

## La UJI participa junto a 11 socios de la UE en aumentar el realismo a los videojuegos

El proyecto "Game Tools" cuenta con la participación del ámbito universitario y de la industria juguetera

VALENCIA. Un equipo de investigación del Departamento de Sistemas Informáticos y Computación (DSIC) de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV), encabezado por el profesor Emilio Camahort, participa en el proyecto europeo "Game Tools", cuyo objetivo es aumentar el realismo de los videojuegos.

Según informaron ayer fuentes

de la Universidad, 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 UPV, la Universidad Jaume I de Castellón (UJI) y 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.

**EFE**