

THE SKY WITHIN. VIAGGIO IMMERSIVO NEL CENOTAFIO DI NEWTON

Tipo di attività: gestione e ottimizzazione di modelli tridimensionali NURBS e mesh

proponente/referente: Daniele Calisi

posti disponibili: min 1 – max 2

competenze richieste: conoscenza di software per la gestione di modelli 3D nurbs e mesh e competenze nell'uso di software per la creazione di spazi virtuali immersivi in VR

modalità di selezione: colloquio

anno di corso per cui l'attività è consigliata: 1° o 2° anno di Laurea Magistrale

crediti formativi universitari attribuiti ai partecipanti: 2 cfu

periodo e numero complessivo di ore: 50 ore

luogo: Dipartimento di Architettura - Rettorato ROMA TRE (Open night)

contributo richiesto: gestione dei modelli nello spazio virtuale e costruzione dell'esperienza immersiva in VR

riscontro richiesto ai partecipanti: progetto in Unreal Engine - presenza alla Open night Roma Tre

descrizione dell'attività: Lo studente dovrà gestire e ottimizzare i modelli tridimensionali NURBS e mesh mediante software dedicati alla modellazione e alla visualizzazione digitale. Le attività comprenderanno l'importazione, conversione e organizzazione dei modelli 3D, la verifica della correttezza geometrica, la semplificazione delle mesh, la gestione dei materiali e delle texture, nonché l'ottimizzazione dei file per applicazioni real-time.

Inoltre, lo studente dovrà gestire tali modelli 3d attraverso la creazione di ambienti virtuali immersivi in Virtual Reality (VR) in Unreal Engine, con particolare attenzione alla costruzione dell'esperienza spaziale e percettiva dell'utente. Le attività comprenderanno la configurazione dello spazio virtuale, il posizionamento e la gestione dei modelli tridimensionali all'interno della scena, l'organizzazione delle gerarchie degli oggetti, l'illuminazione, la navigazione e l'interazione in ambiente immersivo.