



nexthardware.com

a cura di: Gian Paolo Collalto - giampa - 19-05-2015 18:30

OSVR si candida come standard universale per la realtà virtuale



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/periferiche-di-gioco/6923/osvr-si-candida-come-standard-universale-per-la-realta-virtuale.htm>)

Ampliati i contenuti ed il numero dei partner tecnologici.



Razer, leader mondiale di dispositivi e software per gamer, e Sensics, leader nella realtà virtuale (VR) ad elevate prestazioni, annunciano l'imminente supporto per nuove piattaforme che permetterà a OSVR di candidarsi come standard comune per l'integrazione dei contenuti di realtà virtuale.

Tutte e quattro le piattaforme saranno compatibili con i prodotti dell'ecosistema OSVR, incluso l'OSVR HDK, il cui rilascio è previsto per luglio 2015.

OpenVR è una piattaforma di realtà virtuale sviluppata da Valve che traccia un percorso per l'hardware

VR utile a supportare Steam e altre piattaforme, già attualmente compatibile, tra l'altro, con molti titoli quali, per esempio, "Assetto Corsa", "Slender: The Arrival", "Strike Suit Zero" e "Hawken".

MonoGame, una porta open source del framework XNA 4.0 che consente agli sviluppatori di adattare facilmente giochi e contenuti Windows, Xbox 360 o WindowsPhone e pubblicarli su altre piattaforme quali iOS, Android, Linux, Mac OS X e Windows Metro.

VorpX è un driver 3D stereoscopico che permette ai giochi basati su DirectX 9-11 di utilizzare hardware di realtà virtuale quali i display "head-mounted". supportando ben 162 titoli, tra cui il recente "Grand Theft Auto 5".

Unigine è un motore di gioco cross-platform proprietario, utilizzato per sistemi di realtà virtuale, "serious game" e visualizzazione, la cui caratteristica principale è il suo renderer avanzato che supporta Open GL 4.0 e Direct X 11.