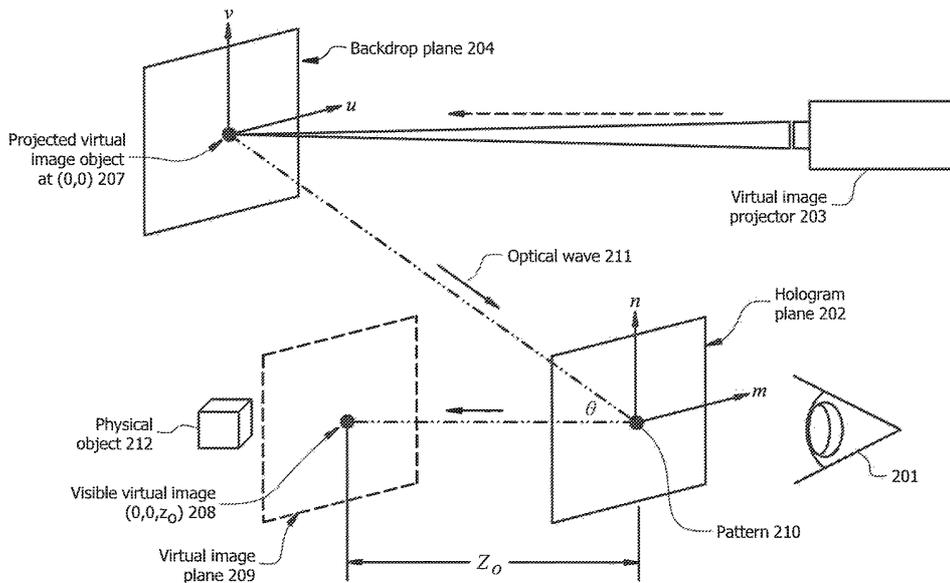


增强现实系统和方法

通信和信息

计算机/人工智能/数据处理和信息技术
消费电子



IP状态
专利已授权



技术成熟度等级 (TRL) ?

2

发明人

曾伟明

询问: kto@cityu.edu.hk

机会

增强现实 (AR) 将虚拟图像 (例如, 合成图像) 覆盖到物理场景 (例如, 用户的现实环境) 上。AR 不同于视频增强现实 (VAR), VAR 是在显示的物理场景视频图像上叠加虚拟图像。传统的增强现实系统需要用户佩戴头戴式设备 (HMD) 或近眼显示终端, 这些设备由于装载大量设备, 包括电子投影仪和显示器、电子电路、光学配件 (如镜片、分束器、棱镜、镜子等) 和电源, 导致设备复杂, 庞大且笨重。在长时间使用后, 现有的增强现实系统不仅成本高昂, 还会变得过于沉重, 容易对用户的眼睛、颈部和肩膀造成压力。

技术

本发明公开的各个方面总体上与增强现实 (AR) 相关, 更具体地说, 与系统和方法有关, 这些系统和方法允许将增强现实系统的组件解耦。本文描述了增强现实 (AR) 的方法 and 系统, 使一个或多个用户能够观察覆盖在物理场景 (例如, 用户的现实环境) 上的虚拟图像 (例如, 计算机生成的图像)。本发明实施例具体体现允许增强现实 (AR) 方法和系统的组件彼此解耦, 从而用户可以仅佩戴薄的、轻便的全息眼镜观看覆盖在物理场景上的虚拟图像。

优势

- 这些全息眼镜可以不含电子设备、光学配件和电源。
- 本文披露的方法提供的增强现实系统相比传统增强现实 (AR) 系统具有显著优势, 至少包括因为: 用户可以简单佩戴轻便、紧凑的眼镜; 眼镜可以

Follow-on Funding

Proof Concept

Build Value

低成本、大批量生产。

应用

- 商业场景（例如产品设计）
- 娱乐和/或个人用途，如在阅读书籍、观看电视、参观展览（如艺术）时覆盖虚拟图像和虚拟信息在物理场景上。

