



Solución de (RV) de Qualisys

Qualisys hace posible que los estudios de juegos, productores de cine y televisión realicen animaciones de alta fidelidad y escenarios virtuales inmersivos y de movimiento libre.

El seguimiento de los 6 grados de libertad permite que el sistema capture múltiples partes del cuerpo, incluido el seguimiento de manos y cabeza, múltiples objetos y varios jugadores, todo en un mismo espacio. El espacio no está limitado a un tamaño específico.

Qualisys ofrece a los jugadores y desarrolladores un sistema que puede gestionar el seguimiento preciso y fiable de docenas de jugadores, sin desviaciones y con una latencia imperceptible. Ya sea con algunos HMD en una habitación pequeña o diez jugadores compitiendo en una gran sala de juegos de realidad virtual, las cámaras de Qualisys pueden seguir todos los cuerpos en el mismo volumen de captura. Nuestro software, Qualisys Track Manager (QTM), tiene integraciones con varias aplicaciones de terceros, incluyendo, pero no limitado a: Motion Builder, Unity, Unreal, EON Reality, WorldViz. Además, puedes integrar tu sistema Qualisys con otros dispositivos como rastreadores de ojos o accesorios de armas.

CARACTERÍSTICAS

- Seguimiento de varias personas/objetos
- Tiempo real
- Latencia extremadamente baja
- Precisión submilimétrica
- Seguimiento de marcadores activos y pasivos
- Seguimiento de 6 grados de libertad (6DOF)
- Amplia cobertura de volumen
- Experiencia de realidad virtual de movimiento libre
- Alto tiempo de actividad
- Fácil de instalar
- Plugins de código abierto para motores de juego como
- Unity y Unreal

ADVANCED MEDICAL SYSTEMS S.L.
DISTRIBUCION DE EQUIPOS MEDICOS

C/ Valencia 25, 1º-8. 28012. MADRID

Tel./Fax: 914335248 - 667750954

Email: aschatzmann@advancedmedicalsistemas.es

Web: www.advancedmedicalsistemas.es

¡POSIBILIDADES ILIMITADAS EN EL SEGUIMIENTO DE OBJETOS!

Realiza el seguimiento de cualquier objeto, ya sea con marcadores pasivos o activos. Ofrecemos el único sistema del mercado que puede hacer el seguimiento de ambos tipos de marcadores con el mismo sistema. Ya sea para HMD, armas, controladores o elementos de escena, podemos satisfacer tus necesidades.



VRPN

VRPN se utiliza comúnmente en aplicaciones de realidad virtual. Qualisys Track Manager admite la transmisión de datos de marcadores y cuerpos rígidos mediante el protocolo VRPN.



SDK en tiempo real

La transmisión de datos en tiempo real desde Qualisys Track Manager se realiza mediante el Protocolo en Tiempo Real. Para los más tecnológicos, pueden escribir sus propios clientes en tiempo real utilizando el SDK en tiempo real.



API REST

Esta API permite que las aplicaciones cliente obtengan y establezcan datos, así como controlar el sistema de captura de movimiento. Qualisys Track Manager incluye un servidor web incorporado que expone una API REST.



Unity

El SDK de Unity de Qualisys te permite tener una conexión directa del mundo real al mundo virtual.



Unreal

QTM Connect for Unreal admite la transmisión de datos 3D y de cuerpos rígidos.



Motion builder

QTM Connect for MotionBuilder te permite animar personajes en MotionBuilder mediante la transmisión de datos 3D desde QTM.