



بازی‌های واقعی تا 10 سال دیگر

گرافیک بازی‌ها از زمانی که تنها هشت بیتی بود، بسیار پیشرفت کرده و امروزه پردازش چندضلعی‌ها و شیدرها را بسادگی انجام می‌دهد. با وجود این تا رسیدن به مرحله فوتورئالیسم فاصله زیادی دارد.

جام جم آنلاین: گرافیک بازی‌ها از زمانی که تنها هشت بیتی بود، بسیار پیشرفت کرده و امروزه پردازش چندضلعی‌ها و شیدرها را بسادگی انجام می‌دهد. با وجود این تا رسیدن به مرحله فوتورئالیسم فاصله زیادی دارد.

توسعه‌دهندگان بازی Star Wars 1313 معتقدند طی دهه آینده بازی‌ها آنقدر طبیعی می‌شود که تشخیص‌شان از واقعیت بسختی امکان‌پذیر خواهد بود.

این ادعا را کیم لیبرری، ناظر جلوه‌های ویژه موسسه Industrial Light and Magic بیان کرده است.

این شرکت برای فیلم Star Wars: A new hope توسط جورج لوکاس تأسیس شد و در طرح استاروارز 1313 با LucasArts همکاری می‌کند.

به گفته لیبرری، امروزه با وجود سخت‌افزارهایی که از گرافیک پیشرفته برخوردار است، براحتی نمی‌توان تشخیص داد یک انیمیشن به صورت لحظه‌ای در حال رندر شدن است یا قبلاً رندر شده و مثلاً در یک فیلم انیمیشن به کار رفته است.

امروزه روند رندهای در لحظه به فیلم‌های انیمیشن هفت یا هشت سال پیش رسیده است و تا 10 سال بعد، دیگر تشخیص آن از واقعیت ممکن نخواهد بود.

در نمایشگاه E3 امسال بازی‌هایی که با نسل بعدی گرافیک کار می‌کند، نمایی از آینده را نشان داد. بازی‌هایی چون Watch Dogs، Beyond: Two Souls و The Last of Us مرزهای گرافیک‌های فوتورئالستیک را گسترش داده است.