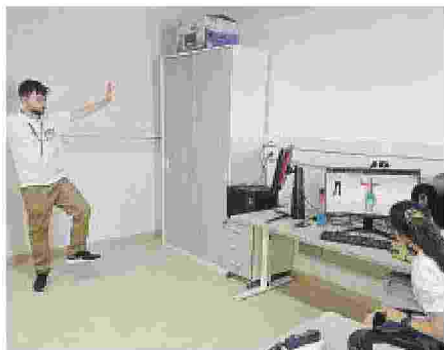


Metaverso e realtà virtuale le nuove frontiere in Basilicata

«Digital week» a Matera, la fantascienza diventa scienza



TECNOLOGIA Simulazioni al computer

● Fantascienza o nuova frontiera del business? La creazione di mondi virtuali che si basano sulla simulazione della realtà, permette di replicare situazioni o definire scenari difficilmente analizzabili in un contesto reale, pertanto in termini di crescita, prospettiva e ricerca, è in grado di offrire proposte e soluzioni per ogni esigenza in vasi settori. È quanto ha dimostrato a Matera il Digital week, evento sull'innovazione.

COSENTINO IN VI >>

INNOVAZIONE

LA CULTURA GUARDA AL FUTURO

NOVITÀ SUL MERCATO

Il bilancio del «Digital week», giornate dedicate alle nuove scoperte e all'high-tech con un occhio rivolto alla realtà virtuale

CERVELLONI

Tra i risultati illustrati anche un progetto dell'Università di Basilicata. Un'invenzione utile nel campo della sicurezza

Matera scopre il «suo» Metaverso

Una settimana tra fantascienza, alta tecnologia e nuove frontiere del business

CARMELA COSENTINO

● Virtual reality: fantascienza o nuova frontiera del business? La creazione di mondi virtuali che si basano sulla simulazione della realtà, permette di replicare situazioni o definire scenari difficilmente analizzabili in un contesto reale, pertanto in termini di crescita, prospettiva e ricerca, è in grado di offrire proposte e soluzioni per ogni esigenza, legate al mondo della cultura, del marketing, della sicurezza, al campo medico e al settore cinematografico grazie all'utilizzo di dispositivi e all'inserimento di contenuti 3D e multimediali in real time. Esempi di applicazione delle nuove tecnologie ai vari campi di indagine, sono stati offerti durante la Matera Digital Week, dedicata all'innovazione e alle tecnologie legate a Ar/Vr, Metaverso, Digital Twin (Gemello Digi-

tales), Qkd & Blockchain, Robotica, Stampa 3D, Smart Agriculture, Precision Farming, 5G, promossa da Cte Matera, finanziata dai fondi sviluppo e coesione e realizzata in collaborazione con il Mia- Mercato Internazionale Audiovisivo e il Mise- Ministero dello Sviluppo Economico. Cinque giorni, dal 22 al 26 giugno, in cui la sede del Cte in via San Rocco, è divenuta non solo luogo di incontro di imprese, start-up, istituzioni e cittadini ma anche uno spazio di comunicazione scientifica e divulgazione. Tra i risultati presentati, figurano gli studi del Laboratorio di Sperimentazione 3D - Video Capture, Ar/Vr e Mixed Reality, diretto dal prof. Ugo Erra dell'Università degli studi della Basilicata, che ha presentato un'applicazione di realtà aumentata in cui il soggetto è in grado di interagire con la simulazione grazie all'utilizzo delle mani.

«Questa è l'evoluzione - spiega il professor Erra - non potendo utilizzare dispositivi hardware, controller o mouse, perché il visore non lo permette, il soggetto usando le mani può inserire ostacoli, modificare il comportamento degli agenti, la velocità ma anche introdurre predatori o un leader. Nel campo della sicurezza, questa tecnologia permette di simulare la fuga di persone da una struttura in caso di terremoto. L'utente può cambiare i parametri, aggiungere agenti e vie d'uscita e osservare cosa accade. Lo spettro di indagine dunque è molto ampio. Se pensiamo ai Sassi di Matera, si può immaginare uno scenario in cui i turisti visitano i rioni di tufo, e in caso di incidente simulare quale strada i soggetti sceglieranno come via di fuga». Altro progetto, il sistema di tracciamento a basso costo che permette di catturare i movimenti di un soggetto e di portarli all'interno

dell'applicazione. Utile in campo medico ma facilmente utilizzabile anche a casa da un utente munito di telecamera che può usarlo per verificare ad esempio, se sta eseguendo nel modo corretto gli esercizi di workout. Altra proposta il Serious Game «un videogioco - spiega il ricercatore Unibas Nicola Capece - usato per scopi educativi e che trova applicazione nell'ingegneria idraulica. Grazie a un visore, lo studente può analizzare e acquisire i dati senza un'indagine sul campo». Ultimo progetto che potrebbe trovare applicazione nel settore delle vendite online, il camerino virtuale che permette all'utente di provare gli abiti e verificare le taglie direttamente su un proprio avatar. A sostegno delle attività del Laboratorio, l'Istituto di scienze

umane e sociali, patri- monio culturale del Cnr diretto dal professore Nicola Masini che coniuga tecniche di model- lazione 3D con indagini dia- gnostiche. Questo permette di analizzare una struttura, ac- quisire informazioni, e nel

caso di edifici antichi, fare indagini nel sottosuolo. In so- stanza, «cerchiamo di creare un' integrazione tra realtà virtuale, tecniche di geofisica e diagnostica e questo per- mette di facilitare l'interpre- tazione per poi intervenire in fase di conservazione e re- staurò».

Con queste tecniche si sta

analizzando il Cristo di Ma- ratea. «Il rilievo è stato fatto con un drone

- sottolinea - adesso siamo in fase avan- zata di mo- dellazione 3D che servirà per il restau- ro. Una volta

informazioni, si potranno os- servare le diverse patologie di degrado della struttura. Sono già stati riscontrati nella par- te alta dell'opera, problemi di distacco del cemento armato con la fuoriuscita dell'arma- tura in acciaio. L'utilizzo di un visore permetterà infine di capire nel dettaglio il sin- golo problema su cui inter- venire».

acquisite le



SCIENZA
Soluzioni per ogni esigenza legate al campo della cultura, del marketing, della sicurezza, della medicina e del cinema

RESTAURO

Tecniche all'avanguardia per analizzare la statua del Cristo di Maratea



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.