

MDCC
2016

中国移动开发者大会
Mobile Developer Conference China 2016



VR的第四维度 触觉设计

广州数娱信息科技有限公司

mdcc.csdn.net

VR的目的

追求最大程度模拟人类感官效果

视觉效果 在VR领域日益成熟

触觉反馈 却一直是VR面临的难题

触觉的原理

触觉是人类的第五感官，也是最复杂的感官。

触觉 + VR = ?

触觉硬件的问题

设备笨重复杂

无法精确控制

外观简陋

芯片处理能力差

触觉设计需要注意什么？

- 模拟真实的触觉
- 区分触觉的种类

全感™力反馈背心

INAVR™全感™力反馈背心

核心功能是模拟真实作用力，为用户提供仿真的受力感觉，增加游戏真实感。

INAVR™全感™力反馈背心已申请发明专利，软件著作权，全感及INAVR商标及图形已注册，受法律保护。

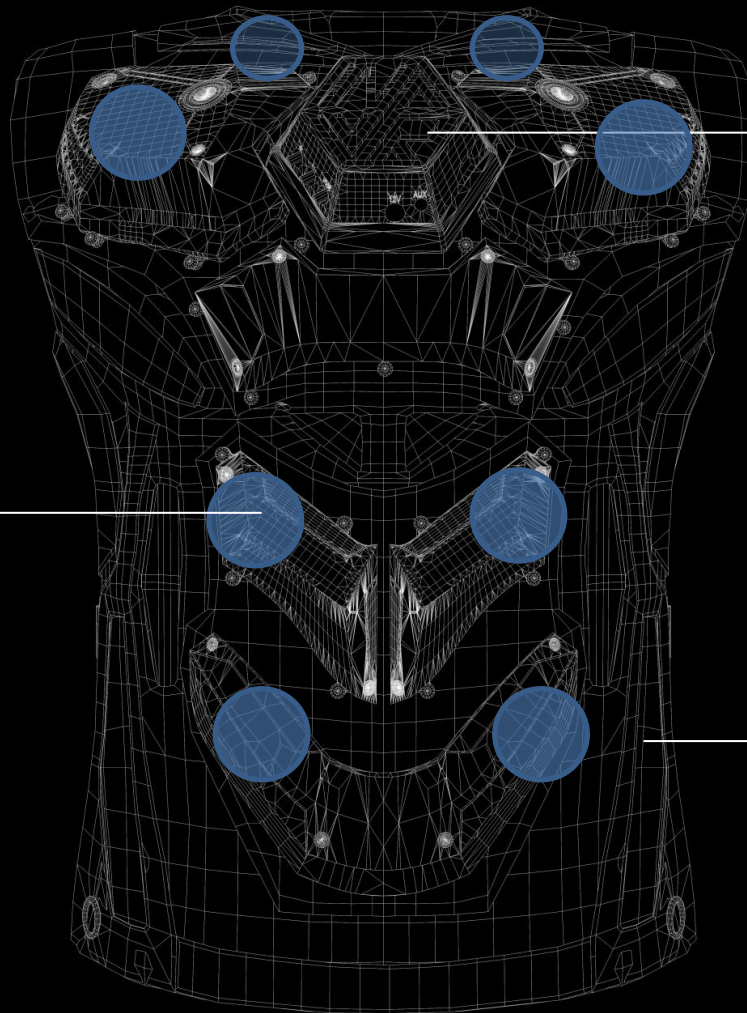


全方位支持的SDK

- 同时支持Unreal与Unity3D
- 完整的文档介绍和使用用例
- 支持使用预设模式，或自定义模式

硬件介绍

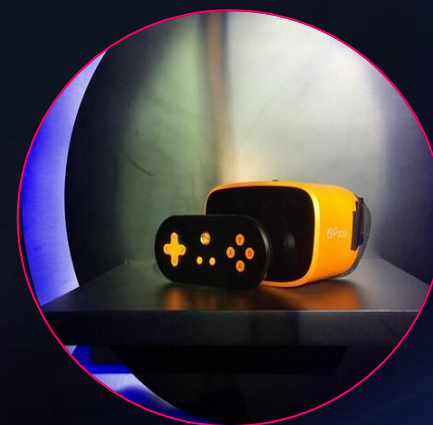
同时前后有8个独立的力作用单元，这8个独立的力作用单元可以给你无限的可能去模仿各种程度和方式的力反馈，譬如轻轻拍打，砍杀，和爆炸等等。



强大的intel 居里芯片，达到零（改为“低”）延时的处理能力，你可以毫无压力地达到与内容同步的目的。

作为可穿戴的设备，他结合巧妙的人体工学结构，保证了用户穿着和使用的舒适性。

游戏应用



影视应用



射击类游戏内容接入案例

---腾讯逆战



偶像类游戏内容接入案例 ---万岁游戏 VR久喜派见面会



影视内容接入案例

---SightPano拳击视觉全景



配合INAVR™全感™力反馈背心，玩家可以感受到被拳击选手击中的真实感觉

关于我们

D&E Tech

广州数娱信息科技有限公司（D&E Tech）成立于2012年，致力于将全球领先的体感交互、增强现实AR、虚拟现实VR技术，应用到创新的数字娱乐产品中。其中多款相关产品获得全球市场热捧。

- 全球最早的实感应用开发公司之一，**英特尔实感技术大使**。
- **2012年**开始与英特尔深度合作，共同开拓实感技术的应用场景。
- **2013年**开始与联想战略合作，共同开发下一代电脑产品的创新应用。
- **2014年**与微信合作，率先在娱乐硬件平台上实现微信支付。
- **2015年**与奥飞动漫合作，将实感技术与动漫IP结合，革新早教软件的用户体验。
- **2016年**与多间医疗机构达成合作，共同开发与探索VR技术在医疗事业上的应用。





中国移动开发者大会
Mobile Developer Conference China 2016



THANK YOU

D&E Tech Present

www.thebestsync.com

Phone: 020 34329559

E-mail: mail@thebestsync.com

mdcc.csdn.net