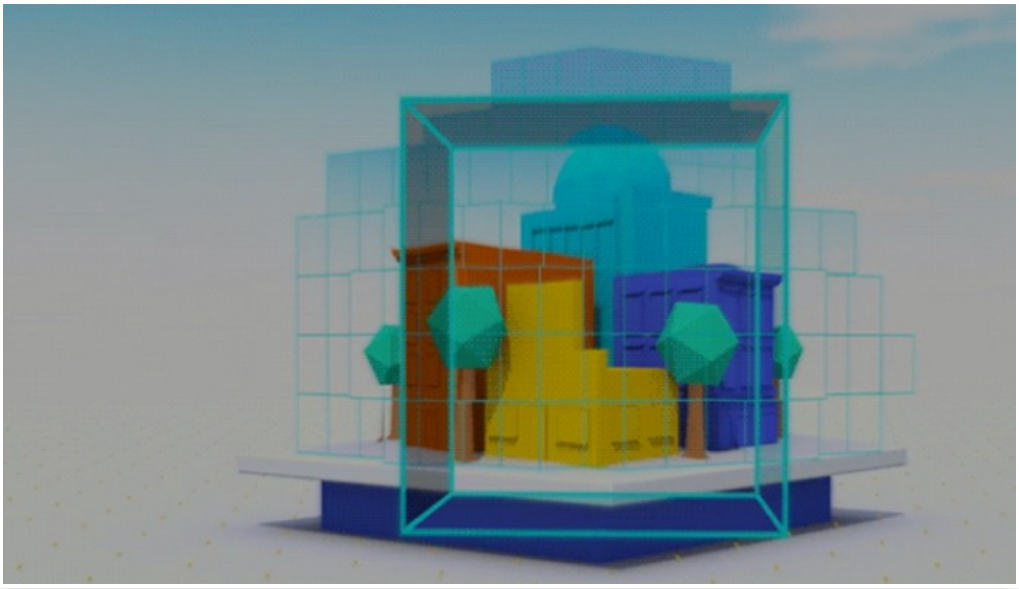
جوجل Seurat لتحويل مشاهد الأفلام لواقع افتراضي تصبح مفتوحة المصدر



الأحد 6 مايو 2018 12:05 م

أعلنت شركة جوجل أنها أتاحت أداة Seurat لتكون مفتوحة المصدر، وهي الأداة التي تم تصميمها لتحويل مشاهد الأفلام عالية الجودة ثلاثية الأبعاد إلى مشاهد واقع افتراضي يمكن تشغيلها على هاتفك الذكي، وقد تم تصميمها للحد من التعقيد في مشاهد الواقع الافتراضي بالهواتف الذكية وجعلها عالية الدقة وتحسين أدائها إلى حد كبير

تجعلك تجارب الواقع الافتراضي تشعر وكأنك في مكان آخر، ولخلق تجارب عميقة نحتاج إلى دمج الكثير من العوامل مثل: رسومات مذهلة ومستوي صوت ثابت مع القدرة على التحرك والشعور بأن العالم يستجيب لك

Seurat هي أداة برمجية تهدف إلى تقليل عدد المجسمات المستخدمة في مشاهد الواقع الافتراضي في الأساس تأخذ Seurat جميع نقاط الرؤية المحتملة التي قد يشاهدها مستخدم الواقع الافتراضي في نطاق حركته المحدودة وتزيل المشاهد ثلاثية الأبعاد التي لن يتمكن من رؤيتها فتصبح وكأنها غير موجودة في المشهد من الأساس

يذكر أن جوجل أعلنت عن أداة Seurat العام الماضي في مؤتمرها للمطورين I/O 2017، وقامت جوجل بعمل شراكة مع معامل أفلام IMXLAB لأخذ مشهد عالي الدقة من فيلم حرب النجوم Rogue One وضغط المجسمات والبنية إلى شيء يمكن أن يعمل على نظارة الواقع الافتراضي

يأتي إعلان جوجل عن إتاحة أداة Seurat لتكون مفتوحة المصدر في نفس الوقت الذي يتم فيه إصدار نظارة الواقع الافتراضي Mirage Solo وهي نتاج تعاون شركة لينوفو مع جوجل، وتعتبر أول نظارة واقع افتراضي تعتمد على منصة جوجل للواقع الافتراضي Daydream VR.

لا تحتاج نظارة الواقع الافتراضي Mirage Solo الجديدة من لينوفو إلى الإتصال بالهاتف أو جهاز الكمبيوتر للعمل، كما لا تحتاج إلى التوصيل بأي أسلاك أي أنها نظارة واقع افتراضي مستقلة، تعتمد في عملها على تقنية تتبع الحركة التي تحمل اسم WorldSense من خلال منصة جوجل DayDream.

أصدرت جوجل مقطع فيديو جديد يوضح آلية عمل أداة Seurat بعنوان Blade Runner، وتقول جوجل إن أداة Seurat كانت قادرة على التقاط مشهد بـ 46.6 مليون مثلث وتقليلها إلى 307 ألف مما أدى إلى تحسين الأداء بأكثر من 100 ضعف دون أي خسارة في الجودة البصرية