

Modulo di Visori - realtà AR/VR

Docenti: Gabriele Orotelli, Marco Frau

Prima parte

Introduzione al funzionamento tecnico dei visori

- tipi di visore e caratteristiche
- lenti
- sensori
- controller
- configurazione di base del viso

Introduzione obiettivi del corso e progetto fina

Introduzione alla modellazione 3D

- Principali programmi di 3d modeling
- L'interfaccia di ZBrush
- I comandi base di ZBrush

Seconda parte

Implementazione del modello nella realtà aumentata (Corso AR/VR)

- Composizione di una scena AR
- Principali app tecniche/svago in AR e VR
- Interazione con la realtà AR e VR

Terza parte

Visita e interazione mediante app varie: musei, mostre, siti archeologici Esplorazione mondi pregenerati

Export del modello e ottimizzazione mesh per la realtà virtuale Import del modello in applicazioni per scene AR/VR

Composizione della scena