

ftmassana.com

AUTOR: FTMASSANA (@) / REF: A242

FECHA DE REDACCIÓN: DOMINGO, 3 DE AGOSTO DEL 2008.

ÚLTIMA MODIFICACIÓN: 22 DE SEPTIEMBRE DEL 2008 A LAS 14:00H.



El cortador de césped



Cuando era crío me gustaban los libros de “*escoge tu aventura*”, novelas juveniles donde a final de capítulo podías escoger que iba a pasar:

- Si quieres que Juan entre en la cueva, **ve a la página 57**
- Si quieres que Juan espere a que salga el dragón, **ve a la página 23**

Daban una cierta interactividad a la historia, y el lector pasaba de ser un mero espectador a tomar cartas en el desarrollo de la trama. Era una buena idea, no cabe duda, pero no terminó de calar en la sociedad, y después de un periodo de auge, pasó al plano del recuerdo.



En youtube, un grupo de chavales han realizado algo parecido pero con video. Es una propuesta realmente interesante, y demuestra que los soportes que en primera instancia pueden parecer cerrados y con función marcada, son herramientas de potencialidad infinita, limitada tan solo por nuestra imaginación.

Son las **TUBE-ADVENTURES**, con diálogos surrealistas tipo muchachada nui, música de videojuego antiguo, y entorno de aventura gráfica clásica. Utilizan las llamadas

“*anotaciones de video*”, una opción que encontraremos dentro nuestra cuenta youtube, aunque desafortunadamente de momento aún no se reproducen en videos embebidos.



Pensando en la evolución de los videojuegos, empezando por el **Atari PONG**, pasando por el **monkey island** y terminando con los juegos 3d de última generación, vemos claramente una progresión hacia el realismo. La capacidad de los ordenadores personales ha aumentado, en parte, para satisfacer la necesidad de mejores gráficos y realismo en los videojuegos (otras cuestiones, como aspectos de crear necesidad de consumo, también tienen un gran peso). Hace años, mientras jugaba con mi *Amstrad CPC* al **oh mummy!** me planteaba donde llegaría el realismo de los videojuegos. Hoy en día creo que para la mayoría está clara la respuesta: **El futuro de los videojuegos es la emulación de la realidad.**

Hemos conseguido grandes gráficos e interacciones, pero no dejan de ser imágenes en una superficie plana. **¿Por qué no damos el paso para crear experiencias virtuales casi reales?** Técnicamente, ya estamos preparados. Tan siquiera hace falta que alguna gran empresa se ponga manos a la obra (a mí me falta tiempo y dinero), y por si a alguien le interesa, aquí expongo como yo veo que debería hacerse:

DESARROLLO DE UNA MÁQUINA DE REALIDAD VIRTUAL I (LA VISIÓN)

-Omnivisión.

El ver las imágenes en una pantalla que podemos separar de resto de lo que vemos hace que para nuestro cerebro eso sea un objeto dentro del mundo. Hay que conseguir que todo nuestro campo visual esté envuelto por la escena virtual. Lo podemos conseguir mediante una superficie de proyección esférica, que englobe todo cuanto vemos.

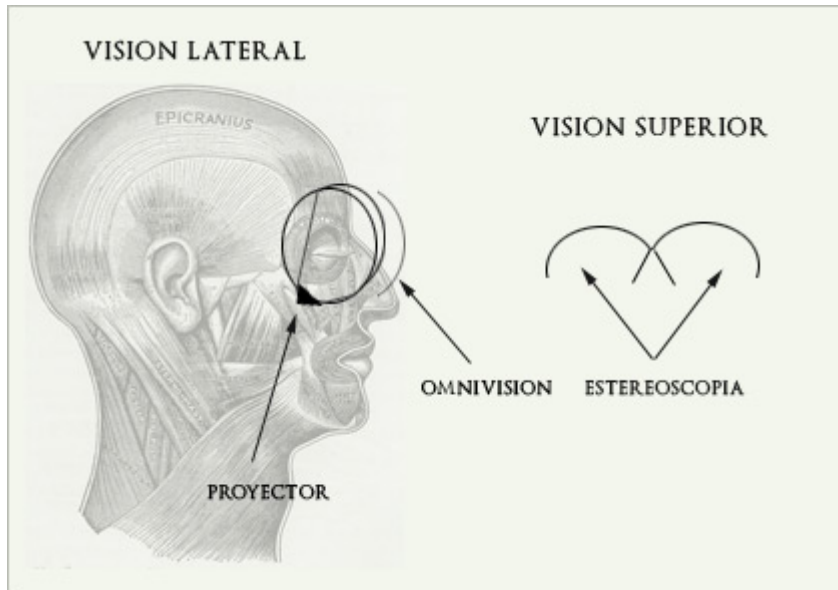
-Estereoscopía.

La sensación de profundidad y volumen es fundamental para que una escena nos parezca real. Esto se consigue mediante la visión estereoscópica, es decir, que por cada ojo veamos una imagen ligeramente diferente por el ángulo de visión. Hay varias opciones para conseguir este efecto, o bien enseñamos a cada ojo una película diferente, o utilizamos el sistema de polarización, mezclando los frames y tapando los ojos alternativamente.

-Luminosidad.

Un gran problema de las pantallas de ordenador es que su luminosidad es electrónica, y sus niveles de brillos e intensidad difieren mucho de la luz

natural que percibimos en el mundo real. Para solucionarlo, una opción es proyectar las imágenes sobre un material con las propiedades de reflexión adecuadas.



Evidentemente nos faltaría la interactividad mediante sensores de posicionamiento y el tema del tacto. Pero con esta base, el mundo de los videojuegos, el cine, o el entretenimiento darían un vuelco de 360 grados.

Ahora, es solo cuestión de esperar, seguro que hay miles de mentes trabajando en ello y no tardarán en sorprendernos con una nueva forma de ver el mundo.

This entry was posted on Sunday, August 3rd, 2008 at 1:19 pm and is filed under [Ciencia e Internet](#)

You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. You can leave a response, or [trackback](#) from your own site.