپانی نیز باید مطمئن شود که آیا تقاضا به قدری هست که چنین هزینه ای را صرف توسعه این تکنولوژی و ارائه اش نماید یا خیر.

[دیجیاتو](#)