

## La UJI participará en el proyecto de la Unión Europea 'Game Tools'

► **El programa** en el que también participa la Universidad Politécnica de Valencia busca aumentar el realismo de los videojuegos

CASTELLON.— Un equipo de investigación de la UJI participa en el proyecto *Game Tools*, cuyo objetivo es aumentar el realismo de los videojuegos. También participará el Departamento de Sistemas Informáticos y Computación (DSIC) de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV), encabezado por el profesor Emilio Camahort.

Según informaron ayer fuentes de la Universidad Politécnica de Valencia, el proyecto está financiado por el cuarto Programa Marco de la Unión Europea en el área de las tecnologías de la información y cuenta con un plazo de ejecución de 33 meses.

El proyecto *Game Tools* cuenta con la participación de doce socios europeos, procedentes tanto del ámbito universitario como de la industria juguetera, entre los que se encuentran, además de la UJI y la UPV, la Asociación de Investigación de la Industria del Juguete (AIJU). Las investigaciones del DSIC se centran en el modelado de entornos naturales «reales», fundamentalmente en la generación de arbolado sintético y, «aunque pueden aplicarse en todos los videojuegos, son idóneas para los de rallys, donde abundan los entornos con vegetación», explicó el profesor Emilio Camahort.

«Nuestro objetivo es generar una imagen lo más próxima a la realidad, con la mayor calidad posible, sin que esto afecte a la velocidad del videojuego», dijo. Las investigaciones se centran en conseguir una reproducción lo más fiel posible de la caída de las hojas de los árboles, el movimiento provocado por el aire o los cambios de iluminación, sin que el usuario, pierda prestaciones, explicó Roberto Vivó, profesor del DSIC e integrante del equipo de investigación.