

Félévi felmérés

Kalandozás az álmvilágban

A nagy teljesítményű számítógépek viharos gyorsasággal hódítják meg a filmvilágot. Már azok a teljesen életszerűnek tűnő, gigantikus dinoszauruszok is a komputer szüleményei voltak, melyek Steven Spielberg megafilmjében, a Jurassic Parkban sétálgattak. A komputeranimációs filmek készítői szeretik, ha géppel állíthatnak elő jeleneteket, hiszen megtakarítják a drága díszleteket, és a veszélyes akciójelenetekben nem teszik kockára színészeik testi épségét. Virtuális technikával alkották például a Csillagok háborúja (Bajlós árnyak, A klónok támadása), Harry Potter, A Gyűrűk Ura című filmeket, az animációs filmek közül pedig a Shrek és a Szörny Rt. című filmet. A filmek készítése során először a színészek eljátszák a forgatókönyv szerinti szerepeket, majd ezeket helyezik bele a pontosan megalkotott virtuális világba. A számítógép révén a mozi immáron teljes egészében „álmgyár” lett.

A jövő egyik kedvenc hobbija lesz a mesterségesen megalkotott világokban megtett utazás. A nagy vidámparkokban már ma is számítógépből vett, ám valóságosnak ható modellekbe „helyezik be” a látogatókat. Így viszik el őket a Vadnyugatra vagy a dinoszauruszok korába.

A virtuális, azaz a számítógépeken megalkotott mesterséges világok azonban sokkal többet fognak majd nyújtani ezeknél a parkoknál. A fejlett számítógépek háromdimenziós látszatvilágot teremtenek, és ezekben villámgyors változtatásokat hajtanak végre a felhasználó utasítására. A televíziótól vagy a mozitól eltérően egy virtuális világban az ember szabadon körülnézhet, mozoghat, sőt cselekedhet is. Aktívan beavatkozhat az eseményekbe, és valóban az az érzése, hogy egy másik világba csöppent.

Mindehhez a felszerelés viszonylag egyszerű: szükség van egy adatsisakra, amelyen a szemünk előtt két kis képernyő helyezkedik el; továbbá fülhallgatóra, amelyen a zajok és a szavak érkeznek; egy olyan berendezésre, amely minden fejmozdulatot azonnal jelez a számítógépnek. Ehhez hozzájön még egy ún. adatkesztyű, mely a kézmozdulatainkat továbbítja a számítógéphez, s így teszi lehetővé a művi világban való cselekvést. A kesztyűk bizonyos, szintén számítógéppel vezérelt érzéki benyomásokat is adnak a kéznek, például azt az érzést, hogy egy macskát simogatunk, egy teáscsészét tartunk a kezünkben, vagy kezet fogunk Julius Caesarral. A jövőben akár az egész testünket hasonló eszközökkel boríthatjuk be, és ezek az összes érzésünket egy álmvilágba vezérelhetik.

A virtuális világ azonban veszélyeket is rejt magában: lesznek olyan emberek, akikre az álmvilág úgy hat majd, mint a kábítószer. Állandóan keresni fogják az álmvilág nyújtotta élvezeteket: virtuálisvilág-függővé válnak. Veszélyes lehet számukra, ha teljesen elhanyagolják a családjukat, barátait, munkájukat, tanulmányaikat, mindennapi teendőiket, ha az adatsisakot csak evéskor vagy alváskor veszik le a fejükről.

1. Válaszolj a következő kérdésekre!

a) Kinek melyik filmjében jelentek meg a nagyteljesítményű számítógépek által életre keltett dinoszauruszok? _____

b) Miért szeretik a rendezők számítógéppel előállítani a jeleneteket? _____

c) Mi a színészek szerepe a komputer-animációs filmekben? _____

2. Magyarázd meg a következő szavak jelentését!

gigantikus: _____

virtuális: _____

aktívan: _____

háromdimenziós: _____

8/

3. Karikázd be azokat a filmeket, amelyek virtuális technikával készültek!

Asterix, a gall; Shrek, Baljós árnyak, A jedi visszatér, Szörny Rt., Harry Potter, Grinch, A klónok támadása, A Gyűrűk Ura, A szépség és a szörnyeteg

6/

4. Sorold fel, miben különbözik a virtuális világ a televíziótól és a mozitól!

6/

5. Írd le a meghatározások alapján, milyen felszerelés szükséges a virtuális világban való kalandozásra!

Kézmozdulat továbbítása: _____

A látvány érzékelése: _____

Fejmozdulat jelzése: _____

Szavak, zajok érzékelése: _____

10/

6. Készítsd el a szöveg vázlatát!

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

10/

7. Képzeld el, hogy a jövőben az egyik barátod azon az úton halad majd, hogy virtuálisvilág-függő váljon belőle! Írd le, mit tennél ilyen esetben!

5/

A felmérés összesített pontszáma:

50	
----	--

Értékelés:

__ - 50 = 5, jeles

__ - __ = 4, jó

__ - __ = 3, közepes

__ - __ = 2, elégséges

0 - __ = 1, elégtelen