

REALITAT VIRTUAL I REALITAT AUGMENTADA

Un nou univers per explorar

.....

RV i RA

La Física del joc:

La simulació de la física en la programació és només una aproximació propera a la física real (si bé s'acosta molt a la física que tindria un objecte en realitat, no és igual de realista que en la realitat), i el còmput és desenvolupat usant valors discrets. Hi ha molts elements que formen els components de la simulació física. Així, conceptes com les lleis de Newton entren en acció: el fregament, la inèrcia de moviment i reacció a la col·lisió amb altres objectes permeten establir un univers de programació el més realista possible.

Existeix una lluita inherent en la indústria dels videojocs, enfocada per les grans empreses a crear universos cada cop més realistes (els quals requereixen de processadors i targetes gràfiques cada cop més potents). A l'altra banda hi ha els videojocs que inverteixen més en idees i jugabilitat per sobre de les opcions visuals, els quals, en molts casos, utilitzen les lleis de la física per crear trencaclosques i reptes basats en una ciència bàsica i visual.

De fet, la realitat virtual juga amb aquesta segona idea alhora que intenta recrear el nostre món real en un univers virtual, molt utilitzat en psicologia i medicina per tractar traumes o malalties.

