

Virtuaalilasit hittiainesta

Professori Steve LaValle kehitti Oculus Rift -laseja Puolivälinkankaalla Oulussa 2012

PASI KLEMETTILÄ
OULU

Oululla on tavallaan kytkös amerikkalaisen Oculus VR -yhtiön Oculus Rift -virtuaalilaseihin, jotka tekivät monista firman omistajista ja työntekijöistä monimiljonäärejä USA:ssa viime vuonna.

Linkki Ouluun on virtuaalilasiensa kehittäjiin kuulunut amerikkalainen professori Steve LaValle.

Robottiikan ja algoritmien tutkimukseen perehtynyt professori LaValle oli sapattivuonnaan Oulun yliopistossa vierailevana professorina vuonna 2012, kun häntä yllättäen pyydettiin mukaan Oculusin.

Oculus VR:n perustajat olivat googlaamalla löytäneet tietoa LaValleen tutkimuksista ja pyysivät häntä mukaan tutkimaan teknologiaa, jota virtuaalilaseissa tarvitaan päättä liikuteltaessa.

LaVallesta tuli firman johtava tutkija, jonka tutkimukset laajenivat muun muassa psykologian, tietokonenäön ja terveysasioiden puolelle.

LaValle asui Oulussa Puolivälinkankaalla ja teki kehitystyötä jonkin aikaa asunnossaan. Virtuaalilasiensa prototyyppi oli ensimmäistä kertaa ulkomailla juuri Puolivälinkankaalla LaValleen asunnossa.

Hän jätti muutaman kuukauden kuluttua vierailuprofessuurinsa Oulun yliopistossa kesken ja muutti Kaliforniaan.

LaValle ei ollut aikaisemmin ollut läheisesti tekemisissä virtuaaliteknologian kanssa, mutta hänestä tuntui siltä, että kannatti lähteä mukaan.

Ja totisesti kannatti, sillä keväällä 2014 Facebook osti Oculus VR:n huikella kahdella miljardilla dollarilla.

LaVallella oli muiden työntekijöiden tapaan firman osakkeita. Nyt hän toimii taas professorina Il-



Professori Steve LaValle (vas.) uskoo virtuaalilasiensa tulevan kunnolla kuluttajamarkkinoille ensi vuonna. Oulun yliopiston tohtorikoulutettava Matti Pouke Oculus Rift -lasien mannekiinina.

linoisissa ja bisnesenkelinä.

Viime viikolla LaValle vieraili Oulussa, ja piti myös muun muassa seminaarin CIE:n tiloissa yliopistolla.

Virtuaalilaseista on puhuttu jo 1990-luvun alusta lähtien, ja niitä on tullut kuluttajamarkkinoillekin.

Ne eivät ole lyöneet läpi, laitteet olivat huonoja ja aiheuttivat lähinnä päänsärkyä ihmisille.

Nyt ajat ovat LaValleen mukaan muuttuneet. Teknologia on kypsä eri alueilla niin, että homma alkaa toimia. LaValleen mukaan tärkein muuttunut asia on matkapuhelinten mukana kehittynyt näyttöteknologia.

Toinen tärkeä asia on sensoritekniikka, joka halventui ja keventyi rajusti kännyköiden massatuotannon takia.

-Nämä kaksi asiaa yhdessä antavat mahdollisuuden tehdä hyvin pitkälle jotakin sellaista, joka on

on täysin uudenlainen keino-odellisuus, LaValle sanoo.

Tietokoneiden grafiikkasuorittimen kehitys puolestaan takasi laitteisiin entistä paremman kuvan.

Tuotekehittäjille tarkoitettuja Oculus Riftin laitteita on jo saatavilla 350 dollarilla. Varsinaisille kuluttajamarkkinoille ensimmäisiä laitteita tulee ehkä jo ennen joulua.

LaValle uskoo, että vuoden päästä markkinoilla voi olla usean valmistajan laitteita.

Virtuaalilasit ovat olleet lähinnä tietokonepeleistä kiinnostuneiden mielenkiinnon kohteena.

LaValle uskoo, että virtuaaliteknologian avulla on pelien lisäksi muitakin käyttökohteita. Esimerkiksi liikuntarajoitteisille ne voivat tarjota mahdollisuuksia laajentaa elämäänsä.

Elokuvia voi katsella näillä laitteilla. Virtuaalinen nojatuolimatka on sekin mahdollista. ■

Virtuaalimaailma saattaa ihastuttaa ja yököttää

PASI KLEMETTILÄ

Satunnaiselle koekaniinille kokemus Oculus Rift -virtuaalilaseista on yllättävän hyvä. Lasit tuntuvat päässä äkkiseltään ihan mukavilta.

Virtuaalilasit ovat tuttua kauraa virtuaaliympäristöjä kehittävässä Oulun yliopiston CIE-yksikössä jo muutaman vuoden ajalta. Kuulemma tyypillinen kommentti ensi kertaa laitetta kokeilevilta käyttäjiltä onkin, että "nämähän ovat paremmat kuin odotin".

Umpinaisia virtuaalilaseja pääsääntöisesti pitävä henkilö näyttää pököltä, mutta lasien käyttäjä itse unohtaa ajatella mahdollista typeryyttä, kun katselee maisemaa.

Näkökenttään tulevat asiat

näyttävät ihan hyviltä, eikä grafiikkaa osaa peleihin perehtymättömän moittia.

Päätä pyörittelemällä voi katsella maisemaa eri suuntiin, myös taakse päin ja ylös.

Satunnaiselle keski-ikäiselle koekaniinille käyttökokemus on kuitenkin hieman yököttävä. Virtuaalimaailmassa rauhallinen katse lu ympäriinsä on pelkästään mukavaa, mutta samanaikainen liikuminen aiheuttaa äklötystä. Virtuaalinen kävely alamäkeen kuvottaa, samaten uskalias ja typerä hyppy jyrkänteeltä alas.

Kaikille käyttäjille ei suinkaan käy näin, suurelle osalle ei tule pahoinvointia virtuaalilasiensa käytöstä. ■