

Centro De Realidad Virtual

Omar Beltran, David Rubiano

En la visita realizada al laboratorio de realidad virtual de la universidad militar nueva granada situado en la sede de calle 100. se pudo ver y probar diferentes dispositivos enfocados a lo anteriormente mencionado: Realidad virtual.

Entre estos se encontraban las gafas de realidad virtual aunque habían dos tipos de ellas:

El primer tipo funcionaba mediante cámaras, en este se pudo probar un software desarrollado por la misma universidad para el entrenamiento médico.

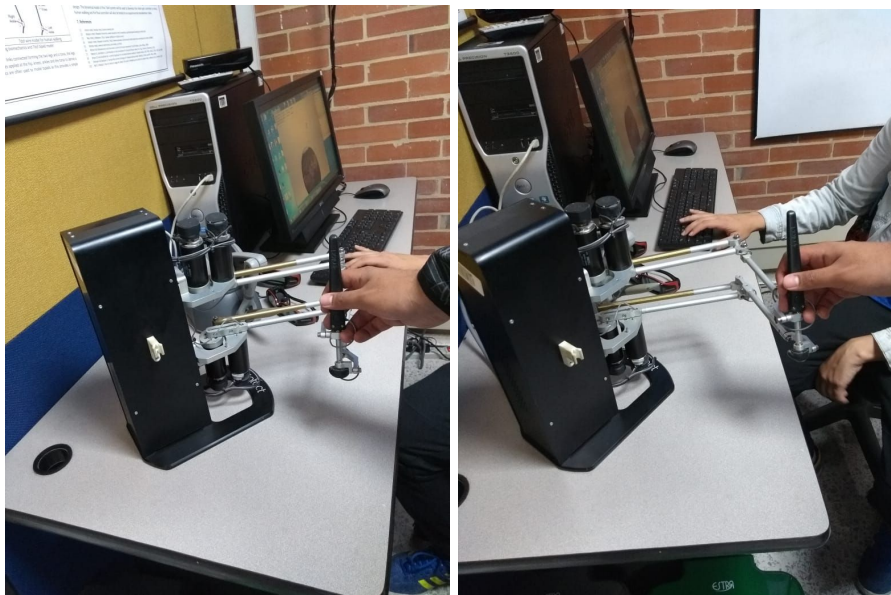


El segundo Tipo que vimos de este formato de Realidad Virtual era un dispositivo que se funcionaba mediante sensores infrarrojos, utilizando diferentes software de Videojuegos para lograr una mejor interacción hombre-máquina.

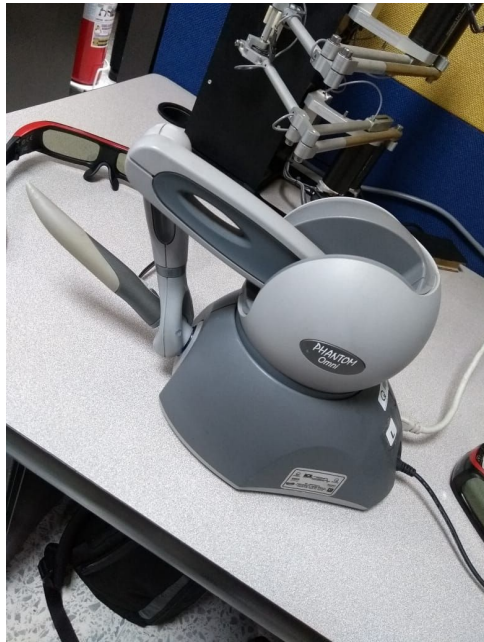
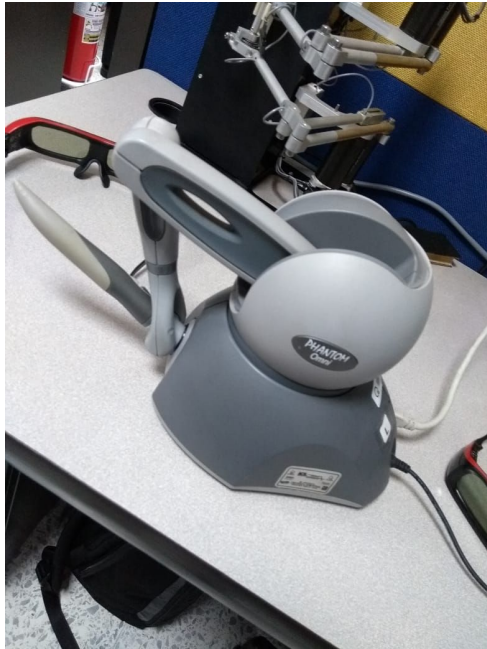




Lápiz de realidad virtual, este nos ayudaba a tener una experiencia en la que logramos sentir diferentes texturas, fuerzas, aquí pudimos ver dos software en uno de estos teníamos un planeta y le podíamos modificar la fuerza del mismo y el lápiz nos ayuda siendo una jeringa y podíamos introducirla dentro del planeta sintiendo la fuerza que ejerce el planeta a la jeringa, también teníamos otra aplicación que el lápiz lo usábamos moviéndose sobre el mundo y logramos sentir su textura, dureza. este lápiz siguiente tiene más grados de libertad, al moverlo.



El siguiente lápiz óptico como el anterior nos daba una experiencia parecida con alguna aplicación específica, este tenía un videojuego en el que el lápiz nos ayudaba como raqueta de tenis y jugábamos rebotando la pelota con una pared, en el lápiz se sentía la fuerza del choque con la pelota, este lápiz tiene menos grados de libertad que el primero.



El dispositivo de realidad virtual que se ve en las imágenes de abajo simula una mano dependiendo del contexto ya que habían varios modos y en unos se podía interactuar con texturas las cuales se sentían en las mano que sujetaba el dispositivo, también se podía simular un guante de beisbol y en otro se podía simular una cuerda con una pelota y eso simulaba una sensación similar en las manos o mano que simula la acción del modo que se estaba realizando con el dispositivo y se podía sentir cierto grado de realismo.



El siguiente Dispositivo se llama Leap Motion este nos ayuda como sensor para nuestras manos en 3D ubicamos nuestra mano encima del dispositivo este nos va a detectar nuestros movimientos y se va interactuando con las diferentes aplicaciones o videojuegos en los que lo estés usando, este sirve en aplicaciones de educación. mas sin embargo logramos detectar que el controlador tiene un tiempo de respuesta muy tardío.



Concluyendo la visita al centro de realidad virtual de la Universidad Militar Nueva Granada se pudo ver cómo la tecnología ha avanzado en este ámbito, ya que ya no solo son las gafas que se desarrollan sino que muchos más dispositivos que funcionan para la realidad virtual, también haciendo una comparativa por ejemplo entre las gafas vr del celular con las gafas vr de computadora se siente una clara diferencia y se nota que en la computadora esta tecnología está más avanzada. Un aporte de la realidad virtual en la actualidad y a futuro es poder desarrollar gran aceptación en el público; para poder explotar más las aplicaciones educativas, como en el ámbito médico.