

A person in a dark suit is shown from the chest up, holding a glowing blue gear in their right hand. The background is dark, and the scene is filled with a complex network of glowing blue gears of various sizes and orientations. A prominent gear in the center-left has the text 'XR-PRO' written inside it in white, bold, sans-serif font. The overall aesthetic is futuristic and technological.

XR-PRO

ИНТЕРАКТИВНАЯ СТУДИЯ



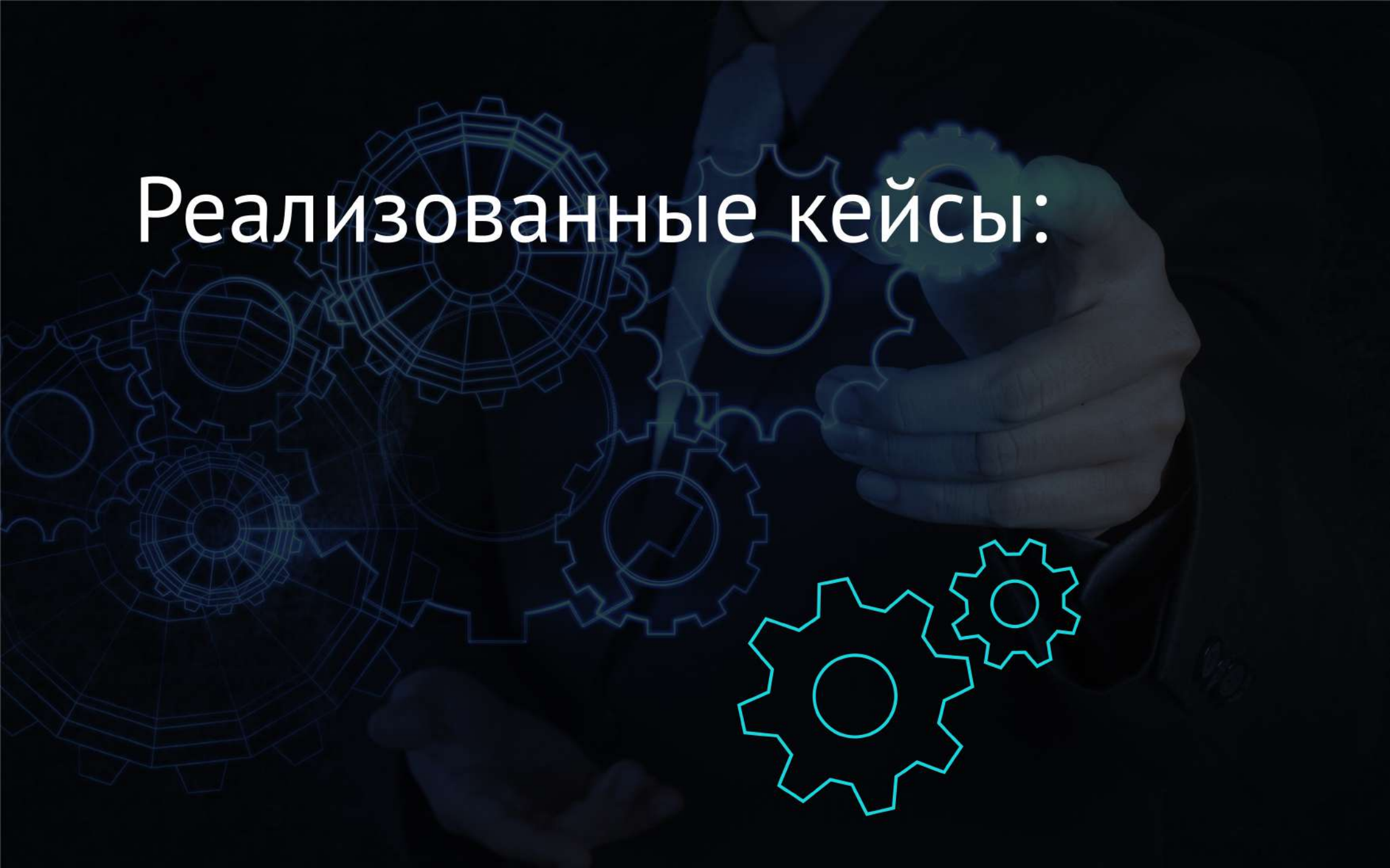
Среди огромного количества современных технологий, позволяющих улучшить нашу жизнь, технологии виртуальной и дополненной реальности стоят особняком. Они позволяют решать ранее невыполнимые задачи в таких сферах как маркетинг, промышленность, строительство, медицина, образование, игры и многих других.

Почему мы называемся XR

В настоящее время можно выделить три основных вида реальностей, помимо физической: это виртуальная реальность (VR virtual reality), дополненная реальность (AR augmented reality), смешанная реальность (MR mixed reality).

Для простоты восприятия все эти технологии объединили в один термин – XR. Наша команда является опытным разработчиком виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Поэтому мы называемся XR. И XR – это то, чем мы занимаемся.

Реализованные кейсы:



A VR headset is shown in the foreground, partially obscuring the view. The background is a virtual industrial environment with red pipes, machinery, and a sign that says "GRAVE TO".

1. Разработка обучающего центра с применением VR технологий по подготовке и переквалификации персонала

Заказчик: ПАО «Татнефть»
(г. Альметьевск, Россия)

Первый этап разработки:

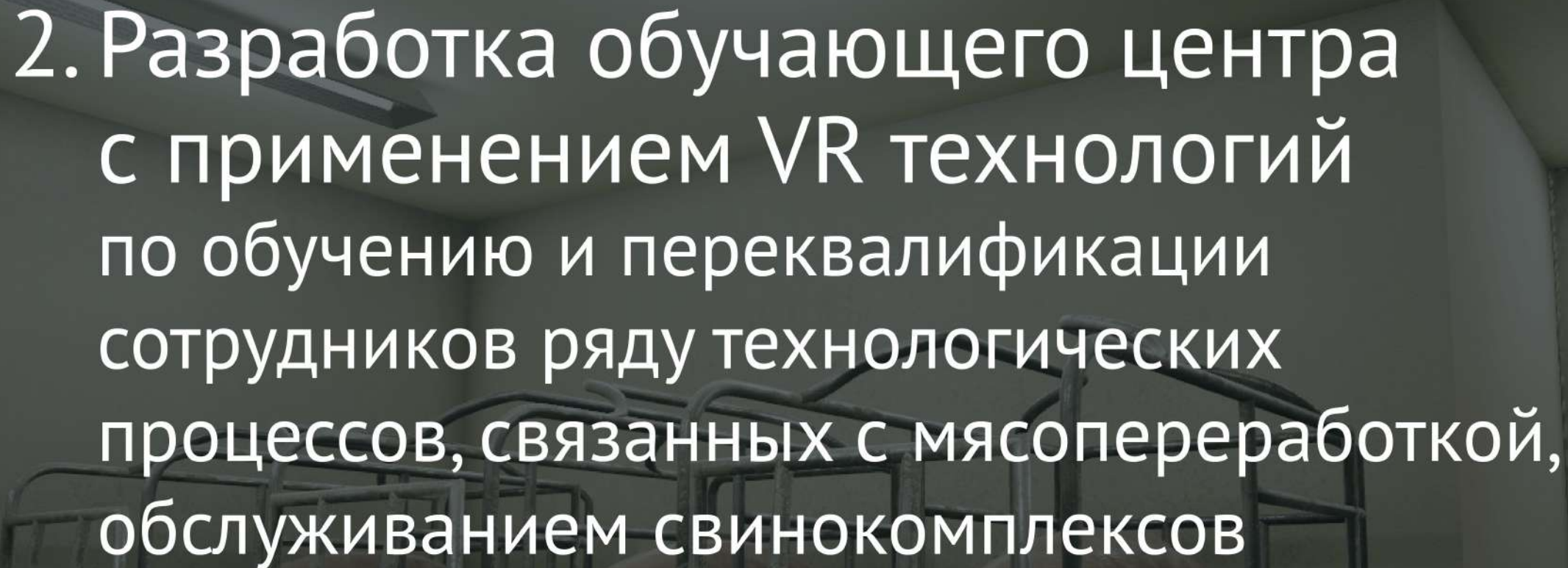
Реализация прохождения сценариев в соответствии с предоставленными схемами рабочего процесса.

Моделирование оборудования и инструментов приспособления в соответствии с предоставленными паспортами и описанием.

Второй этап разработки:

- 1 Тренажер имитирует работу двух операторов на рабочей площадке.
- 2 Неправильные действия приводят к развитию сценария с шокowymi элементами (имитация травмирования, возгорания и т.д.), либо к дополнительному усложнению сценария в зависимости от характера ошибок.
- 3 Включение в сценарии технических и технологических осложнений, настройка сценария инструктором.
- 4 Настройка погодных условий , времени суток.
- 5 Реализация в возможности инструктору наблюдать сценарий с "любой стороны", ставить на паузу, давать указания и ремарки.
- 6 Реализация в VR визуализации процессов происходящих в скважине при проведении технологических операций с заданными параметрами.
- 7 Формирование индивидуального отчета по прохождению сценария каждым участником, со всеми ошибками и успехами.
- 8 Создание базы данных с хранением истории прохождения сценариев каждым участником.





2. Разработка обучающего центра с применением VR технологий по обучению и переквалификации сотрудников ряду технологических процессов, связанных с мясопереработкой, обслуживанием свинокомплексов

Заказчик: «Русагро»
(г. Москва, Россия)

Первый этап разработки: VR приложение по обучению сотрудников системы опороса на свиноматке

Описание:

Участник стоит возле свиноматки.



Информационная подсказка с задачами:
включить термоковрик и ИК-лампу;
проверить климат в секции. (Датчики климата подсвечены).

Задача для участника – проверить датчики на соответствие показателей требуемым нормам, (информационная подсказка с нормами).


Начало опороса.

Задание для участника: освободить поросенка от плаценты, обтереть, обвалить в осушающей подстилке (пуповина не обрывается), подложить к соску свиноматки, (на экране будет находиться список с порядком действий). Каждая выполненная операция отмечается зеленой галочкой.

Второй этап разработки:

- ① Разработка VR приложения для обучения сотрудников следующим видам работ:
 - ⚙️ обход и осмотр;
 - ⚙️ кормление и поение;
 - ⚙️ узи.
- ② Разработка VR тренажера с отработкой действий при возникновении пожара и других чрезвычайных ситуаций на мясоперерабатывающем предприятии.
- ③ Разработка AR приложения для удаленного обучения специалистов процессу сборки и ремонту оборудования на мясоперерабатывающем производстве.



A person wearing glasses and a maroon sweater is shown in profile, holding a smartphone. They are looking at a virtual map overlay that appears to be projected onto the real world. The map shows various locations like 'Clothing store', 'Cafe', and 'Museum' with arrows and numbers indicating directions and distances. The background is a blurred city street scene.

3. Разработка клиентской части клиент-серверной системы интерактивных квестов в дополненной реальности (AR), работающей на операционной системе IOS.

Заказчик: КОМНАТА QUEST
(г. Лондон, Великобритания)

Описание:

Приложение опрашивает сервер и получает в ответ задание.

На основе полученного задания, выполняются действия по загрузке мультимедийного контента с сервера или запуск игрового AR интерактива.

Первый этап разработки включает создание AR интерактивов:

- 1 «Путь». На полу рисуются шаги, ведущие к месту в локации. Точка указывается GPS координатами. Задание завершено по достижению точки пользователем.
- 2 «Сообщение». На экран выводится надпись, с возможностью ее закрыть, после чего задание считается завершенным.
- 3 «Медиа». В пространстве размещается медиа контент: фото, видео или 3д модель без анимации. Положение объекта определяется координатами относительно пользователя или привязывается к визуальной метке. Задание считается завершенным по нажатию на объект или по истечении таймера. Возможность подгружать метки. В каком-то квесте меткой может являться вывеска магазина или табличка на памятнике.
- 4 «Вопрос». На экране отображается вопрос и предлагается от двух до четырех вариантов ответов. Задание считается завершенным по нажатию на любой из вариантов.
- 5 «Жест». На экран выводится сообщение с картинкой, указывающие какой жест требуется ввести. Пользователь закрывает сообщение и вводит жест, после чего задание считается завершенным. Каталог возможных жестов имеется в приложении и не может изменяться.

A person's hands are shown holding a glowing blue gear. The background is dark with many other glowing blue gears of various sizes, creating a complex, interconnected mechanical pattern. The overall aesthetic is futuristic and technical.

Второй этап разработки:

Разработка дополнительных AR интерактивов, связанных с взаимодействием пользователя с 3D персонажами.



4. Разработка 4D приложения с применением виртуальной реальности по тушению лесного пожара

Заказчик: Министерство Чрезвычайных Ситуаций
(г. Москва, Россия)

Описание:

Для данного проекта была разработана 3d анимация с обзором в 360 градусов. Посетитель выставки надевает шлем виртуальной реальности и наблюдает, как вертолет тушит пожар в лесной чаще.

Для увеличения эффекта присутствия площадку оборудовали специальными обогревателями, которые располагались в безопасном расстоянии над головой, и распыскивателем воды, который тоже располагался над головой в верхней части площадки.

Когда начинает в анимации разгораться пожар, включаются обогреватели по нарастающей. Как только подлетает вертолет и сбрасывает воду для тушения пожара, то включается распыскиватель воды, сильная струя которого направлена на голову человека.



5. Демонстрация преимуществ жилого комплекса с помощью VR технологий

Заказчик: УК Унистрой
(г. Казань, Россия)




Описание:

Приложение представляет собой интерактивную прогулку в реальном времени по будущему жилому комплексу, используя шлем виртуальной реальности.

В данном приложении можно переместиться в любую точку объекта, наглядно изучить архитектуру ЖК и его придомовую территорию.

Пользователь может посмотреть планировки квартир с возможным вариантом отделки, а также, самостоятельно настроить цвета и текстуры отделки на любой вкус.





6. Разработка программного приложения для управления голографическим контентом на платформе MS HoloLens для визуального контроля отклонений фактических пространственных и геометрических параметров ответственных конструкций от их проектных (целевых) пространственных и геометрических параметров

Заказчик: ИВСОН
(г. Санкт-Петербург, Россия)

Описание:

- ⚙ Проектирование баз данных и их наполнение для последующего тестирования прототипа системы.
- ⚙ Разработка системы аутентификации пользователей.
- ⚙ Разработка системы доступа к данным.
- ⚙ Разработка системы фиксации изменений.
- ⚙ Разработка веб панели управления сервером.
- ⚙ Разработка авторизации пользователя в Hololens приложении.
- ⚙ Разработка модуля взаимодействия с сервером.
- ⚙ Разработка модуля Чтения/Записи атрибутов xml.
- ⚙ Разработка модуля загрузки fbх на устройство.



КОМНАТА
QUEST



The logo consists of the letters 'XR' in a bold, white, sans-serif font. The 'X' and 'R' are connected at the top. The background features a dark blue gradient with faint, glowing gear outlines and a hand holding a gear on the right side.

XR

PRO

ИНТЕРАКТИВНАЯ
СТУДИЯ

Telegram канал: @xr_pro

hello@xr-pro.net

8 (495) 151-01-81

www.xr-pro.net