

Actronika dévoile son moteur d'effets haptiques « Skinetic » pour les développeurs de jeux

Actronika dévoile Skinetic, un moteur d'effets haptiques offrant aux développeurs une nouvelle façon de concevoir et designer des interfaces tactiles. Grâce à une vaste bibliothèque d'effets haptiques dynamiques, Skinetic permet d'intégrer des expériences tactiles étonnantes dans n'importe quel moteur de jeu grand public. Cette application de bureau permettra aux novices comme aux pros de l'haptique de disposer d'un outil simple et efficace.

Ce communiqué de presse contient des éléments multimédias. Voir le communiqué complet ici : <https://www.businesswire.com/news/home/20200720005403/fr/>

Actronika a développé une plateforme offrant aux développeurs de jeux une nouvelle façon de concevoir et designer des interfaces tactiles. (Photo: Actronika)



Si l'univers du gaming est de plus en plus immersif, un sens y est encore largement sous-utilisé : le sens du toucher. En effet, les joueurs ont aujourd'hui accès à des jeux avec une résolution 4K à 60 images/seconde et un son surround 7.1, mais en termes de toucher, il n'y a que des buzzers haptiques datant des années 90 qui n'ont pas évolué... jusqu'à aujourd'hui.

[Actronika](#) fournit à l'industrie du jeu des produits haptiques haute définition augmentant jusqu'à 95% la fidélité tactile. Cette technologie haptique, compatible avec une grande variété de hardware, s'intègre dans n'importe quel dispositif : [vestes VR](#), manettes de jeu VR (ex : [eteer](#)), smartphones...

De la génération de signaux jusqu'à la cartographie d'effets haptiques, on retrouve dans Skinetic toutes les étapes de la réalisation des interactions haptiques dans des expériences digitales. L'expertise d'Actronika, entièrement mise en œuvre dans Skinetic, est basée sur une connaissance approfondie des capacités de la peau.

Skinetic fournit aux développeurs des bibliothèques d'effets spéciaux haptiques classés sous cinq catégories principales :

- éléments (feu, eau, vent...)

- vivant (faune, flore, avatar...)
- synthétique (matériaux, effets mécaniques)
- système (GUI, notifications)

Chaque bibliothèque comprend des préférences pour des effets véritablement contextualisés. Pour la pluie, par exemple, il est possible de régler l'angle de dispersion, la taille de la goutte, la densité des précipitations, etc.

Skinetic permet également aux utilisateurs de mapper facilement ces effets spéciaux haptiques sur un personnage ou dans une scène grâce à ses plugins Unreal Engine 4 et Unity.

Les développeurs peuvent candidater au « Skinetic alpha » pour tester l'application et créer leur première interaction haptique haute définition en écrivant à contact@actronika.com.

A propos d'Actronika

La mission d'[Actronika](http://www.actronika.com) est de réintroduire le sens du toucher et de révolutionner les interactions homme-machine pour donner aux utilisateurs des expériences naturelles et multi-sensorielles grâce à ses solutions haptiques matérielles et logicielles. www.actronika.com



Consultez la version source sur businesswire.com :
<https://www.businesswire.com/news/home/20200720005403/fr/>