

## Surround Haptics: film e videogames diventano "tattili"

Scritto da Loip

Venerdì 12 Agosto 2011 16:14 -

---



Una nuova trovata potrebbe rivoluzionare ulteriormente il mondo dei videogames e la visione dei film.

Questi due settori hanno già subito dei grandi cambiamenti nel corso degli ultimi anni. Le pellicole sono divenute molto più **reali** grazie all'introduzione del Dolby Surround e soprattutto del 3D. Non bisogna dimenticare **Microsoft Kinect** che consente al giocatore di divenire il vero "controller" della console senza ricorrere ad ulteriori accessori. Tutte queste introduzioni hanno permesso agli utilizzatori di vivere **esperienze** di gioco e di visione uniche e veritiere.

La situazione potrebbe nuovamente cambiare e divenire ancora più reale grazie al **Surround Haptics** . La

nuova tecnologia, ideata dalla

**Disney**

, è stata presentata durante l

*'International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*

di Vancouver. Il suo nome tradotto significa

*surround tattile*

e questo potrebbe anticipare la geniale potenza dell'innovativo sistema. Per adesso siamo in grado di ascoltare e vedere in tridimensionale le immagini, siamo anche capaci di comandare dei giochi come se fossimo realmente noi i protagonisti, ma il tutto si svolge a "

**distanza**

". Non riusciamo a percepire delle tangibili

**sensazioni**

di colui, ad esempio, che sfreccia ad alta velocità su di una macchina sportiva, ma possiamo solo immaginarle.

## Surround Haptics: film e videogames diventano "tattili"

Scritto da Loip

Venerdì 12 Agosto 2011 16:14 -

---

**Surround Haptics** cambierà questa condizione grazie a dei particolari **sensori** che potranno essere posti su svariati accessori. Un uso pratico della tecnologia è stato presentato durante la conferenza: le persone potevano sedersi su di una

### **sedia**

, attrezzata del nuovo sistema, e cominciare a guidare la loro vettura mediante un volante. Fin qui, tutto normale. Ogni urto, sgommata, franata, accelerata, insomma qualsiasi sollecitazione che avviene nel gioco è perfettamente “

### **sentita**

” dal nostro corpo mediante questa particolare sedia. Potrete essere in grado di “vivere” lo schianto della vostra autovettura contro un ostacolo.

La **simulazione** diviene ancora più realistica.

*Questa tecnologia può facilmente essere inclusa nei vestiti, nei guanti, negli attrezzi sportivi o in un apparecchio elettronico. Le possibilità sono infinite, anche come sensazioni che possiamo riprodurre, dal bruco che cammina sulla pelle fino alla caduta.*

*Ivan Poupyrev, ideatore di Surround Haptics*

*Se questa nuova tecnologia riuscirà ad attrarre gli utenti, sicuramente inizieranno ad arrivare centinaia di **giochi** in grado di sfruttarla. Vi piacerebbe?*