# Домашняя работа № 6. Текст из упражнения к тексту “How do you feel?”

## Оригинал

We are becoming more and more *dependent* on technology for almost everything in our lives. Now, a new app is being developed which may help us understand our *emotional* state a little better by identifying our mood from the conversations we have on our smartphones. This *identification* will be possible by analysing the sounds we make when we speak, not the words we use.

This technology could also be used in other fields. Nowadays, there is *interaction* between humans and computer voices in banking and it is important to have a good *understanding* of how changes in tone of voice communicate feelings. This technology could certainly be extremely *useful* in the sector of mental health as well. The idea behind this technology is that it is possible to tell which emotions are being expressed when someone is talking without understanding the actual words they are saying. To do this, we must have a good *knowledge* of which parts of the voice communicate emotions.

The near future should see the *development* of a free app where conversations can be emotionally analysed. There is even a possibility of emotional life-tracking taking place but there are many *complications* involved with this. The idea is to monitor people’s mental health and understand when and why they suffer from *depression*. However, the *ability* to do this would mean developing a very complicated piece of technology.

## Перевод

Мы становимся все более и более зависимыми от технологий практически во всем в нашей жизни. Сейчас разрабатывается новое приложение, которое может помочь нам немного лучше понять наше эмоциональное состояние, определяя наше настроение по разговорам на наших смартфонах. Эта идентификация станет возможной благодаря анализу звуков, которые мы издаем, когда говорим, а не слов, которые мы используем.

Эта технология также может быть использована в других областях. В настоящее время в банковском деле существует взаимодействие между людьми и компьютерными голосами, и важно хорошо понимать, как изменения в тоне голоса передают чувства. Эта технология, безусловно, может быть чрезвычайно полезна и в сфере психического здоровья. Идея этой технологии заключается в том, что можно определить, какие эмоции выражаются, когда кто-то говорит, не понимая реальных слов, которые говорят. Чтобы сделать это, мы должны хорошо знать, какие части голоса передают эмоции.

В ближайшем будущем должно появиться бесплатное приложение, в котором разговоры могут быть эмоционально проанализированы. Существует даже возможность эмоционального отслеживания жизни, но с этим связано много осложнений. Идея состоит в том, чтобы следить за психическим здоровьем людей и понимать, когда и почему они страдают от депрессии. Тем не менее, возможность сделать это будет означать разработку очень сложной технологии.

# 4. 3D movie tool

Would you like to be able to make really amazing films at home? You may soon be able to. Read this article to find out about some interesting developments in home movie making. Games researchers are looking at adapting a domestic technology which will make spectacular movies possible without spending great amounts of money.

**Integrated viewing**

Avatar, the movie which has made more money than any other, inspired many people to explore the possibilities of 3D storytelling. The problem is the cost1, but research at the University of Abertay Dundee may lead to cheaper versions of the kind of technology used in making Avatar.2 Matt Bett, a lecturer in Games Engineering at Abertay, began looking at new games motion-controllers. The research was inspired, says Bett, by wanting to see if the equipment could ‘do anything that gives the user a tool for something beyond your movement into the computer game. It started from that and from seeing Avatar, getting an understanding of some techniques they used to make the film. Then exploring how we could do something similar.’ For Avatar, James Cameron and his team developed a system called Simul-cam which made it possible for the director to see the actors (in their motion-capture suits) instantly in the virtual scene, without having to spend days making computer-generated images integrating it all.3

**Camera in virtual space**

The motion-controller can give a very good picture of its position and orientation in a virtual space. ‘What we are doing,’ explains Bett, ‘is using that information in order to position a virtual camera in virtual space using a real controller in real space, so the controller in your hand turns into a hand-held camcorder.’ The team has adapted the technology to do something similar to the Avatar team. ‘Imagine yourself standing there in the gaming world,’ says Bett, ‘as you turn right round, and what you see on the screen would be what you see on the viewfinder of a hand-held camcorder. You get a tool, which is similar to these multimillion-dollar technologies used for big production films that are in the cinemas right now.’4

**Film**

Currently it would be possible to use this tool to edit the replays of a game, zoom into the space and to create a movie of a player’s game moves.5 But Bett wants to take the research further. ‘We’ve got some other logical ways this can go, related to film-making, rather than it being just a game-playing tool. With films there is a lot more we can do, some pretty exciting stuff that people wouldn’t believe was possible to do at home.’6

# Инструмент для 3D-фильмов

Хотели бы вы иметь возможность делать по-настоящему удивительные фильмы дома? Возможно, вы скоро сможете. Прочитайте эту статью, чтобы узнать о некоторых интересных событиях в создании домашнего кино. Исследователи игр рассматривают возможность адаптации отечественной технологии, которая позволит создавать захватывающие фильмы без больших денежных затрат.

**Интегрированный просмотр**

Фильм «Аватар», заработавший больше денег, чем любой другой, вдохновил многих людей на изучение возможностей 3D-повествования. Проблема заключается в стоимости, но исследования в Университете Абертай Данди могут привести к более дешевым версиям технологии, используемой при создании Аватара. Мэтт Бетт, преподаватель игровой инженерии в Абертай, начал изучать новые игровые контроллеры движения. Исследование было вдохновлено, говорит Бетт, желая посмотреть, сможет ли оборудование «сделать что-нибудь, что даст пользователю инструмент для чего-то помимо передвижения в компьютерной игре. Это началось с того, что я увидел Аватара и понял, какие приемы они использовали для создания фильма. Затем исследовал, как мы могли бы сделать что-то подобное». Для Аватара Джеймс Кэмерон и его команда разработали систему под названием Simul-cam, которая позволила режиссеру видеть актеров (одетых в костюмы для захвата движения) мгновенно в виртуальной сцене, без необходимости тратить дни на создание компьютерных изображений, интегрирующих всё это.

**Камера в виртуальном пространстве**

Контроллер движения может дать очень хорошее представление о положении и ориентации в виртуальном пространстве. «То, что мы делаем, — объясняет Бетт, — это используем эту информацию для позиционирования виртуальной камеры в виртуальном пространстве с использованием реального контроллера в реальном пространстве, поэтому контроллер в вашей руке превращается в ручную видеокамеру.» Команда адаптировала технологию, чтобы сделать что-то похожее на команду Аватара. «Представьте, что вы стоите в игровом мире, — говорит Бетт, — когда вы поворачиваете направо, и то, что вы видите на экране, будет тем, что вы видите в видоискателе ручной видеокамеры. Вы получаете инструмент, похожий на эти многомиллионные технологии, которые используются для высокобюджетных фильмов, которые сейчас находятся в кинотеатрах».

**Фильм**

В настоящее время можно было бы использовать этот инструмент для редактирования повторов игры, увеличения масштаба и создания фильма об передвижениях игрока. Но Бетт хочет продолжить исследование. «У нас есть несколько других логических путей, связанных с кинопроизводством, а не просто использования как инструмент для игры. С фильмами мы можем сделать гораздо больше, некоторые довольно захватывающие вещи, в которые люди не могли бы поверить, можно было бы делать дома».

## Ex. 1. Match the words with the definitions.

1. Researcher — somebody who investigates or studies something.
2. Motion-controller — something that controls the motion of an object in video games.
3. Gaming — playing computer games.
4. Tool — an instrument that is useful for doing something.
5. 3D — in three dimensions.
6. Virtual — existing in a computer, not in real life.
7. Camcorder — a video camera and recorder which you can carry around.

## Ex. 2. Read the statements and choose the correct answer.

1. The problem with making a movie like Avatar is …
   1. the story is very complicated.
   2. *it is very expensive.*
   3. understanding the technology.
2. Research at the University of Abertay …
   1. was not influenced by the film Avatar.
   2. was important in making the film Avatar.
   3. *could mean that complex technology is cheaper in the future.*
3. The system called Simul-cam …
   1. *saved a great deal of time.*
   2. created a lot of work for actors.
   3. used computer-generated images.
4. According to Bett, his team are ...
   1. *working on a tool which is like very expensive technologies.*
   2. working on a new tool which is being used in films at the moment.
   3. working on a tool which could be used in big production films.
5. At the moment, this tool could be used to ...
   1. create a new computer game.
   2. *do different things connected to computer games.*
   3. allow more players to play a computer game.
6. Bett wants this research to develop more because ...
   1. at the moment it can only be used in films.
   2. at the moment the technology is too difficult to use.
   3. *the tool could be used in film-making as well as gaming.*

## Ex. 3. Fill the gaps with the correct word from the box.

1. Avatar was *such* a successful movie that it inspired many people to explore making similar films.
2. Avatar was *so* expensive to make that researchers decided to try to find a cheaper way to make a similar film.
3. Research at the University of Abertay could result in a cheaper version of the technology used in Avatar *being* developed.
4. The director of Avatar was able to see the actors instantly in the virtual scene, *without* having to spend days making computer-generated images.
5. It was a system called Simul-cam *which* allowed the director to see the actors instantly.
6. The team has *managed* to adapt the technology to do something similar to the Avatar team.
7. The researchers have developed a tool which could be *as* effective as some multimillion-dollar technologies.
8. Matt Bett wants to develop this tool in *order* to make it a tool to use in film-making.