

donderdag 13 april 2006, jaargang 41, nr. 13
rubriek: Onderwijs en Onderzoek

PROJECT AMBIENT HIPHOP

Half miljoen voor gameresearch

Wie rijlessen krijgt in een simulator zal na een tijdje een patroon ontdekken in het gedrag van de computergestuurde medeweggebruikers. Hoe veel ook al mogelijk is, intelligent en autonoom handelen zij niet; alles is voorgekookt in scripts. Met een subsidie van een half miljoen euro gaat de onderzoeksgroep Human Media Interaction van het CTIT fors inzetten op de ontwikkeling van intelligente game-actoren.

De creatieve industrie is door het Innovatieplatform aangemerkt als één van de sleutelgebieden voor de Nederlandse economie. Gaming is een sterk groeiende component daarvan. En, die industrie is in Nederland groter dan je op het eerste gezicht zou verwachten. De Verenigde Staten, Zuid-Korea en China zetten de toon, maar het ziet er in Nederland niet slecht uit, zegt Anton Nijholt, hoogleraar HMI. Op een congres dat hij onlangs in Brussel bezocht, bleek dat Nederland in Europa een vierde, vijfde plaats inneemt.

Het werk van de UT-wetenschappers is een onderdeel van het GATE-project, een onderzoeksprogramma opgesteld door de Universiteit Utrecht, TNO en de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. Het kabinet stelde er tien miljoen euro uit de zogenaamde FES-gelden voor beschikbaar.

GATE, dat staat voor Game Research for Training and Entertainment, moet van Nederland een internationale topspeler maken op het gebied van games en simulaties.

Drie aio's van de UT gaan zich richten op motorisch gedrag van actoren en animaties en op het, zoals Nijholt het noemt, 'cognitieve aspect'. 'Die actoren verrichten nu nog handelingen op basis van scripts. Wat wij willen is ze autonoom gedrag aanleren. Heel ambitieus, dat redden we niet in een jaar.'

Nijholt benadrukt dat entertainment weliswaar een belangrijk onderdeel is, maar dat de research ook een 'serieuzer' doel dient. Bedrijfssimulaties, rampenoefeningen, trainingsprogramma's voor militairen, et cetera. Juist dan is het van belang dat er daadwerkelijk sprake is van interactie tussen de echte en de virtuele wereld. 'Op een dusdanige manier dat het ook écht lijkt. Het verhaal is dan belangrijk, de scenario's. Maar ook dat actoren reageren als mensen, en niet vanuit voorgekookte scripts', doceert hij. Het gaat dus om, in jargon, computergegenereerde drie-dimensionale, menselijk uitziende figuren die op intelligente, emotierijke en sociale wijze om kunnen gaan met de spelers van een computerspel of een computergestuurde entertainmentomgeving.

Het project 'Ambient Hiphop' vormt de eerste aanzet daartoe. Een virtuele rapdanseres nodigt bezoekers uit mee te dansen op de klanken van de Beastie Boys. De danseres beweegt op de muziek door de ingebouwde *beatdetectie*, maar reageert ook op bezoekers door middel van een camera op de monitor. Staat ze eerst verveeld te kijken, als er iemand voor de monitor komt staan, fleurt ze op, zwaait ze en nodigt ze de kijker uit voor een lekker potje swingen. Het uiteindelijke doel is dat ze 'leert' ook non-verbaal te communiceren door oogcontact te maken en haar danspartner impliciet te beïnvloeden. Nijholt: 'Vervang de rapdanseres door bijvoorbeeld een fitnessleraar of een docent en je ziet de

mogelijke toepassingen buiten de game-industrie.'

Joost Blijham



Het CTIT wil actoren laten reageren als mensen, niet vanuit voorgekookte scripts. (Foto: HMI / CTIT)

Volgende artikel: [Batamuziek](#)

Vorige artikel: [Congres](#)

Copyright [redactie UT-Nieuws](#). Page generated on Wednesday 12 April 2006, 21:57 by UT-Nieuws