



Varios asistentes no pierden ojo a una de las aplicaciones de realidad virtual expuestas en el congreso gasteiztarra. FOTO: JOSÉ RAMÓN GÓMEZ

## Una firma vitoriana logra meter imágenes reales en el mundo virtual de 'Second Life'

**EUVE PRESENTA SU TRABAJO ULTIMATE EN EL MARCO DEL CONGRESO INTERNACIONAL CARVI**

El adelanto facilitará la tarea a las televisiones locales, ya que dispondrán de diferentes escenarios sin coste excesivo

VITORIA. Un nuevo programa de ordenador, ideado por la fundación gasteiztarra Euve, permite la introducción de imágenes reales en directo dentro de *Second Life*, un sistema que hace posible, por ejemplo, que se pueda emitir un programa de televisión en este mundo virtual en tiempo real.

*Second Life* (Segunda Vida) es un programa virtual tridimensional en Internet abierto en 2003 por la empresa de San Francisco Linden Labs. El software permite la interacción en tiempo real de las per-

sonas a través de avatares, es decir representaciones gráficas de los usuarios.

Actualmente se pueden visualizar grabaciones a través de pantallas que se crean en este espacio, pero la novedad del sistema diseñado por el centro tecnológico Euve es que las imágenes se pueden volcar en tiempo real, lo que hace posible que, por ejemplo, un programa de televisión se pueda ver en directo.

Mikeldi Rodríguez, uno de los creadores del programa que tra-

baja en el Departamento de Escenografía y de Arte de Euve, explicó la importancia que esta aplicación puede tener para las televisiones locales ya que se pueden crear diferentes escenarios virtuales con un coste mínimo.

Para funcionar únicamente se requiere una cámara de vídeo, un escenario con el fondo de color verde, un ordenador conectado a Internet y el hardware denominado Ultimate.

### IDEAL PARA TELEVISIONES LOCALES

Según Rodríguez, esta tecnología puede aplicarse principalmente a televisiones locales con bajo presupuesto ya que no les supondría un coste adicional la creación de escenarios, aunque también puede servir para exposiciones corporativas en directo de empresas.

Esta fusión novedosa entre

ambos universos ha sido presentada por Euve en el Congreso de Aplicaciones de Realidad Virtual (CARVI) que se ha celebrado esta semana en Vitoria.

Por otra parte, durante este Congreso, el más importante a nivel mundial, en el que han participado más de 150 profesionales, la compañía japonesa Forum 8, de Tokyo, ha presentado el sistema virtual de simulación que utiliza principalmente para la construcción de obras de ingeniería civil.

Según indicó Thea Kac Lorentzen, estadounidense que trabaja en esta empresa, en Japón la cultura es diferente a la occidental y allí es "muy importante" que cualquier obra, como la construcción de una carretera, cuente con consenso entre los afectados, por lo que previamente se simula todo lo que tiene relación con el proyecto. >D.N.A.

## LAKUA DESTINA 109.000 EUROS A ARQUEOLOGÍA Y PALEONTOLOGÍA

La convocatoria está ideada con el fin de inventariar los hallazgos descubiertos

VITORIA. El Departamento vasco de Cultura ha convocado subvenciones, por importe de 108.200 euros para el inventariado de los materiales arqueológicos y paleontológicos descubiertos como resultado de la ejecución de intervenciones autorizadas en yacimientos arqueológicos localizados dentro de la Comunidad Autónoma Vasca.

Estas ayudas se dirigirán a intervenciones arqueológicas autorizadas, cuya fecha final de ejecución de los trabajos de campo haya producido en un plazo superior a 24 meses a contar desde el 9 de junio de 2008, así como a intervenciones arqueológicas autorizadas, en yacimientos sometidos a procesos de excavación sistemática de carácter plurianual, en las últimas siete campañas.

Igualmente podrá ser objeto de subvención, la adaptación de inventarios de materiales arqueológicos y/o paleontológicos realizados con anterioridad a la convocatoria de estas ayudas, al modelo elaborado para tal fin por el Departamento de Cultura.

Cuando el proyecto de inventariado se refiera sólo a los materiales de una o varias campañas de excavación, únicamente será subvencionable si proceden de yacimientos arqueológicos sometidos a largos procesos de excavaciones sistemáticas, entendiéndose por tales que se hayan ejecutado de forma continua o regularmente discontinua, de manera sucesiva a lo largo de más de tres años.

En el caso de que el proyecto de inventariado se limite en su objeto a los materiales de un determinado período cultural o de una tipología concreta, sólo será subvencionable si se justifica que el proyecto de inventariado forma parte de un proyecto de investigación relativo a un período cultural. >E.P.

Escuela de formación

Tomás y Valiente



Perforar la realidad además de saber acariciarla

Escuela de formación Tomás y Valiente •  
Apdo. correos: 277-01080 Vitoria-Gasteiz  
• info@escuelatomasyvaliente.org  
• www.escuelatomasyvaliente.org



Arabako Foru Aldundia  
Diputación Foral de Álava

Obra Social  
CARVI

Diario



Universidad del País Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea

La Escuela de Formación Tomás y Valiente le invita a la charla-coloquio:

"Los retos del sistema educativo vasco"

que tendrá lugar el próximo miércoles 18 de junio a las 19.30 h. en el Hotel NH Canciller Ayala (Ramón y Cajal 5 - Vitoria-Gasteiz)

Intervendrán:

**Santa González**  
(Coordinadora de la Federación de A.M.P.A.s Denon Eskola)

**Isabel Celaá**  
(Ex viceconsejera de Educación del Gobierno Vasco)

**Andoni Unzalu**  
(Presidente de la Fundación "Aurten Bai")

Moderará:

**Rafael Fernández**  
(Inspector de Educación)