

Información y entrenamiento en la Experiencia Macer 2.0 - Levante Castelló - 06/02/2018

DANIEL LLORENS VALÈNCIA

La realidad virtual es una nueva tecnología emergente que permite al usuario estar de manera real en un universo virtual en 3D ofreciéndole libertad de movimiento y sensaciones. Este entorno se genera mediante tecnología informática que ofrece al usuario la sensación de estar inmerso en el mundo virtual, en lugar de ser un mero observador externo. La Universitat Jaume I (UJI) de Castelló, Infograf Castellón y Gamesonomy han creado una aplicación de realidad virtual que ofrece al usuario una experiencia única sobre el nuevo sistema de carga del molde creado por Macer en su 45 aniversario.

Entretenimiento como merece una gran fiesta de cumpleaños e información como es la nueva propuesta de I+D+i que se ha presentado en esta edición de Cevisama. Un viaje por una vertiginosa montaña rusa y un recorrido virtual 3D por el nuevo simulador de carga del molde.

El usuario, parte del proceso

En esta aplicación, el usuario se siente parte de este proceso ya que comenzará la visita dentro de un espacio 3D visualizando elementos reconocibles en la fabricación. Para hacer más atractiva esta experiencia el usuario experimentará la adrenalina de primera mano subido a una montaña rusa. Y para finalizar observará este nuevo sistema de carga del molde en funcionamiento. Además, Macer ofrece la posibilidad de compartir esta aplicación con sus clientes en las plataformas de IOS y Android.

Para generar esta aplicación se ha requerido de un sistema de software de diseño en 3D, una plataforma para generar videojuegos y varios programas de retoque para generar texturas e iluminación.

Información y entretenimiento en la Experiencia Macer 2.0

► La nueva aplicación de realidad virtual ha sido creada por la Jaume I, Infograf y Gamesonomy



La empresa Macer ha habilitado un nuevo simulador de carga del molde. CARMÉ RIPOLLÉS