

Microsoft ha desarrollado un mando para sentir la realidad virtual

Ya se tienen dispositivos para vivir experiencias de realidad virtual, donde la mayoría se basan en lo que se percibe por medio de la vista dejando el resto de los sentidos

Ya se tienen dispositivos para vivir experiencias de realidad virtual, donde la mayoría se basan en lo que se percibe por medio de la vista dejando el resto de los sentidos, aunque ya hay uno que otros proyecto que busca ofrecer audios, sin embargo, ya se está trabajando en dispositivos que ayuden a "sentir" por medio del tacto dentro de las experiencias de realidad virtual.

Microsoft a través de su división de investigación, Microsoft Research, está dando a conocer los primeros detalles de un proyecto que busca desarrollar mandos para sentir dentro de la realidad virtual, esto por medio de dispositivos que no sólo darán retroalimentación háptica, sino también serán capaces de simular objetos virtuales para traer un nuevo nivel de realidad nuestras manos.

NormalTouch y TextureTouch

La idea de sentir y tener retroalimentación en mundos virtuales no es nueva, ya hemos visto un par de proyectos por medio de guantes que precisamente ofrecen un nuevo modo de interacción, el punto es que la mayoría de estos desarrollos se basan en vibraciones que aparecen cuando tocamos algo, vamos, no es posible percibir la forma de un objeto ni su dureza o textura.

Los dispositivos que está presentando Microsoft llevan por nombre NormalTouch y TextureTouch, el primero se basa en una serie de actuadores mecánicos que transmiten la sensación de tocar diferentes objetos dentro de mundos virtuales, mientras que el segundo ofrece lo mismo pero bajo un nivel más avanzado al apoyarse en "pines"; colocados en una cuadrícula de 4x4, con lo que nos será posible percibir texturas y un mayor nivel de realismo en objetos.

El proyecto aún está en una etapa muy temprana de desarrollo y no hay una fecha aproximada para conocer el producto final o una posible comercialización, ya que se tiene que trabajar en el diseño así como en la calibración que permita que estos mandos sean cómodos, fáciles de usar, y de verdad sean capaces de engañar al cerebro al transmitir una sensación de lo que está viendo en realidad virtual, una tarea que no es sencilla, por ello hemos visto que la mayoría de los mandos se basan en respuestas hápticas, ya que al día de hoy son la solución más viable para recibir retroalimentación dentro de mundos virtuales.

La noticia Microsoft ha desarrollado un mando para sentir la realidad virtual fue publicada originalmente en Xataka

Datos de contacto:

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [Comunicación E-Commerce](#) [Dispositivos móviles](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>