**Estudiantes de UVM Desarrollan Método de Realidad Virtual Única en Latinoamérica**

**México, D.F., a 24 de junio de 2014**.- Alumnos de la UVM Campus Lomas Verdes desarrollaron un proyecto de Realidad Virtual, el cual es una implementación de distintas tecnologías existentes como Sistemas de Motion Capture, Gafas Virtuales Oculus y el motor de un videojuego lo que permite mejorar la experiencia que se tiene hasta ahora en espacios virtuales.

Gerardo Corona, estudiante del séptimo semestre de la Licenciatura en Ingeniería en Tecnología Interactiva en Animación Digital (ITIAD), así como Hans Guevara, egresado de esta carrera impartida en Campus Lomas Verdes, desarrollaron el flujo de trabajo para comunicar el sistema de Motion Capture con los lentes Oculus VR, al que jamás se había logrado en ningún país de Latinoamérica.

El avance tecnológico radica en que las gafas Virtuales Oculus, son un producto que ha tomado mucha fama a nivel mundial desde que Facebook Inc., adquirió la compañía hace unos meses. Sin embargo, estos equipos no permiten por sí mismos moverse por una habitación, saltar, agacharse, etc. Situación que los estudiantes de UVM Lomas Verdes solucionaron gracias al sistema de captura de movimiento Vicon.

El objetivo que persiguen Gerardo y Hans, es el de desarrollar espacios de realidad virtual tan precisos, para que le sea posible al usuario poder ingresar a ellos y sea una experiencia más real.

Gracias al sistema de Motion Capture, es posible obtener la posición de un objeto en una habitación; éstos trabajan gracias a cámaras infrarrojas y marcadores reflectivos. Gerardo y Hans utilizaron un sistema Vicon, equipos utilizados en los Campus de UVM. Los lentes Oculus VR se montan sobre la cabeza del usuario y permiten ingresar a un “mundo virtual”.

Gracias a un motor de un videojuego, el desarrollador crea un “mundo virtual”; la plataforma que Gerardo y Hans utilizaron para la creación de algunas de las aplicaciones fue el Unreal Engine 4, así como el Autodesk VRED.

De acuerdo a Gerardo Corona, el desarrollador crea un mundo dentro **del motor del videojuego**, el usuario se conecta a ese mundo a través del Oculus y el sistema conecta la información de posición y rotación del usuario a través del sistema de Motion Capture.

“La suma de estas tecnologías permiten que la experiencia de realidad virtual sea bastante natural, donde se deja de lado todo tipo de control físico para explorar el espacio y el cuerpo del usuario se convierte en el control. El verdadero poder de esta combinación yace en que el desarrollador es capaz de crear cualquier cosa dentro del **motor del videojuego*,*** desde aplicaciones para visualización de prototipos industriales que beneficien el diseño y fabricación de piezas, espacios arquitectónicos que puedan ser explorados y evaluados en vivo desde Autocad, hasta aplicaciones médicas que nos permitan estudiar el cuerpo humano de manera diferente”, comentó Gerardo Corona.

La idea de Gerardo y Hans de desarrollar el proyecto de los espacios imersivos de Realidad Virtual surge a partir de querer aprovechar los recursos actuales de la Universidad y querer generar nuevas plataformas de realidad virtual para el desarrollo. “En general, el proyecto es la colaboración de distintas disciplinas de los gráficos por computadora, mucho de lo que se ve a lo largo de la carrera de ITIAD en la UVM Campus Lomas Verdes”, finalizó.

El video para observar lo que estos jóvenes lograron puede ser visto aquí:

<http://youtu.be/tsdkHakUQow>

**AZ/SJB**

