

ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

НЕ СТОИТ ПУТАТЬ ВИРТУАЛЬНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ ИЗ НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИХ ФИЛЬМОВ С ДОПОЛНЕННОЙ: ЕСЛИ ПЕРВАЯ ЕСТЬ ПЛОД ВОООБРАЖЕНИЯ, ВТОРАЯ СУЩЕСТВУЕТ. ПРИЧЕМ УЖЕ СЕГОДНЯ: ПРИ ПРОСМОТРЕ ФУТБОЛЬНОГО МАТЧА НАМ ПРЯМО НА ЭКРАНЕ МОГУТ ПОКАЗАТЬ ТРАЕКТОРИЮ ПОЛЕТА МЯЧА ИЛИ БЕГУЩЕГО ИГРОКА. ЧТО БУДЕТ ЗАВТРА?

АЛЕКСАНДР КАЗАКОВ

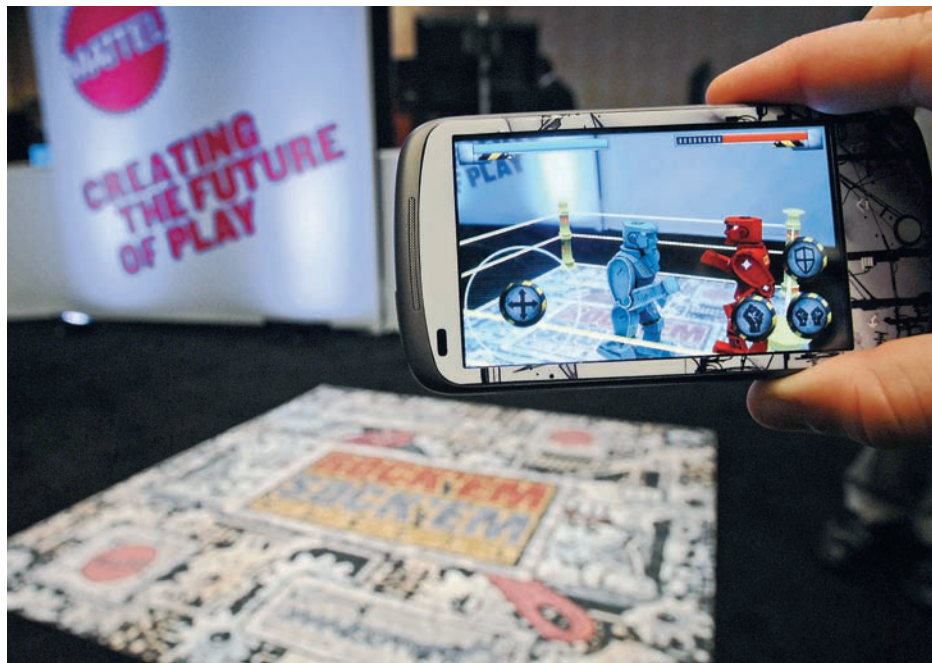


ФОТО: ANDREW MIA GETTY IMAGES



В БЛИЖАЙШИЕ ТРИ ГОДА ПОЛНОСТЬЮ ИЗМЕНИТСЯ НАШЕ ВОСПРИЯТИЕ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА, РЕКЛАМА И ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО



используя пистолет и прочее оружие. Прелесть в том, что смартфон в данном случае превращается в некий симбиоз радара и прицела — необходимо перемещаться по комнате и активно двигаться, чтобы суметь увернуться от виртуальной опасности. Мозг реагирует на эту задачу очень естественно, то есть происходящее не кажется таким уж нереальным. Видимо, всему виной выплеск адреналина в кровь.

PAPARAZZI

Цена: бесплатно. **Платформа:** Android

Еще одна демонстрация возможностей дополненной реальности — в играх. Паттерн лучше всего разместить на полу. В данной игре вы выступаете в роли папарацци, настойчиво преследующего звезду. Ваша задача — получить как можно больше его разноплановых снимков. Для этого смартфон используется в режиме камеры, и вы действуете так же, как будто снимаете реального человека. Но виртуальный персонаж при каждом снимке начинает раздражаться — бежит в вашу сторону, запрыгивает на камеру, пытается ее разбить, словом, настоящий Рассел Кроу. Ваша задача — дать ему отпор: можно трясти смартфон, стряхивая его на землю, бить его в ответ — словом, у вас своя цель, и ее надо достигнуть. Уровень реализма от происходящего, несмотря на простецкую графику, крайне велик — сразу все фильмы ужасов в лучших традициях Стивена Кинга, и рано или поздно предательский вопрос «а что если этот маньяк реально вылезет из экрана?» начинает пульсировать в голове. Конечно, это все шутка. Но лично мне было не смешно.

Все это только первые ласточки. Уже в ближайшем году мы увидим приложения, для которых фреймворки не потребуются. Во-первых, разработчики планируют использовать в своей работе привычные всем изображения — денежные купюры, билеты в метро, на самолет и поезд, рекламные щиты, дорожную разметку и знаки, бренды и логотипы — уже завтра можно будет навести смартфон на небо и получить прогноз погоды, а направив камеру на здание с вывеской «Центризибром» — увидеть текущие результаты голосования. Остается надеяться, что отечественные разработчики тоже проявят к данной технологии своевременное внимание. ■

Все, что человек сегодня узнает об окружающем мире, так или иначе замкнуто на компьютеры и смартфоны. То есть гуляя по улице и увидев дом, похожий на музей, заинтересованный пешеход откроет интернет, введет адрес дома и его описание, после чего, быть может, получит несколько дюжины ссылок на статьи о нем. Но если использовать приложение для дополненной реальности, достаточно просто навести смартфон на дом, система сама распознает его, мгновенно сравнит с десятками тысяч образцов из своей базы данных, и выдаст информацию на экран прямо поверх изображения, поступающего с камеры: возраст, тип строения, историю, фотографии и прочее. Применение технологии, название и базовый концепт которой в конце прошлого века были придуманы инженером Boeing Тимом Коделом, не имеет границ — сейчас разработки в этом направлении ведут почти все крупные бренды: Google, Microsoft, Apple, масса B2B-игроков. В ближайшие три года полностью изменится наше восприятие окружающего мира, реклама и игровое пространство (<http://bit.ly/qQbfuv> — этот видеоролик дает пред-

ставление о том, как люди смогут играть в Doom, бегая по реальным улицам собственного города). Возможности для авторынка и вовсе беспредельны: в следующем году на рынок выйдет сразу несколько авто с изображениями (навигация, показания приборов и т. д.), проецируемыми прямо на лобовое стекло. Сама технология является открытой, в ней не задействованы никакие патентные права, и каждый может заниматься разработкой приложений данного типа. Но летом американский производитель микрочипов для мобильных устройств компания Qualcomm сообщила о выпуске SDK (набор инструментов для разработчиков — software developer kit) для мобильных платформ. Qualcomm, по сути, укрепляет свои позиции в будущем уже сегодня, бесплатно выкладывая подобные инструменты в свободный доступ. С июня по сей день к разработке приложений проявило интерес примерно 12 тыс. девелоперов, что совсем немало! Приложения уже начинают появляться. Вот пара особо оригинальных примеров. Их можно скачать в Android Market уже сегодня и использовать с абсолютно любого телефона. Все,

что необходимо для работы, — скачать и распечатать специальный фреймворк, то есть изображение, которое система смартфона будет распознавать как дверь, окно или любой другой переход в альтернативную реальность — к сожалению, пока приложения не могут распознавать все двери и окна, отличать их от стен и, например, самоваров — это сложно. Но уже происходит.

AR ZOMBIE GATE

Цена: бесплатно. **Платформа:** Android

Ссылка на файл фреймворка выводится непосредственно в окне программы. Оптимальный вариант — распечатать его на широкоформатном принтере и повесить на стену или как вариант — просто вывести изображение на экран телевизора или спроецировать на экран. Дальнейшие действия просты: запускаем приложение, наводим камеру на фреймворк — нарисованные на экране смартфона двери открываются, и из них прямо на вас, в ваш дом или офис, начинают идти толпы голодных зомби. Задача — не дать им дойти, умело

пьютером, а абсолютно реальное видеоизображение. Подобный подход позволяет создавать абсолютно новые образовательные приложения, игры, в конце концов, переводить все надписи в незнакомом городе на родной язык. Это мост между реальным миром и цифровой вселенной.

— **Сколько разработчиков сегодня заняты созданием приложений для дополненной реальности? Она ведется под все платформы?**

— На данный момент наш SDK (software development kit) скачали около 12 тыс. зарегистрированных пользователей. Версия SDK для Android появилась в конце апреля. Версия под iOS — в июле. То есть совсем недавно.

ДЖЕЙ РАЙТ, ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА QUALCOMM

— **Что такое дополненная реальность? Вы верите, что это будущее всех мобильных устройств?**

— Идея дополненной реальности заключается в наложении компьютерной графики поверх изображения реального мира, получаемого через камеру. Эта технология позволяет визуализировать киберпространство как неотъемлемую часть реального мира, который нас окружает, и делать его гиперактивным, то есть кликабельным и связанным с интернетом. Платформа Qualcomm для приложений дополненной реальности позволяет разработчикам создавать продукты с невероятным уровнем интерактива и интуитивности, потому что в основу ложится не сгенерированное ком-