

IMAX apuesta por nuevas experiencias de 'realidad virtual 5K'

La realidad virtual está iniciándose en el mundo empresarial y tecnológico de una manera muy activa, pero de la misma manera ofrece opciones que no podemos tener en casa

El 2016 será recordado como el año donde la realidad virtual llegó al público de la mano de Oculus Rift, quienes ya preparan un nuevo visor 'independiente', HTC Vive y Playstation VR, que muchos catalogan como "realidad de virtual de gama alta", ya que también las apuestas de las recién anunciadas Daydream View de Google y las Gear VR. Pero hay una categoría más, una que supera a los actuales productos en el mercado y que por su naturaleza no está destinada a ser comercializada para el usuario final, algo que han llamado "realidad virtual high-end".

La realidad virtual high-end es muy costosa y requiere un PC con especificaciones de infarto, por ello al día de hoy es imposible que salga a la venta, simplemente porque el precio sería también de infarto. Estos productos están dirigidos principalmente a centros de atracciones y lugares de entrenamiento, y es aquí donde IMAX ha encontrado una oportunidad de negocio, ya que se está aliando con StarVR, los responsables de fabricar el primer casco VR high-end, para crear nuevos 'centros de realidad virtual'.

La realidad virtual también ofrecerá opciones que no podemos tener en casa

StarVR propone una versión muy distinta a lo que hay actualmente en realidad virtual, algo que se basa en un casco 'gran angular' que permite tener una visión horizontal de 210 grados por 130 grados en vertical, cuando el rango promedio de los productos en el mercado es de 110 x 110 grados.

El casco de StarVR cuenta con dos pantallas de 5,5 pulgadas, una para cada ojo, con lo que se consigue una resolución de 5.120 x 1.440 píxeles, esto con una tasa de refresco de 90Hz. Algo que la misma compañía ha bautizado como "realidad virtual 5K", la primera de este tipo.

IMAX busca sacar provecho a este dispositivo.

Es por ese motivo que IMAX ha firmado un acuerdo de colaboración con StarVR para que sean los proveedores de los cascos de realidad virtual en un nuevo proyecto que consiste en 'centros de realidad virtual, donde también se están sumando compañías como Acer y Starbreeze AB, quienes se encargarán de los ordenadores y los módulos de experiencia.

El objetivo de estos centros será ofrecer contenido exclusivo, tanto de videojuegos como películas, y aquí ya se habla de alianzas con estudios de Hollywood y desarrolladores de videojuegos, además de que parte del contenido destinado a estos centros será grabado con las nuevas cámaras JUMP de IMAX, las cuales son parte de una alianza con Google.

El primer centro de realidad virtual abrirá a finales de este 2016 en Manchester, pero la compañía ya prepara uno más en la ciudad de Los Angeles, además de que ya hay proyectos de abrir más de estos centros a lo largo de los Estados Unidos, China, Japón, Medio Oriente y Europa. Hasta el momento se desconoce el precio que tendrán las experiencias dentro de estos centros, pero IMAX cree que las primeras instalaciones servirán para medir el interés del público y así fijar precios, además de que permitirá expandir el concepto a multicinemas, centros comerciales y destinos turísticos.

La noticia IMAX apuesta por nuevas experiencias de 'realidad virtual 5K' fue publicada originalmente en Xataka

Datos de contacto:

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [Innovación Tecnológica](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>