

Comunicado de pinxi

Pabellón de Realidad Virtual Sauza – Ciudad de Mexico

De pinxi presenta en primicia mundial ArgoGroup™ el sistema de exploración virtual para salas de inmersión e interactivas.

La nueva atracción que se va a lanzar próximamente en el parque Six Flags (Ciudad de México) es un pabellón exclusivamente consagrado a la Realidad Virtual.

de pinxi ha creado la atracción faro del pabellón para su cliente Sauza (líder mundial en la producción de Tequila); esta atracción permite a una sala entera (en este caso 36 personas) interactuar *juntas* con el mundo virtual explorado.

El público es dividido en varios equipos encargados de realizar diferentes misiones, a veces en competición y a veces en colaboración: abrir pasos, navegar en terreno aventurero, destruir obstáculos y sobre todo reagrupar los trozos que permitan reconstruir la antigua Máscara del Tiempo, con un poder mágico absoluto.

Técnicas.

ArgoGroup™ es el conjunto del programa y el material desarrollado por *de pinxi* para permitir esta aventura interactiva. El sistema se compone de:

- un programa núcleo, **ArgoKernel™**, motor de simulación a tiempo real (técnicas similares a los simuladores de vuelo);
- una electrónica de control, que incluye los joysticks y los visualizadores personales, integrados en el asiento de cada operador. Se pueden interconectar varios módulos de 48 operadores para sostener salas de 200 plazas.

ArgoGroup™ constituye la infraestructura de base; lo que sirve de soporte al contenido interactivo, a las experiencias virtuales que desarrolla *de pinxi*.

ArgoGroup™ existe en versión portátil, especialmente desarrollada para animar las exposiciones, los acontecimientos de marketing, las ferias comerciales. Recientemente dos de sus instalaciones han tenido un gran éxito: Laval Virtual y Siggraph 99.

El experimento.

En Ciudad de Mexico, el primer título de la visualización es «Kaotik2, la máscara del Tiempo», una experiencia que aúna el dinamismo del juego con la impresión de volar a bordo de una nave espacial.

Antes de que el pabellón fuera oficialmente inaugurado, el público ya se congregaba para las sesiones de prueba y calificación, ¡al día, nos habrán visitado más de 1200 personas!

Se está desarrollando un nuevo título «Odyssea Virtual Sauza, the Mexican Adventure », una experiencia interactiva basada en la reconstrucción y en la protección de los grandes parajes naturales y patrimoniales de Méjico. El preestreno de este título tendrá lugar en la inauguración oficial del pabellón durante la semana del 6 de septiembre.

La sala de inmersión e interactiva.

Sala de inmersión.

La experiencia tiene lugar en una sala panorámica en la que un sistema de 3 vídeo proyectores de alta definición crean una imagen de 160° de apertura (el campo de visión humano), en un diámetro de 8 metros .

Esta tecnología la ha instalado Trimension, empresa inglesa, líder mundial en la divulgación en salas de inmersión (panorámica, cúpula, ...). Trimension también ha realizado la instalación sonora (18 vías), que contribuye a espacializar el sonido y surround 7.1. Un sistema de infrasonidos instalado en cada asiento reproduce las sensaciones de choque y vibraciones, durante toda la experiencia.

A los telespectadores se les proporcionan gafas para que obtengan una visión en relieve de muy alta calidad (sistema Sonics/Imax).

Interactividad.

Los asientos están dotados de joysticks que permiten a *todos* los espectadores convertirse en actores durante la experiencia. Se instala una verdadera dinámica de grupo. Cada espect-actor puede seleccionar, coger, activar, navegar a su antojo.

Además, cada asiento está provisto de un fijador para el visualizador que permita al jugador situarse en un equipo, ser consciente de su resultado personal.

El motor.

La combinación de interacción de grupo y de inmersión en una imagerie panorámica ha sido posible gracias a los ordenadores SGI. El Onyx2 IR2, en el corazón de la atracción, permite conseguir resoluciones de visualización muy altas (en nuestro caso 4000 por 1000 puntos), de 60 imágenes por segundo, siempre conservando una impresionante potencia de cálculo, ¡y ofreciendo relieve!

Esta plataforma nos permite crear mundos virtuales de una riqueza y complejidad inigualables, a la altura de los parques de atracciones y de los museos para los cuales trabajamos.

Además, el antialiasing los reproductores de imagen SGI permiten una visualización a tiempo real desprovista de todos los fallos «clásicos» de la imagen de síntesis: ninguna gráfica, ninguna vibración parásita, no aparece ningún reflejo en las grandes superficies de las pantallas expuestas, los puntos luminosos, los textos y los símbolos se crean con una perfecta legibilidad.

Otras aplicaciones.

Se han desarrollado o se están desarrollando otros títulos en el marco de las experiencias interactivas por grupos.

Los títulos que mencionamos a continuación están destinados a aplicaciones museográficas; en este marco, se ve inmerso en una visita guiada virtual, por la que navega a su antojo; los medios de control permiten a cada operador obtener una información personal (sobre el visualizador y el audio individuales) que concierne a los objetos y personajes que aparecen a lo largo de la visita.

Human Body Travel v2.0:

Exploración totalmente interactiva en los 3 principales sistemas corporales: una inmersión total en los sistemas respiratorio, digestivo y circulatorio.

Reducido a tamaño atómico, el visitante descubre por él mismo los meandros de un recorrido educativo e ¡interiorizado! Una producción *de pinxi* para el Museo de Exploración de Ciencias en El Cairo.

Dexia's Virtual Gallery:

La sección belga del Grupo Dexia (el Crédito Comunal de Bélgica), desde su creación, hace ahora más de cien años, desarrolla una política continua de mecenazgo artístico: dicha entidad bancaria posee un impresionante patrimonio de arte contemporáneo.

La producción interactiva realizada por *de pinxi*, consistió en reproducir con la mayor fidelidad posible la galería permanente de dicho grupo bancario; varias de estas obras se presentaron con muy altas resolución, incluso más allá de la capacidad del ojo.

Desde su realización en 1995, la «Galería Virtual» constituye el único caso de la utilización de la Realidad Virtual con el objetivo de dar a conocer una colección privada, de acceso limitado, ¡al mayor número posible de personas!

Civilizaciones antiguas:

Un título, que se está desarrollando en la actualidad, le conducirá a lo largo del Mediterráneo antiguo.

de pinxi.

Anexo encontrará un folleto en el que se describen nuestras actividades, desde 1991, en el campo especializado de los experimentos interactivos.

Para cualquier información adicional, no dude en contactar con nosotros: info@depinxi.be

www.depinxi.be

FotoCD, vídeo y demostraciones disponibles sobre pedido.