13 Οκτωβρίου 2015

Τεχνολογικά προηγμένη καταγραφή της κίνησης

/ Επιστήμες, Τέχνες & Πολιτισμός



Τα άλογα και τα ζώα θα αναπαριστώνται ακόμα πιο αληθινά στα κινούμενα σχέδια και στα video games.

Βελτιωμένη κίνηση των ζώων στα **video games και στις ταινίες κινουμένων σχεδίων** υπόσχονται οι επιστήμονες από το πανεπιστήμιο του Bradford οι οποίοι παρουσίασαν τη δουλειά τους στο βρετανικό φεστιβάλ επιστήμης.

Η μέθοδος που χρησιμοποιείται βασίζεται στη **συνεργασία της επιστήμης της βιολογίας και των υπολογιστών**, μια μίξη που αρχικά έκανε την εμφάνισή της ως εκπαιδευτική μέθοδος βοήθειας των φοιτητών κτηνιατρικής.

Παραδοσιακά, η τεχνική της ψηφιακής καταγραφής της κίνησης χρησιμοποιείτο για τον άνθρωπο.Τα ζώα μέχρι τώρα συνήθιζαν να δημιουργούνται από τους εικονογράφους. Κάποιες φορές όμως, **οι νόμοι που διέπουν τους ζωντανούς οργανισμούς** δυστυχώς δεν μπορούν να κατανοηθούν πλήρως και γι’ αυτό συχνά γίνονταν λάθη.

Τέτοια λάθη μπορεί να οδηγήσουν ένα έργο στη **μετατόπιση του ενδιαφέροντος του θεατή**, από την υπόθεση της ιστορίας, στην παράξενη και καθόλου αληθοφανή κίνηση του ζώου.

Η κίνηση των ανθρώπων, ζώων, αντικειμένων καταγράφεται υποβοηθούμενη ενός

συστήματος led το οποίο τοποθετείται στην κάμερα. Το αντικείμενο, ή ο ζωντανός οργανισμός που είναι υπό εξέταση, πρέπει να φοράει κάποια **αντανακλώμενα ρούχα** ώστε να μπορεί να μπει σε ένα πλαίσιο και να καταγραφεί τεχνολογικά.

Πηγή: skai.gr