

История VR

Принято считать, что развитие технологий виртуальной реальности началось в 50-е годы прошлого века. Первым шлемом виртуальной реальности можно назвать Headsight разработанный Philco Corporation в военных целях. Этот шлем транслировал изображение с камеры видеонаблюдения на экран в очках, а оператор мог с помощью движений головы менять положение камеры.

Следующим важным шагом, является созданный Мортоном Хейлигом в 1962 году аппарат «Сенсорама» он позволял пользователю испытать ощущения (запах, звук, изображение и осязание) от поездки на мотоцикле по улицам Бруклина.

Вскоре после этого в 1968 профессор Гарварда Айван Сазерленд вместе со студентом Бобом Спрауллом создали первую систему виртуальной реальности на основе головного дисплея «Дамоклов меч». Важным нововведением этой системы было то, что изображение генерировалось с помощью компьютера.

Одной из первых реализаций виртуальной реальности считается созданная в 1978 году в Массачусетском Технологическом Институте «Кинокарта Аспена».

В середине 1980-х появились системы, с помощью которых пользователь мог манипулировать трехмерными объектами на экране благодаря их отклику на движение руки. Ставшая первой из них перчатка DataGlove была разработана компанией VPL Reserch, которую создал Джарон Ланье. Именно он впоследствии впервые предложил термин «виртуальная реальность».

В 1992 году была сконструирована первая проекционная система CAVE. Она отслеживала движения человека внутри нее и обеспечивала полную интерактивность действия.

После 1995 года, впоследствии провала нескольких крупных проектов систем виртуальной реальности для домашнего использования, интерес к индустрии виртуальной реальности начал угасать, стало понятно, что технические средства не позволяют создать недорогую систему отвечающую запросам потребителей, поэтому исследования в этом направлении продолжались только в крупных, заинтересованных организациях, таких как Армия США или NASA.

1 августа 2012 года малоизвестным на тот момент стартапом Oculus была запущена компания по сбору средств на Kickstarter на разработку шлема виртуальной реальности. С последовавшего за этим коммерческого успеха начался сильный рост инвестиций в эту отрасль. А виртуальная реальность вновь стала обсуждаемой областью.