

# Αναπαριστά τον Όλυμπο μέσω εικονικής πραγματικότητας!

Ένας μεταδιδακτορικός ερευνητής του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας δημιουργεί το μοντέλο που θα μας δίνει την δυνατότητα να περιηγηθούμε στο Όλυμπο σαν να είμασταν εκεί μέσω της VR τεχνολογίας

• Του Πάνου Γαρουφαλιά

**Ε**ίναι ίσως μια εμπειρία που μέχρι σήμερα την έχουμε δει να γίνεται πραγματικότητα για τη μεγαλύτερη οροσειρά του κόσμου, το Έβερεστ. Μιλάμε για την τεχνολογία και το περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας που δίνει την δυνατότητα περιήγησης σε σφηρα ανά τον κόσμο σαν να ήσασταν εκεί πραγματικά. Πώς θα σας φαινόταν λοιπόν να πάτε μια βόλτα στον Όλυμπο μέσω της εικονικής πραγματικότητας και της τρισδιάστατης εικόνας; Δηλαδή να κάνουμε μια περιήγηση στο πανέμορφο περιβάλλον που προσφέρει το βουνό των Θεών γνωρίζοντας την κλωρίδα και την πανίδα του.

Ο μεταδιδακτορικός ερευνητής του τμήματος Αρχιτεκτονικής Γιώργος Λουκάκης και ο επιστημονικός υπεύθυνος του προγράμματος καθηγητής του τμήματος Αρχιτεκτόνων-Μηχανικών του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας Σπύρος Παπαδόπουλος φιλοδοξούν μέσα στα επόμενα τρία χρόνια -μέσω του πρότζεκτ που ήδη τρέχουν- να μας δώσουν αυτή την δυνατότητα. Πρόκειται για ένα εγχείρημα που συγχρηματοδοτείται από το Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας και το Ίδρυμα Νιάρχου. «Θέλουμε να σχεδιάσουμε και να υλοποιήσουμε αλληλεπιδραστικά ψηφιακά γεωτόπια, με χρήση μηχανών παιχνιδιών σε περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας. Θέλουμε να φτάσουμε τον Όλυμπο σαν ένα ψηφιακό γεωτόπιο, δηλαδή μια ψηφιακή απεικόνιση του βουνού, η οποία θα έχει στοιχεία αλληλεπιδραστικής απεικόνισης ο Γιώργος Λουκάκης.

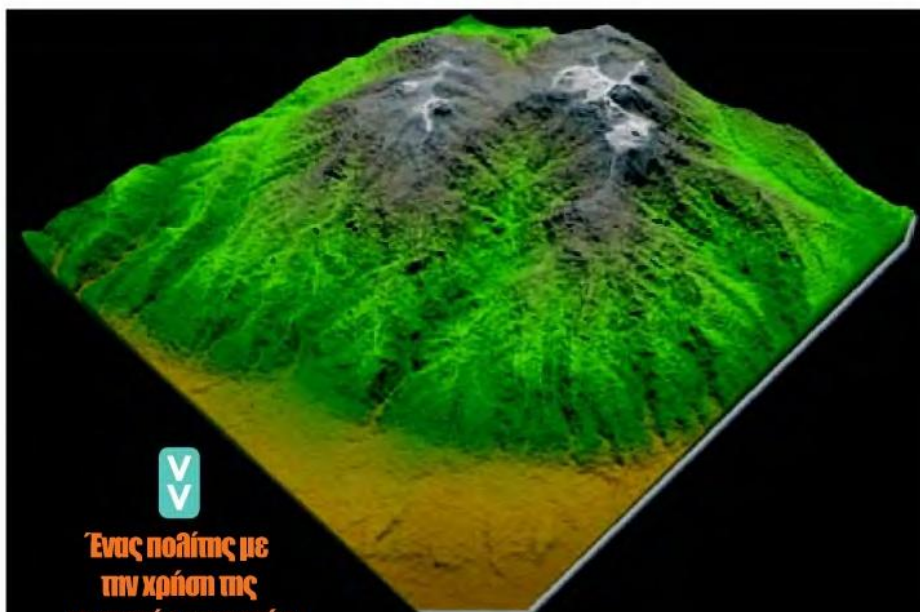
Ένας πολίτης με την χρήση της συσκευής εικονικής πραγματικότητας (πρόκειται για ειδικές κάσκες τα γνωστά σε όλους VR συστήματα) εισέρχεται στο εικονικό περιβάλλον. Έτσι αισθάνεται να βρίσκεται και να περιηγείται μέσω σε αυτό το μοναδικό περιβάλλον σαν να ήταν πραγματικά εκεί. «Θα αναπαραστήσουμε τον Όλυμπο όσο καλύτερα μπορούμε. Σε ένα δεύτερο μοντέλο θα εισαχθούν η κλωρίδα και η πανίδα του. Έχουμε ήδη συλλέξει 2.000 φωτογραφίες από ζώα και φυτά που υπάρχουν εκεί, τα οποία θα ενσωματωθούν και ο χρήστης θα μπορεί να έρχεται σε επαφή μαζί τους», υποστηρίζει ο μεταπτυχιακός φοιτητής. **Πόσο σημαντική είναι η χρήση του**

Σύμφωνα με τους ερευνητές η δημιουργία αυτής της τρισδιάστατης αλληλεπιδραστικής απεικόνισης θα δώσει την δυνατότητα σε ανθρώπους με ειδικές ανάγκες, που ίσως δεν θα μπορούσαν να ανέβουν στον Όλυμπο να ζήσουν την μοναδική εμπειρία.

Από την άλλη ένα τέτοιο μοντέλο έχει και πάρα πολλές άλλες χρήσεις. Θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί σε χωροταξικά έρευνα και στον τουρισμό. Θα μπορούσαν δηλαδή οι τουρίστες που έχουν πρόθεση να επισκεφτούν το βουνό των Θεών να πάρουν μια καλή γεύση μέσω της εικονικής πραγματικότητας. «Γάνω σε αυτό το μοντέλο όμως θα υπήρχε η δυνατότητα να προστεθούν μοντέλα ιστορικά, αρχαιολογικά και πολιτιστικά βοηθώντας και προσθέτοντας στην εκμάθηση και την εκπαίδευση», αναφέρει ο Γιώργος Λουκάκης.

Βέβαια αυτό το πρότζεκτ θα είναι δυνατόν να ενσωματωθεί μέσα στον κόσμο των videogames και τα παιδιά μέσω αυτής της διαδικασίας να μαθαίνουν σημαντικά πράγματα για τον Όλυμπο παίζοντας απλώς ένα βιντεοπαιχνίδι. Η βιομηχανία των videogames είναι η νούμερο ένα βιομηχανία παγκοσμίως με τζίρο που το 2018 θα ξεπεράσει τα 170 δισ. δολάρια. Άρα καταλαβαίνει κανείς πόσο σημαντικό είναι για την νούμερο ένα βιομηχανία στον κόσμο ένα τέτοιο πρότζεκτ. «Εμείς φιλοδοξούμε να είναι ελεύθερο στο διαδίκτυο ή θα βρίσκεται στο Ίδρυμα Νιάρχου για να μπορεί το κοινό να ζήσει αυτή την εμπειρία», καταλήγει ο φοιτητής που τρέχει το εγχείρημα.

Η έρευνα έχει κλείσει μόλις τρεις μήνες και θα ολοκληρωθεί μέσα σε τρία χρόνια προσφέροντας στους χρήστες μια άλλη ξεχωριστή εμπειρία.



**Ένας πολίτης με την χρήση της συσκευής εικονικής πραγματικότητας (πρόκειται για ειδικές κάσκες τα γνωστά σε όλους VR συστήματα) εισέρχεται στο εικονικό περιβάλλον**



**Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε videogames, στην εκπαίδευση και εκμάθηση αλλά και στον τουρισμό**

Ο Γιώργος Λουκάκης είναι μεταδιδακτορικός ερευνητής στο Εργαστήριο Περιβαλλοντικής Επικοινωνίας και Οπτικοακουστικής Τεχνηρικής (ΕΠΕΟΤ) του Τμήματος Αρχιτεκτόνων Μηχανικών του Παν/μιου Θεσσαλίας (<http://tecad.arch.uth.gr/el/profile>)

