



קוואלקום (Qualcomm) הכריזה על פלטפורמת עיבוד חדשה ייעודית לשימוש ביישומי מציאות מורחבת או משופרת.

כפתרון החברה ידי על מוצגת קוואלקום הכריזה שעליה החדשה הפלטפורמה , Snapdragon XR1 המיועד להביא אל משתמשי המיינסטרים חווית מציאות מורחבת – שילוב של מציאות וירטואלית עם מציאות רבודה – באיכות גבוהה, ומצד שני לאפשר ליצרניות OEM את היכולת לפתח התקני מיינסטרים בקלות יחסית, וברמת אינטראקטיביות גבוהה.

יחידת, גרפי שבב עם, ARM של ליבות על המבוססת, מרכזית עיבוד יחידת משלבת Snapdragon XR1 עיבוד וקטורים, מעבד עיבוד אותות דיגיטליים, וכן מנוע בינה מלאכותית ש-קוואלקום פיתחה בעצמה.

במקביל מציעה קוואלקום שכבת תוכנה מתאימה, עם אלגוריתם לימוד מכונה ו-SDK ייעודי. היא תומכת בתצוגת וידאו באיכות של 4K בקצב של 60 פריימים/שנייה, וכן משתמשת בטכנולוגיות אודיו תלת-ממדיות בכדי לספק למשתמשים קול כיווני מדויק ואיכותי.

ברמת האינטראקציה יוכלו פתרונות המבוססים של Snapdragon XR1 לעקוב אחר תנועות הראש בשלוש ובשש רמות חופש, וכן לאפשר זמני אחזור הנמוכים באופן משמעותי מ-20 אלפיות-השנייה, כדי להגביר עוד יותר את התגובתיות של המערכת ואת האווירה המציאותית מסביב למשתמש.

לפי החברה, מספר יצרניות כבר הודיעו שהן מפתחות בימים אלו פתרונות המבוססים על Snapdragon XR1, וביניהן ויב (Vibe), מטה (Meta) ופיקואר (Picoare).

"עם התפתחות הטכנולוגיה והגידול בדרישה של הצרכנים, אנו צופים שלהתקני XR יהיו תפקידים יותר חשובים ומגוונים בחיי היומיום של הצרכנים והעובדים. באמצעות שילוב בין ויזואליים עוצמתיים, אודיו באיכות עבור גבוהה באיכות מיינסטרים התקני של חדש עידן ליצור יעזור XR1, ואינטראקטיביות עשירות וחוויות HiFi הצרכנים", אמר אלכס קאטוויאן, סגן נשיא בכיר ומנכ"ל ביחידת המובייל העסקית בקוואלקום.

{loadposition content-related}