



HP Reverb G2 Virtual Reality Headset

Il visore VR senza compromessi. Immagini straordinarie. Audio coinvolgente. Tracciamento e prestazioni fantastici. Sviluppato in collaborazione con Valve e Microsoft, il nostro visore rivoluzionario offre un'esperienza incredibilmente coinvolgente.¹ Progettato per la massima ergonomia e comfort. Ottimizzato per la compatibilità. Scoprite la nuova frontiera della Realtà Virtuale.



*Product image may differ from actual product

Qualità grafica e audio straordinaria

Dotato di lenti e audio Valve, leader di settore, il nostro HMD offre una risoluzione di elevata qualità e audio spaziale straordinariamente coinvolgente. Con i pannelli LCD 2160 x 2160 per occhio privi di effetto mura, ora potete visualizzare una straordinaria qualità dei dettagli.

L'headset che si adatta a voi

Scoprite un comfort eccezionale per sessioni d'uso prolungate. Grazie al materiale flessibile, alla speciale imbottitura e alle lenti regolabili per diverse distanze pupillari², ogni utente potrà vivere un'esperienza d'uso perfetta.

Più videocamere. Tracciamento migliore.

Con un visore dotato di quattro videocamere integrate che non richiedono sensori esterni, ora potete tracciare una quantità maggiore di movimenti¹. E grazie al design più compatto ed ergonomico, i nostri controller sono più naturali e comodi da tenere in mano.

Compatibilità per tutti i contenuti

Siete alla ricerca di un dispositivo VR perfetto per ogni applicazione e contenuto? HP ha la soluzione perfetta per voi, grazie a un headset compatibile per SteamVR e Windows Mixed Reality³, che vi consente di accedere a qualsiasi contenuto VR. Tutto con una configurazione rapida e semplice.

HP Reverb G2 Virtual Reality Headset

Tracciamento migliorato del controller

Ottenete un tracciamento migliorato al di sotto della vita con una copertura dell'area verticale maggiore del 30%⁴.

Compatibilità dei cavi estesa

Il cavo 6M è ora compatibile con tutti i sistemi AMD. I sistemi Intel® continuano a essere compatibili⁵.

Nuova maschera facciale regolabile

Con la nuova maschera facciale regolabile che dà sollievo alla vista, potete personalizzare con facilità la distanza degli occhi dalle lenti per ottenere un'esperienza visiva migliorata⁵.

HP Reverb G2 Virtual Reality Headset



Numero prodotto	1N0T5AA
Numero UPC	(ABB) 195122433482; (ABZ) 195122433963
Note tecniche	Controller Tracking: Arm Front swing tracking range: Portrait mode: 109.8°; Landscape mode: 84.2° Arm Side swing tracking range: Portrait mode: 139.6°; Landscape mode: 110.9°
Sistemi operativi compatibili	Aggiornamento di Windows 10 (maggio 2019) o superiore – Sono stati aggiunti miglioramenti significativi alla piattaforma Windows Mixed Reality per ottimizzare la qualità visiva di questo dispositivo. Per prestazioni ottimali, verificare di avere gli aggiornamenti più recenti da Windows 10: versione 1903/1909 (KB4577062 o versione successiva) o 2004 (KB4577063 o versione successiva).
Requisiti di sistema, minimi	Processore: Intel® Core™ i5, i7, Intel® Xeon® E3-1240 v5, equivalente o superiore. AMD Ryzen 5 equivalente o superiore Memoria: 8 GB di RAM o superiore Uscita video: DisplayPort™ 1.3 Porte USB: 1 USB 3.0 Type C® Alimentazione: inclusa con l'alimentatore Scheda grafica: scheda grafica compatibile con DX12. Schede che in genere eseguono Reverb alla massima risoluzione: • Consumer - NVIDIA® GeForce® GTX 1080, NVIDIA® GeForce® GTX 1080 Ti - NVIDIA® GeForce® RTX 2060 SUPER, NVIDIA® GeForce® RTX 2070, NVIDIA® GeForce® RTX 2070 SUPER, NVIDIA® GeForce® RTX 2080, NVIDIA® GeForce® RTX 2080 SUPER, NVIDIA® GeForce® 2080 Ti - NVIDIA® GeForce® RTX 3070, NVIDIA® GeForce® RTX 3080, NVIDIA® GeForce® RTX 3090 - AMD Radeon™ RX 5700, AMD Radeon™ RX 5700 XT, AMD Radeon™ 7 • Workstation - NVIDIA® Quadro® P5200 - NVIDIA® Quadro® RTX 4000, NVIDIA® Quadro® RTX 5000, NVIDIA® Quadro® RTX 6000, NVIDIA® Quadro® RTX 8000, NVIDIA RTX™ A6000 - AMD Radeon™ Pro WX 8200, AMD Radeon™ Pro WX 9200 - AMD Radeon™ Pro W5700 Schede che in genere eseguono Reverb a metà risoluzione: • Consumer - NVIDIA® GeForce® GTX 1060, NVIDIA® GeForce® GTX 1660, NVIDIA® GeForce® GTX 1660ti, NVIDIA® GeForce® GTX 1070 - NVIDIA® GeForce® RTX 2060 - AMD Radeon™ RX 580, AMD Radeon™ RX 5500XT, AMD Radeon™ RX 590, AMD Radeon™ RX 5600 XT, AMD Radeon™ RX Vega56, AMD Radeon™ RX Vega64 • Workstation - NVIDIA® Quadro® P3200, NVIDIA® Quadro® P4000, NVIDIA® Quadro® P4200, NVIDIA® Quadro® P5000 - NVIDIA® Quadro® RTX 3000 - AMD Radeon™ Pro WX 7100
Garanzia	La garanzia limitata di 1 anno (1/0/0) comprende le parti per 1 anno. Non comprende la manodopera. Non comprende la riparazione presso la sede del cliente. I termini e le condizioni possono subire variazioni a seconda del Paese. Si applicano limitazioni ed esclusioni.
Contenuto della confezione	Visore HP per realtà virtuale, cavo visore da 6 m per PC desktop e portatili, 2 controller di movimento, 1 adattatore da DisplayPort a mini-DisplayPort™, 1 adattatore da USB-C a USB-A, 1 alimentatore. Documento per la configurazione
Dimensioni (L x P x A)	7,5 x 18,6 x 8,4 cm
Peso	0,55 kg

HP Reverb G2 Virtual Reality Headset

Messaggistica - Note a piè di pagina

¹ Rispetto a HP Reverb G1 HMD.

² Regolazione della distanza interpupillare (IPD) inclusa. L'estrazione pupillare non è una funzionalità di questo prodotto

³ Windows Mixed Reality richiede l'installazione di Windows 10 (aggiornamento di maggio 2019) sulla workstation o sul PC. Per offrire le funzionalità descritte, potrebbero essere necessari programmi software o altre applicazioni di terzi. Per ridurre al minimo il rischio di provare disagio durante l'uso di un'applicazione VR, verificare che il PC sia dotato della scheda grafica e della CPU adatta all'applicazione VR. Per informazioni sulle configurazioni consigliate delle workstation HP predisposte per applicazioni VR, consultare <http://www8.hp.com/h20195/v2/GetPDF.aspx/4AA6-9646ENW.pdf>

⁴ 30% vertical tracking improvement based on an average user with arm length of 70cm. Only available with headsets sold in the US.

⁵ Only available on headsets sold in the US.

⁶ Portrait Mode will lose back tracking area.

