VIDEO: mängude graafika on sama hea kui elu ise, kuhu edasi?

9 aastat tagasi - 12.04.2017 Autor: AM

Arvutigraafika on paarikümne aastaga päris elule aina lähemale tulnud ja nüüd võib öelda, et vähemalt ekraanipikslite tasemel on saavutanud mängude graafika sama kvaliteedi, nagu videoülekandel. Juuresolevas Project CARS vs *Real Life* videos pole enam võimalik eristada, milline pilt on arvutimängust, milline päris-elust. Võib-olla on mängupilt isegi natuke tõetruum ja elulisem?

Kuhu aga mängutööstus edasi areneb, kui *Real Life* on saavutatud? Kuna mängud aitavad meid päris maailmast, mis kipub olema igavam ja hallim, kui tehisreaalsus, välja saada, siis tulevik ongi ilusamal graafikal, kui õues. Lisaks tulevad virtuaalprillid ja liitreaalsus, seega võib tõeks saada ka nii mõnigi ulmekas, kus tuleviku-inimesi kujutatakse kodus istuvate nohikutena, kes elavad oma elu hoopis põnevamas kohas kui tegelikus maailmas.

Project CARS, mis ülal lingitud, on uue põlvkonna mängukeskkond, mis toetab virtuaalreaalsust ja 12K videopilti ehk 12 korda kvaliteetsemat kaadrit, kui on Full HD-s. See on veel kolm korda kvaliteetsem, kui praegu uksest sisse trügiv uus 4K formaat. Kui sulle tuleb koju Telia kõige jämedam optiline toru, siis võid proovida ka *online*-võistlusel osaleda. Et võistlus veelgi loomulikum tunduks, kasutatakse tõetruusid rooli- ja pedaalikonsoole:



Need koos Oculus Rifti virtuaalprillide, ülivõimas mängude graafika arvutil (sest 12K peab seda saama) ja superkiire ühendusega viivad siit maailmast hoopis põnevamasse maailma. Loodetavasti toovad ka tagasi, halli argipäeva.

Tehismaailma jaoks on üks-ühele üle toodud ligi sada rada, võimalikult loomutruult on mängus modelleeritud 125 auto füüsilisi omadusi tegelikust elust. Aga mis seal ikka, vaata ise järele ja proovi vahet teha:

- Uudised
- Videod

- Komponendid
- Mängud

Pilt


MOTOR TREND
PROJECT CARS
MAZDA RACEWAY LAGUNA SECA
TRACK LENGTH: 2.24 miles
START
LAP TIME 00:16.81
RANDY POBST
DOOKIE