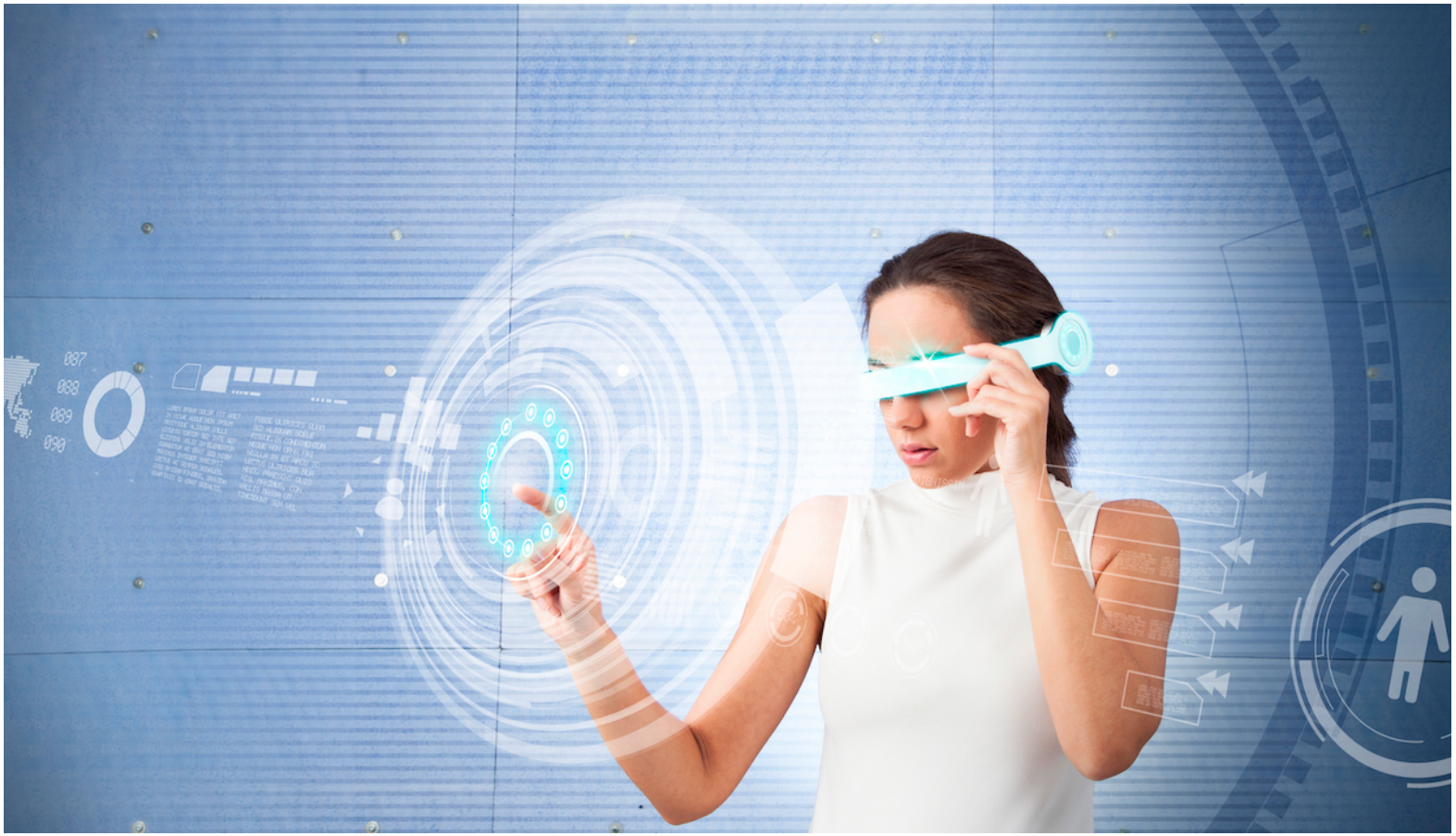


010DEN101
01FJERDE10
100BØLGE00101

VIRTUAL REALITY

TEKNOLOGISK FORANDRING SKER IKKE I EN LIGE LINJE - DEN SKER I BØLGER

FLERE PEGER NU PÅ EN FJERDE BØLGE: VIRTUAL REALITY

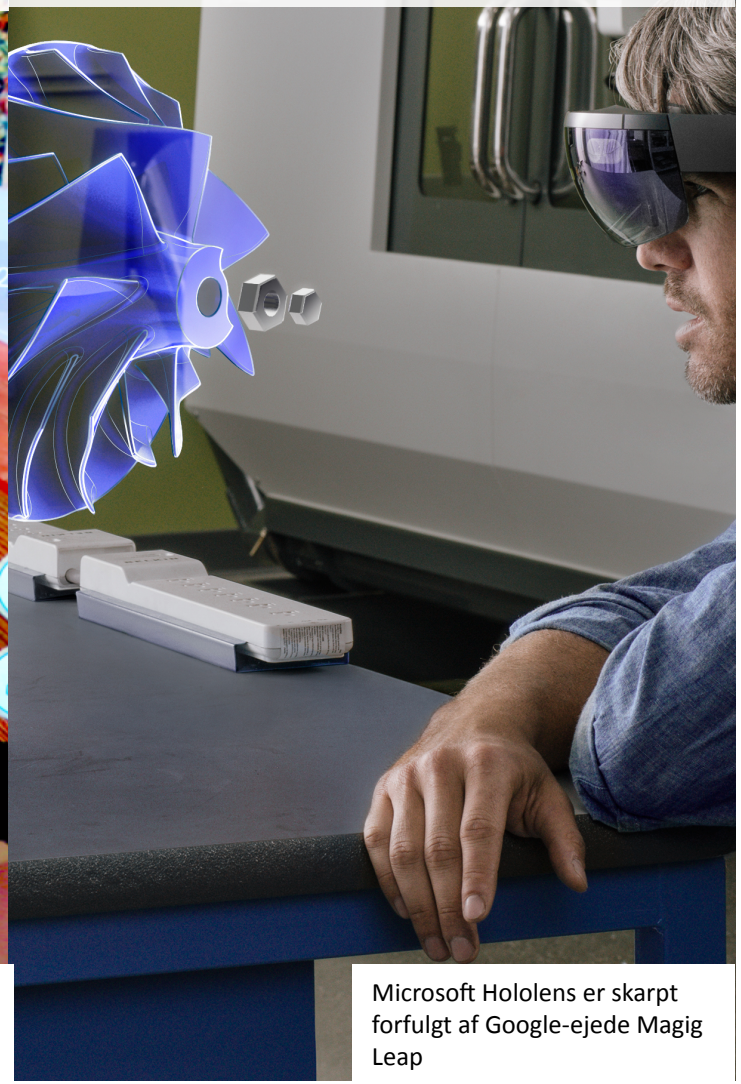
Virtual Reality fordyber brugeren helt i en digital, uvirkelig ramme, ofte ved hjælp af beskyttelsesbriller, der dækker en brugers hele synsfelt.

Augmented Reality kombinerer data fra den fysiske verden med virtuelle data, ofte ved at lægge et grafik lag ovenpå billedet af den virkelige verden.

Mixed Reality Du kan stadig se verden omkring dig, men et billede vises foran dine øjne, og du kan styre hologrammerne med dine hænder og stemme.

PlayStation VR, andre vigtige enheder er HTC Vive og Facebook-ejede Oculus Rift.

Allemans eje. App udviklere kan levere på alle mobile platforme. Ex:Pokemon Go



Microsoft Hololens er skarpt forfulgt af Google-ejede Magig Leap

Firmaet Lyst præsenterede verdens første augmented reality (AR) “humannequins” til åbningen af London Fashion Week.
Man bruger en skærm til at styrer det virtuelle lag. De kødelige ”påklædningsdukker” er her ironisk nok reality-TV stjerner

Augmented Reality som påklæder værktøj har, i diverse versioner, været leget med siden filmen ”Clueless” introducerede idéen i 1995. AR udvisker grænsen mellem den virkelige og den digitale verden, og skaber en digital oplevelse i virkeligheden. Det virtuelle lag, med tøjet hentes på en skærm. Beskueren er ikke selv med i den virtuelle verden.

Virtuix Omni er en VR bevægelses platform hvor du løber på stedet uden at komme nogen vegne. <virtuix.com> Mens Icaros er en slags hangglider-romaskine, hvor du kan flyve igennem diverse scener for at opnå den daglige motion. <icaros.net>

" Augmented and virtual reality headsets will merge into a single piece of hardware that people carry around or wear like a pair of glasses" **Palmer Luckey, Inventor of the Oculus Rift**

VR briller lukker dig helt inde i et computer-univers. Uden et gangapparat eller Icaros fitness stolen, vist ovenfor, vil man med Virtuelle briller oftest sidde på en stol el.lign, simpelthen for ikke at komme til skade. Derfor spås VR og AR at smelte sammen, på den måde at VR briller bliver gennemsigtige så den virkelige verden lukkes ind. Det kaldes Mixed Reality.

”This is truly going to blend your digital life with your physical Life”
udvikler på Microsoft Hololense teamet

Minecraft i hele dagligstuen med MS Hololense. En verden via mixed reality er ikke længere på en 2D skærm ovenpå virkeligheden, den er der i det virkelige rum, og brugeren kan bygge med fagter i den virkelige verden <goo.gl/tYfLNe>

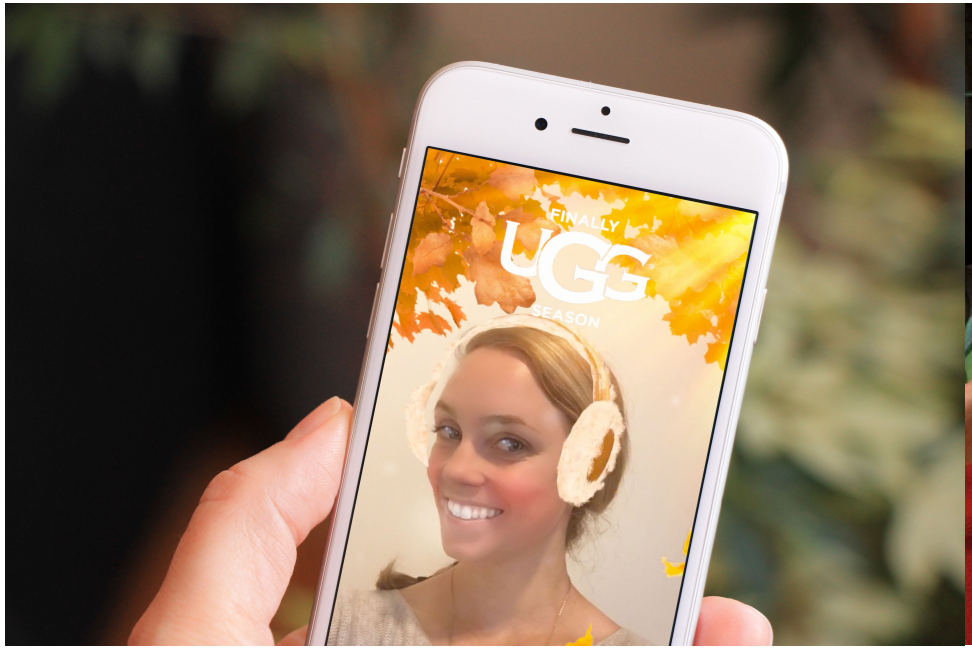
Ifølge Ikeas egne oplysninger, så forklarer 14 procent af kunderne, at de har købt et møbel i den forkerte størrelse og hele 70 procent fortæller, at de faktisk ikke ved, hvor stort deres hjem egentligt er. Det kunne IKEAs augmented reality-app måske rette op på.

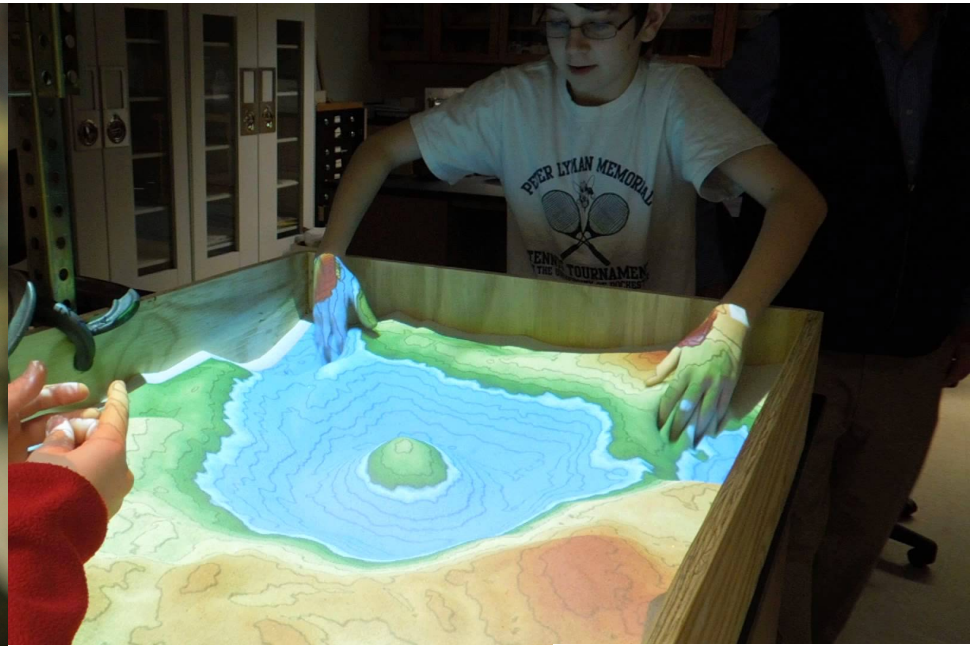
IKEAS 2014 katalog gjorde brug af AR via en tilknyttet AR App. IKEA katalog app'en blev i løbet af ganske kort tid en af de mest downloadede Appsi verden. Det fik IKEA til at tredoble antallet af møbler i 2015 versionen.
<goo.gl/bbA0F5>

Rimmel London, har indført en ny app baseret på deres Get The Look teknologi. Se mere på : goo.gl/QjOfUE

Hvad Shazaam er for musikken vil Rimmels "Get the Look"-App være indenfor Make-Up.

Det er et AR make-up værktøj, der giver brugerne mulighed for at prøve forskellige kosmetik baseret på hvordan den ser ud på andre, de kan lide. - Det kan være en ven eller et billede af en berømthed. Den slår derefter relevante farve-matchede produkter i op, der passer til.



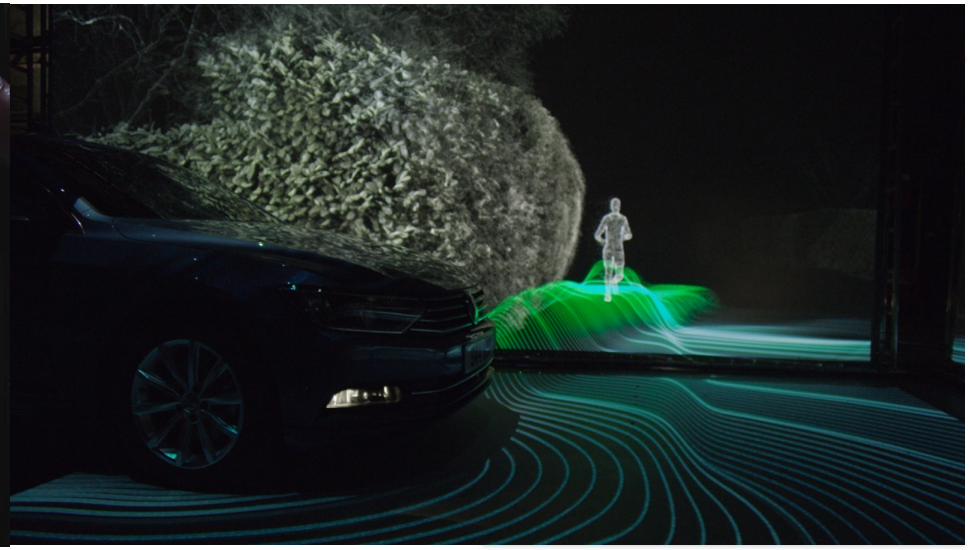


Ovenfor: Ugg blev det første brand, der lancerede en brugerdefineret snapchat linse, for at fejre starten på den nye sæson <goo.gl/9e1l2T>

Nedenfor: Cimagine anvendt af Kite&Lightning. Ved hjælp en ”magisk dør” puster de liv i kampagne plakater. Hæng plakaten på væggen og en virtuel verden åbner sig på din iPad <vimeo.com/78699406>

Ovenfor: Hjemmelavet AR sandkasse. En højdemåler udløser skift i farvemønsteret, der udsendes fra en projektor. Forsøget bl.a. Anvendt på Georgia Geologicenter

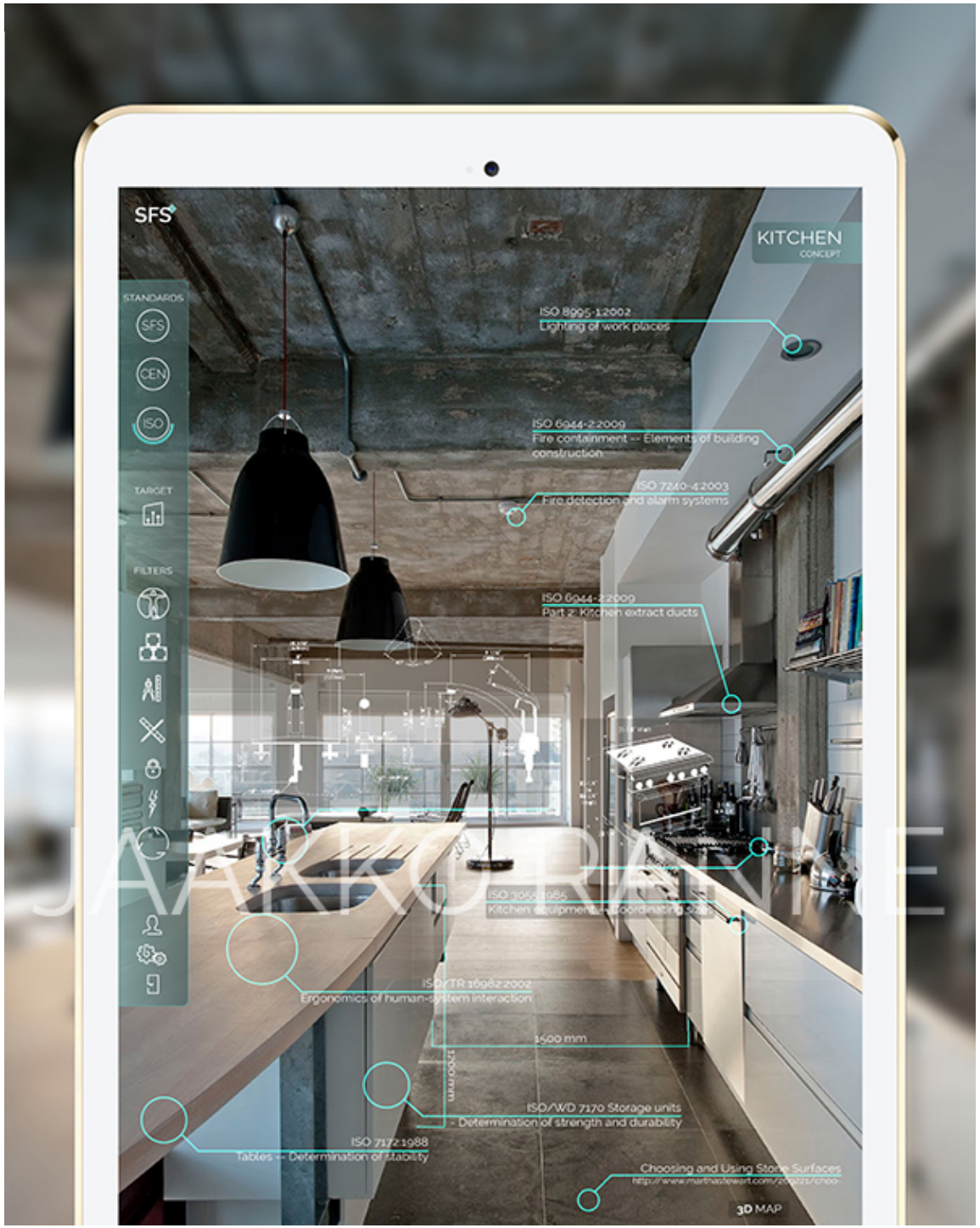
Nedenfor: Passat brugte Mixed Reality til at producere en kampagnefilm, der kunne beskrive de skjulte innovative teknologier i deres nye model



”We're now reaching a crossover point where hardware technology will let us scan rooms and the people in it, and convert those scans into 3D objects at a very low cost.” **Philip Rosedale, VR/AR expert**

Googles Project Tango developer kit tillader Area Learning. Der som navnet antyder gør det muligt for et en mobil enhed at ”lærer rummet at kende”. Hvad Google Maps er for verden udenførs, vil Project Tango færdiggøre indendørs. Og den gør det muligt for Android App udviklere at lege med virtuel reality i alle indendørs bygninger. <goo.gl/pd3h53>

Grundlæggende idé er at lette designere og arkitekter, der arbejder i allerede eksisterende rum. Hovedidéen i visualiseringen er ikke funktionaliteten, men at give ideer og se muligheden for allerede eksisterende teknologi. Programmet skaber et 3D-kort over det ønskede område og viser alle de punkter, hvor og hvilke standarder bør anvendes, afhængigt af, om rummet er et køkken, et motionscenter eller noget andet.



Et studie projekt af Mia Makkonen, Lara Stenius og Elina Pätsi i 2015.
”Aid for designers for using standards in product / service design”
Opgaven var et designe et nyt redskab til designere på udkig efter standarder.
<goo.gl/FGP4hD>

Martine Jarlgaard's show i London Fashion Week anvendte Microsoft HoloLens så tilskuere kunne interagere med high-definition hologrammer i den virkelige verden. <goo.gl/I2CcPH>

Denne gang blev Jarlgaards kollektion skabt på traditionelle vis , og derefter scannet med DoubleMe's Holo Portal, men hun er parat til at springe direkte til at skabe hendes linje i mixed reality-versionen.

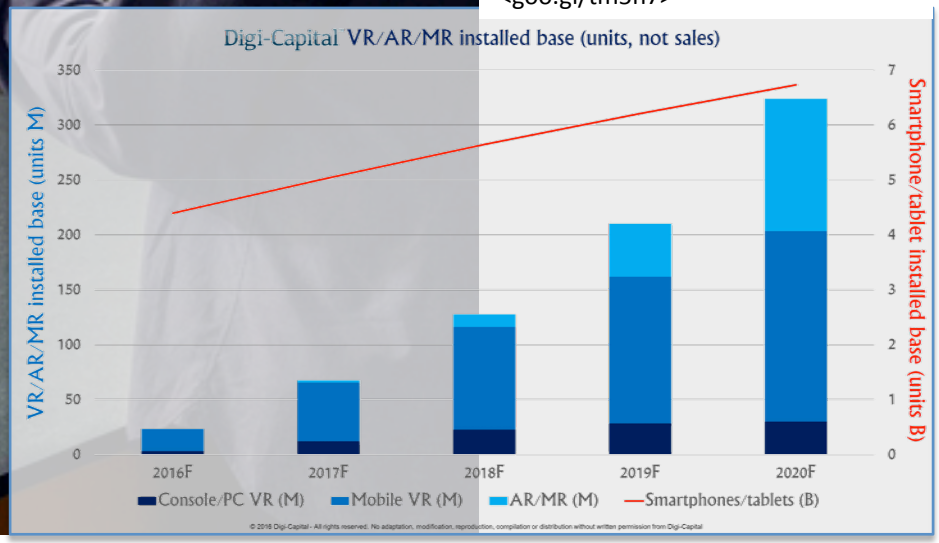
"Vi har talt om det, og jeg er ved at dø for at prøve det og eksperimentere med det"

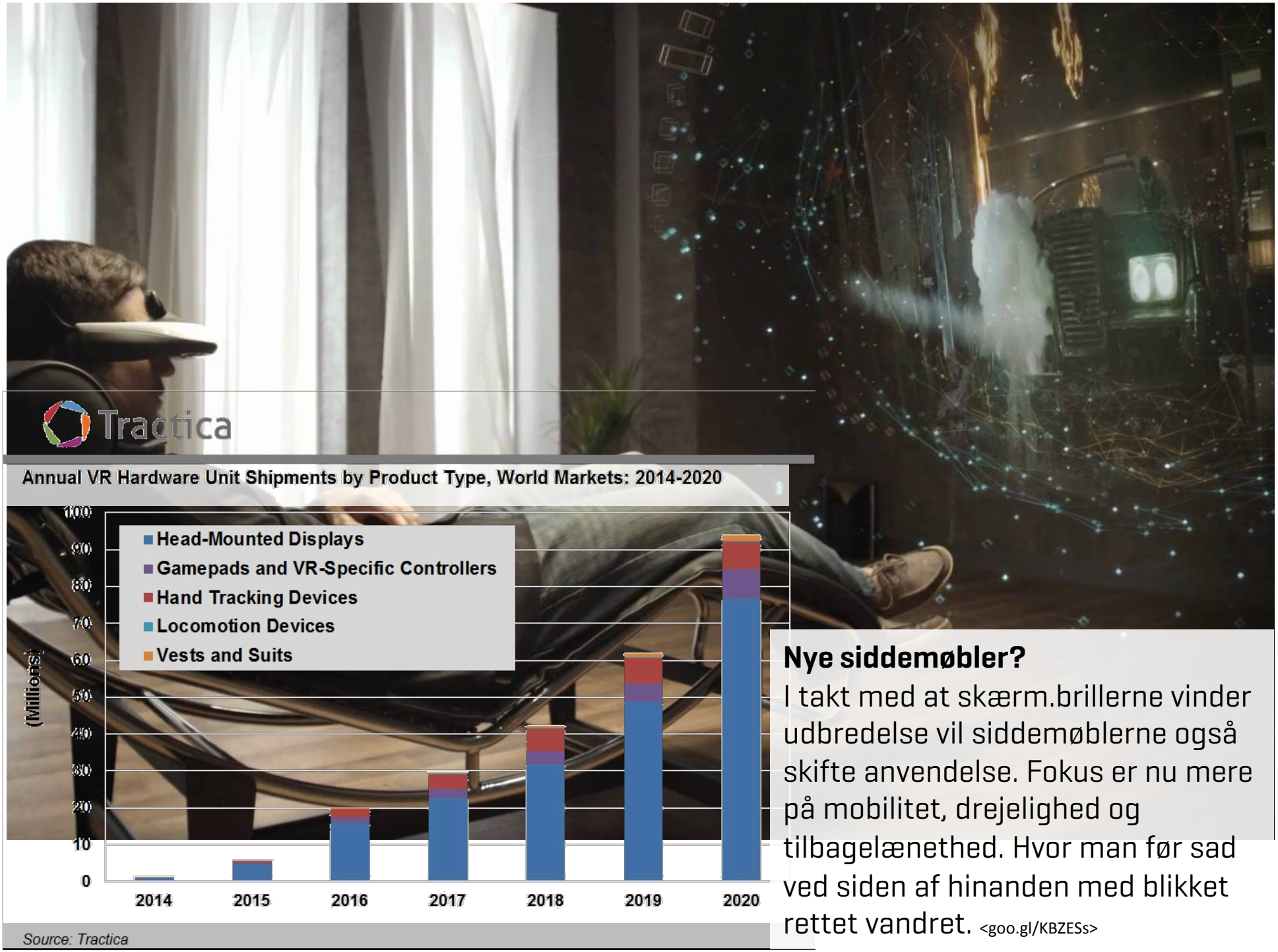
Martine Jarlgaard, Designer

"My personal take on VR is that the turning point will happen when we can use our hands to manipulate the virtual world."

Phillip Rosedale, Founder of Second Life

Digi-Capital forudser at der om 5 år bliver solgt lige så mange VR enheder som mobiltelefoner.
Facebook, Google, Apple, Amazon, Microsoft, Sony, Samsung ansætte flere ingeniører dagligt.
Facebook alene har 400 mand på Virtual Reality udviklingen.
<goo.gl/tfh5h7>





Nye siddemøbler?

I takt med at skærm.brillerne vinder udbredelse vil siddemøblerne også skifte anvendelse. Fokus er nu mere på mobilitet, drejelighed og tilbagelænethed. Hvor man før sad ved siden af hinanden med blikket rettet vandret. <goo.gl/KBZESs>

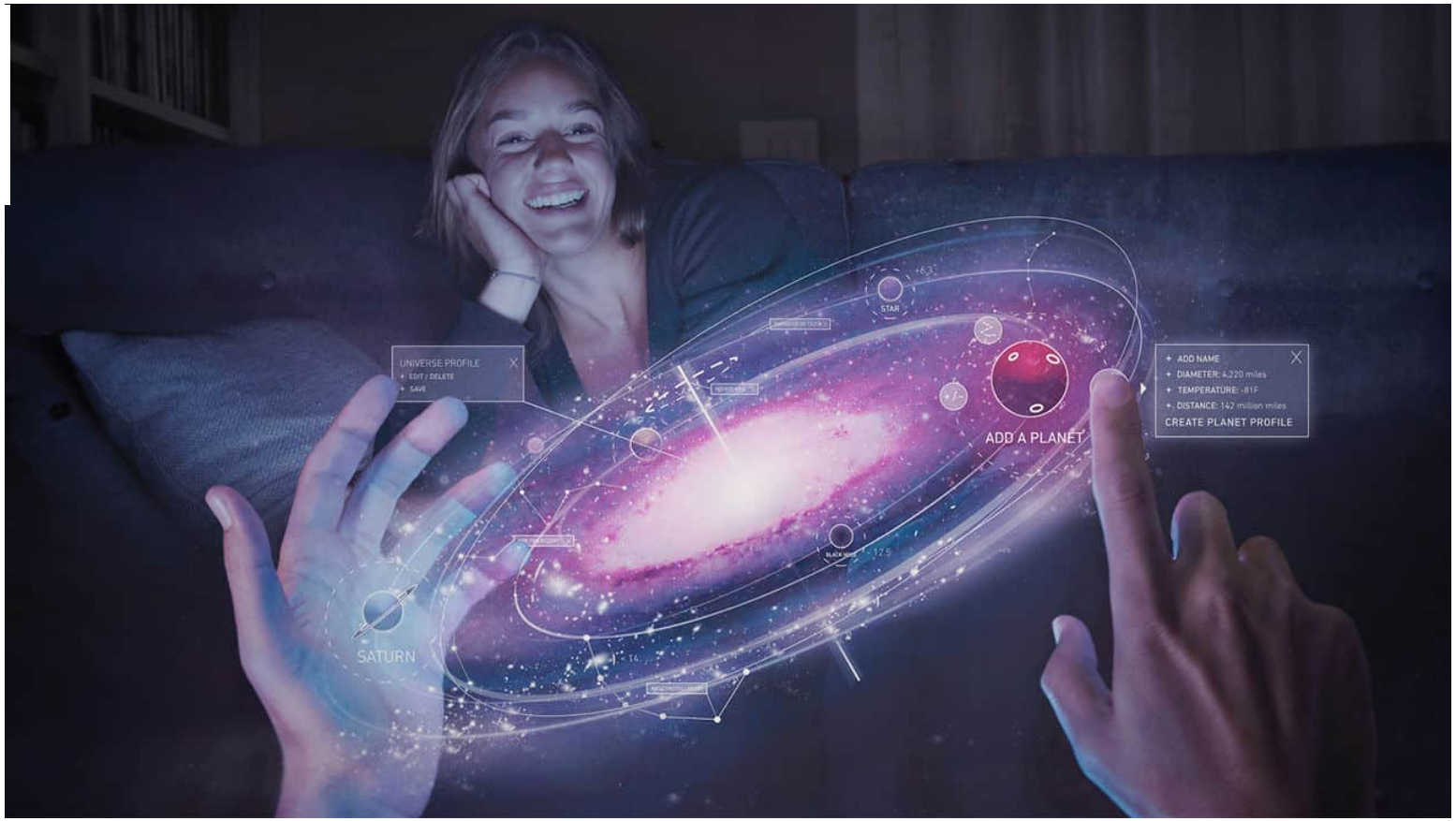
”No need to point your furniture at the screen, especially if the screen is no longer the focal point.
Why just trick your brain into thinking you’re in a virtual world when you can trick your body, too?
Seems a little silly to experience the wonders of VR while confined to an immobile couch facing a blank screen, no?.”
Melanie Ehrenkranz, PSFK

Forestil jer rummet her uden TVbænk og sofabord
Augmented reality kan klare sig i et tomt rum. Men fysiske objekter kan forstærke oplevelsen. Fremtidens ”Fjernsynstue” bliver sandsynligvis fleksibel og med åbne flader.

Flyrejser kan blive revolutioneret som en del af radikale designs, der omfatter udskiftning af vinduer med virtual reality headset.
Står det firmaet Lufthavn Parkering & Hoteller og studerende på Imperial College London, vil komercielle fly være uden vinduer i 2050.
I stedet vil levende billeder projiceres på de indvendige vægge. Her vil der blive vist film, kort, beroligende scener eller levende udendørs optagelser til at hjælpe passagererne slappe af og føle sig mere tryg, under flyveturen.

APH gik i samarbejde med Adam Omar, en PhD studerende ved Aircraft Design, Imperial College London, for at presenterer en vision for fremtidens fly

Demoversion fra MagicLeap, der endnu ikke har sat noget i handelen. Hvorvidt det vil blive muligt at skabe holografiske projektioner, som andre kan se er derfor fortsat uklart.



3 SKRIDT DU SELV KAN TAGE IND I DEN VIRTUELLE VERDEN:

1. Overvej hvordan VR kan bruges i din markedsføring
2. Overvej hvordan dine produkter bruges i en fuldt ud udfoldet mixed reality verden
3. Overvej hvordan jeres egen innovation kan få glæde af virtuelle værktøjer

KOLOFON

Lifestyle & Design Cluster

Hæftet her er fremstillet november 2016 på vegne af Innovationsnetværket – Lifestyle & Design Cluster. Det er netværkets vision at bidrage til, at bolig- og beklædningsvirksomheder og deres kreative designleverandører er blandt de mest innovative i verden.
Netværket er et af i alt 22 nationale innovationsnetværk støttet af styrelsen for forskning og innovation. Målet for Lifestyle & Design Cluster er, at skabe vækst og udvikling via brobygningsaktiviteter, projekter og netværk mellem virksomheder samt viden-, forsknings- og uddannelsesinstitutioner. Desuden er det vores opgave at pege på behov og igangsætte relevante aktiviteter, der sikrer den rette indsigt i nye innovative muligheder for branchen.

Indholdet er blevet præsenteret på Møbelseminaret #InspirationOgNyViden 30. november i Herning.
Konferencen var arrangeret af Spark innovation, og VIA Design

Udgiver:
Lifestyle & Design Cluster
www.ldcluster.com
Kontakt: anne@ldcluster.com

© Innonetlifestyle November 2016

Lifestyle & Design Cluster.