

Un estudio de la UJI dará má realismo a los árboles en los videojuegos - El Mundo Castellón al Día - 20/09/2018

PARA NO PERDERSE... | EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD

UN ESTUDIO DE LA UJI DARÁ MÁS REALISMO A LOS ÁRBOLES EN LOS VIDEOJUEGOS

CASTELLÓN

Un estudio desarrollado en la Universitat Jaume I de Castellón (UJI) permitirá mejorar el realismo de los árboles en los videojuegos en 3D gracias al avance en la representación geométrica de ho-

jas de diversas especies forestales. El trabajo ha sido realizado por el Centro de Visualización Interactiva (CEVI), el grupo de investigación liderado por el catedrático del Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos Miguel Chover. Las conclusiones del trabajo se han publicado en la revista *Entropy*.

Los resultados obtenidos en esta investigación «dan como resultado árboles y plantas con muy pocas hojas que mantienen la similitud con el original y, de esta



El catedrático Miguel Chover, junto a su equipo de investigación.

manera, permite crear modelos multirresolución en tiempo real», afirma Chover. «Al disminuir el número de hojas, los sistemas pueden ir mucho más rápido que si se tuviera que dibujar el árbol entero, por lo que es posible usarlo en tiempo real», comenta la investigadora Cristina Gasch. «Además, al mantenerse la similitud con el árbol original, este método permite que a medida que los jugadores se alejan del árbol o de la planta en un videojuego, estos elementos puedan ir reduciendo sus hojas sin que los usuarios se den cuenta», agregan.