FIATAL MŰSZAKIAK TUDOMÁNYOS ÜLÉSSZAKA

Kolozsvár, 2002. március 22-23.

VIRTUÁLIS, VALÓSÁGHŰ MODELLEK FEJLESZTÉSE ÉS ALKALMAZÁSA INTERAKTÍV ANYAGOKBAN

Szolcsányi Éva

Összefoglalás

A harmadik évezred küszöbén az információ szelektálásában, feldolgozásában különös jelentőséggel bír a képfeldolgozás. Mindezt alátámasztja az is, hogy az információ 60-90%-a vizuálisan vagy ahhoz köthető módon kerül feldolgozásra az agyban. A vizuális informatika széleskörű alkalmazása közül került kiválasztásra jelen tudományos diákköri dolgozat témája is.

Nagypontossággal szkennelt légifelvételek alapján valósághű (geo-kódolt) virtuális terepmodellt állítottunk elő. A modellen elvégeztük a terepi adottságoknak megfelelő, geo-kódolás során keletkező hibák pontosítását.

A virtuális, valósághű szimulációhoz kiválasztottuk a megfelelő teszterületeket, melyeken további terepi pontosításokat végeztünk digitális kamera segítségével.

A modell felhasználásával közvetlenül alkalmazható adatokat szolgáltatunk egy hazai tudományos kutatási program *{Háromdimenziós képi adatokra épülő ökológiai folyamatok modellezése - IKTA-112, <http://www.georgikon.hu/digkep/ikta112.htm>}* keretében elvégzendő szimulációkhoz.

Megvizsgáltuk interaktív tudásalapú multimédia anyagokban a valósághű modell alkalmazhatóságát. Elkészítettünk és gyári úton előállítottunk olyan multimédia alapú anyagot

(Festmények interaktív kiállítása - NSZMAT v1.0), ahol a szimulációs modell egyszerűsített változata felhasználható.

Eredményeinket tudományos diákköri konferencián valamint országos szakmai konferencián mutattuk be (Multimédia az oktatásban konferencia, Budapest, ZMNE, 2001. május 30. - június 1.).

Szolcsányi Éva

**Gábor Dénes Főiskola
Keszthelyi tagozat
sze@georgikon.hu.**

**Konzulens: Berke József
Veszprémi Egyetem, Georgikon, Mezőgazdaságtudományi Kar,
Gazdaságmatematika, Statisztika és Informatika Tanszék, Keszthely, E-mail:
berke@georgikon.hu**