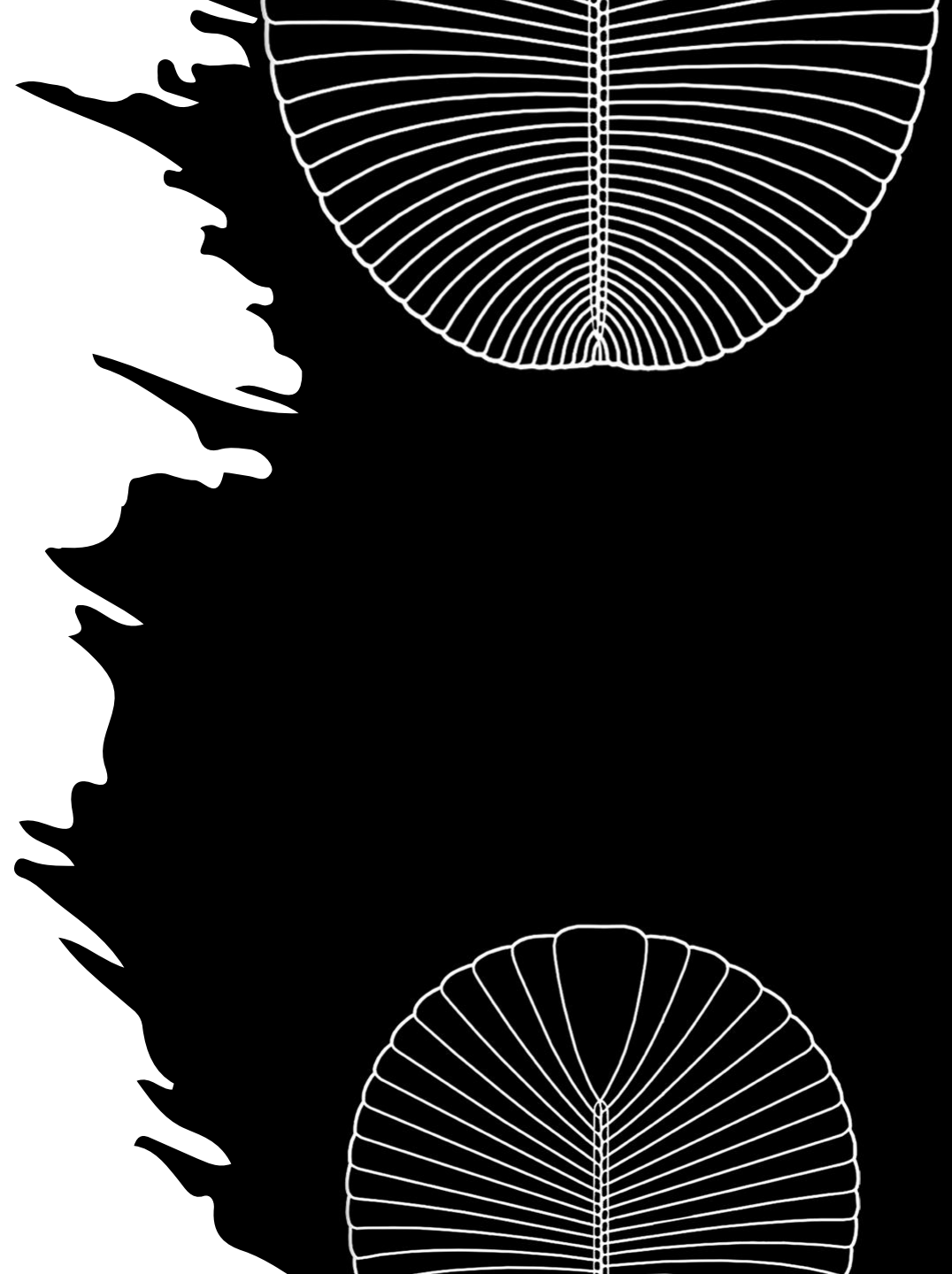


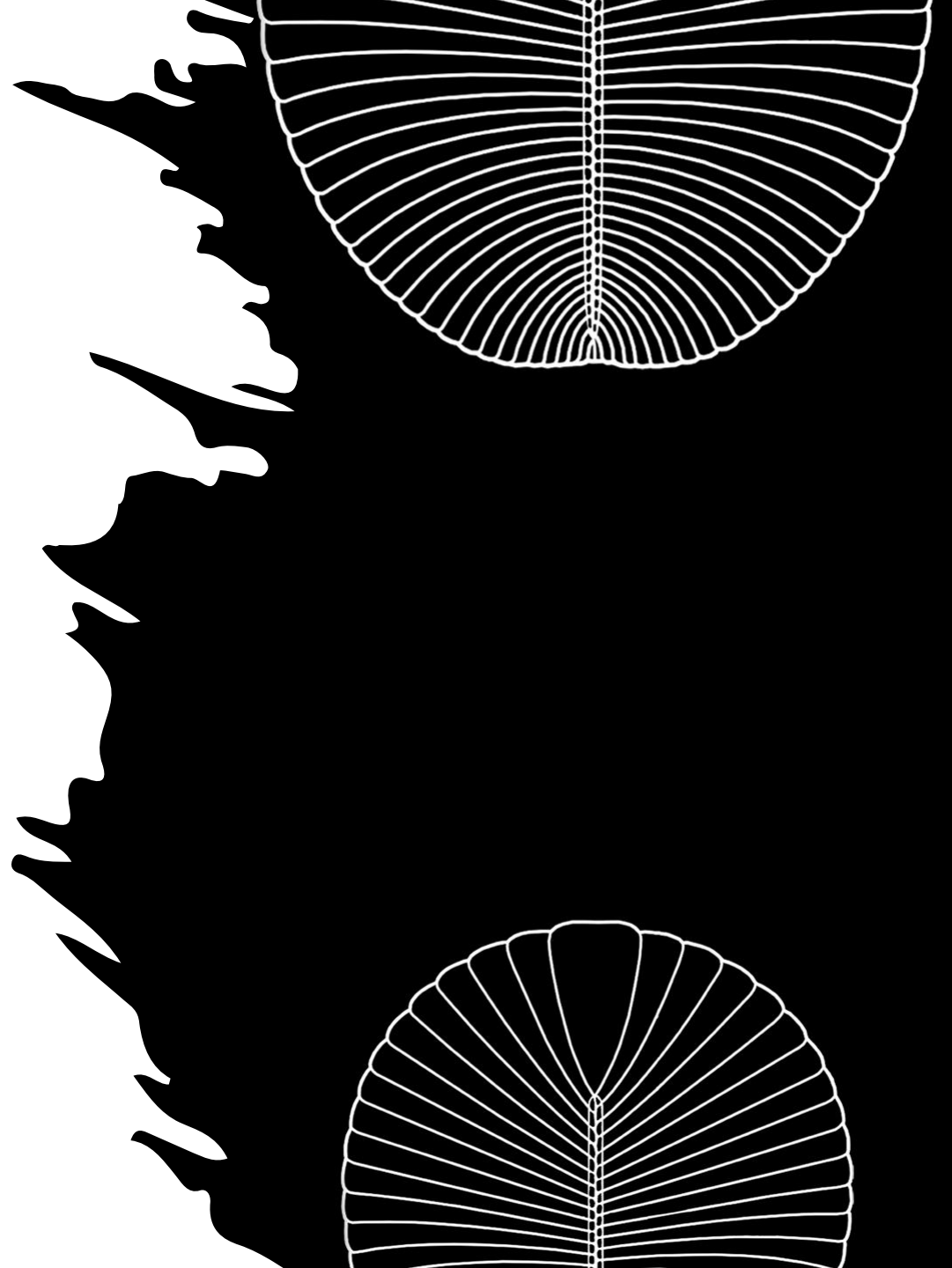
A more ancient garden

Ricostruire l'ambiente di
Ediacara per la realtà virtuale

V.F. Brugnola – A. Piombini – R. Rocchi

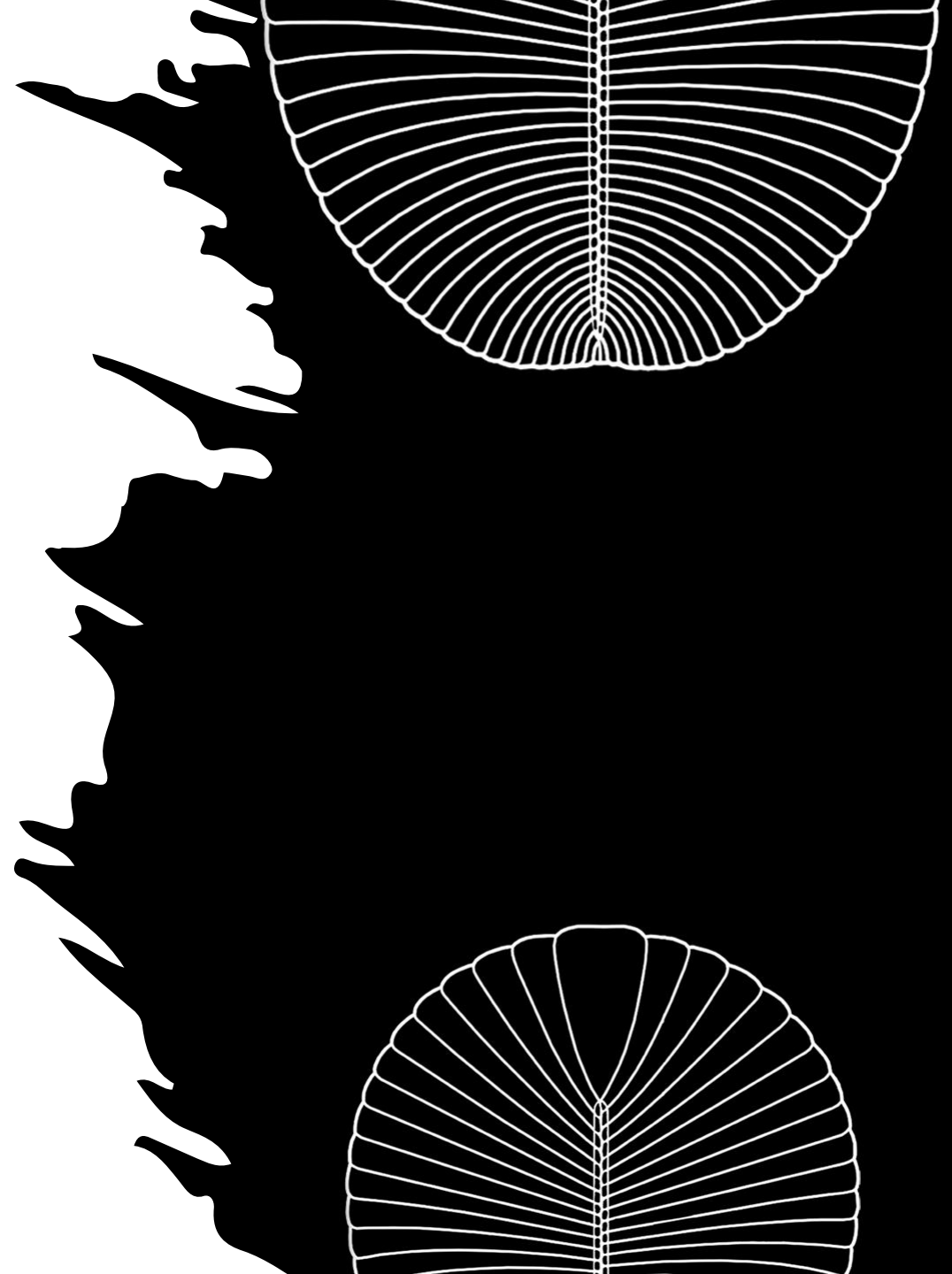


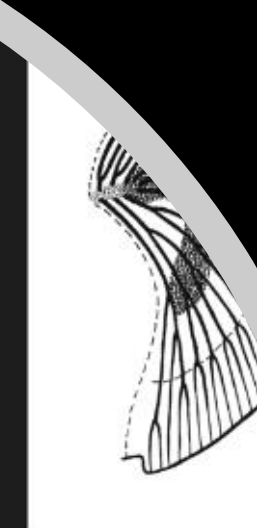
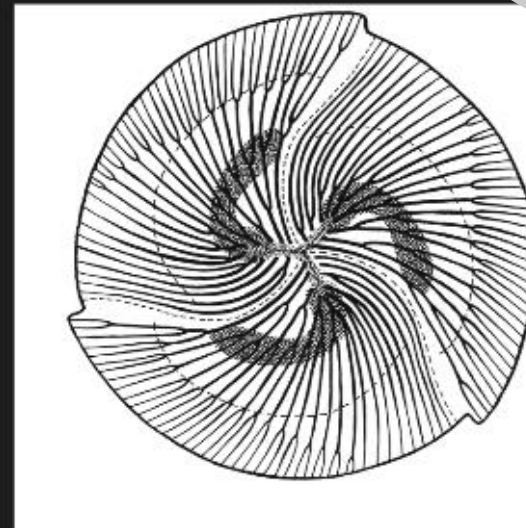
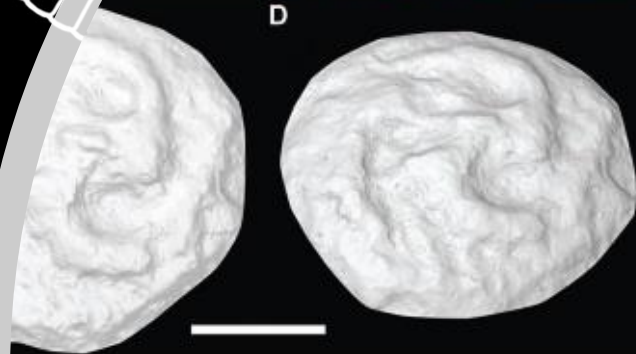
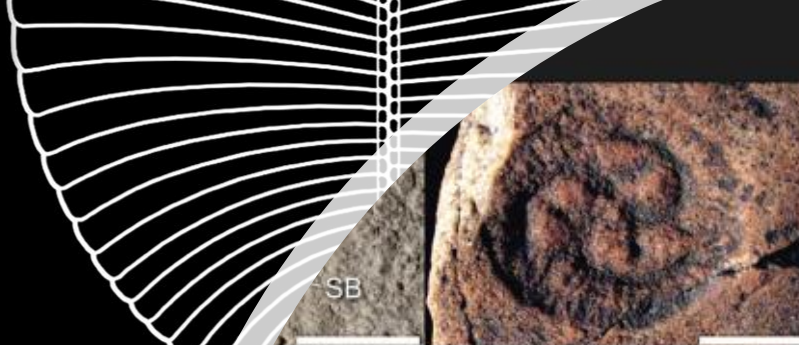
Scultura e *texturing*



Per la modellazione dei vari organismi ediacariani si è seguito il seguente *workflow*:

- *Raccolta, con il software Pureref, di note e dei riferimenti scientifici e iconografici più recenti degli organismi*
- *Scultura degli organismi tramite il software Zbrush (in highpoly)*
- *Preparazione della lowpoly mesh e degli UVs.*





Il corpo ripete simmetricamente 3 volte lo stesso elemento "a braccio" dei solchi ramificati. La protrusione all'inizio di ogni braccio, che vede nella ricostruz. sotto, è invece interna nell'immagine qui sopra ed è come una cavità interna: è l'interpretazione più aggiornata. Questa proverei comunque a rendere, facendoo leggermente sporgere la parte del braccio che contatta, ma non in maniera così estrema come nella figura sopra.

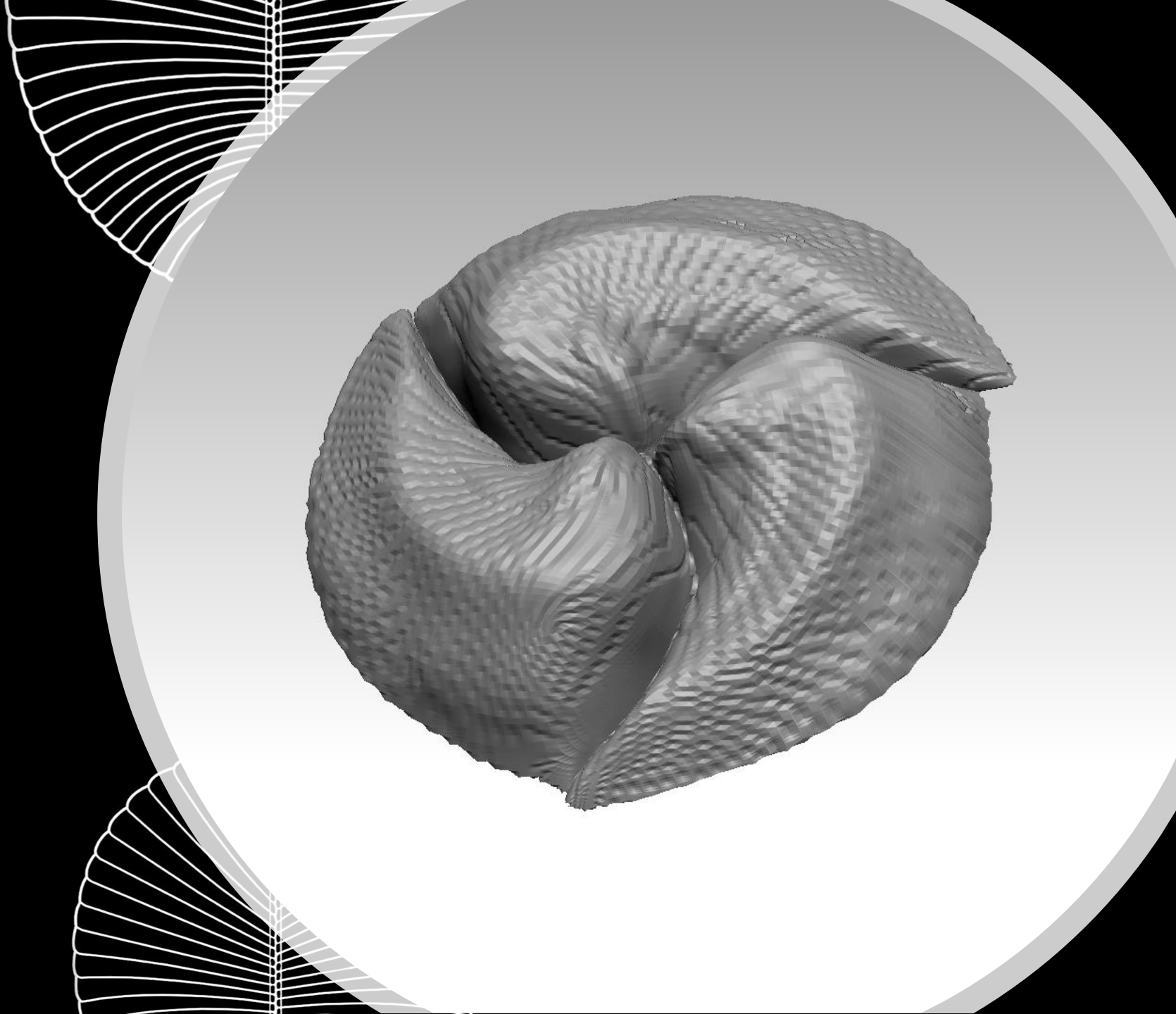
Sappiamo anche che in alcuni casi si aggregavano in gruppi, mentre altri erano solitari: possiamo rappresentare entrambe le casistiche nel nostro modello, ma comunque rimarranno immobili.



Questa ricostruzione comunque mostra come le braccia si dispongono in una spirale con la porzione più distale dal centro più alta.

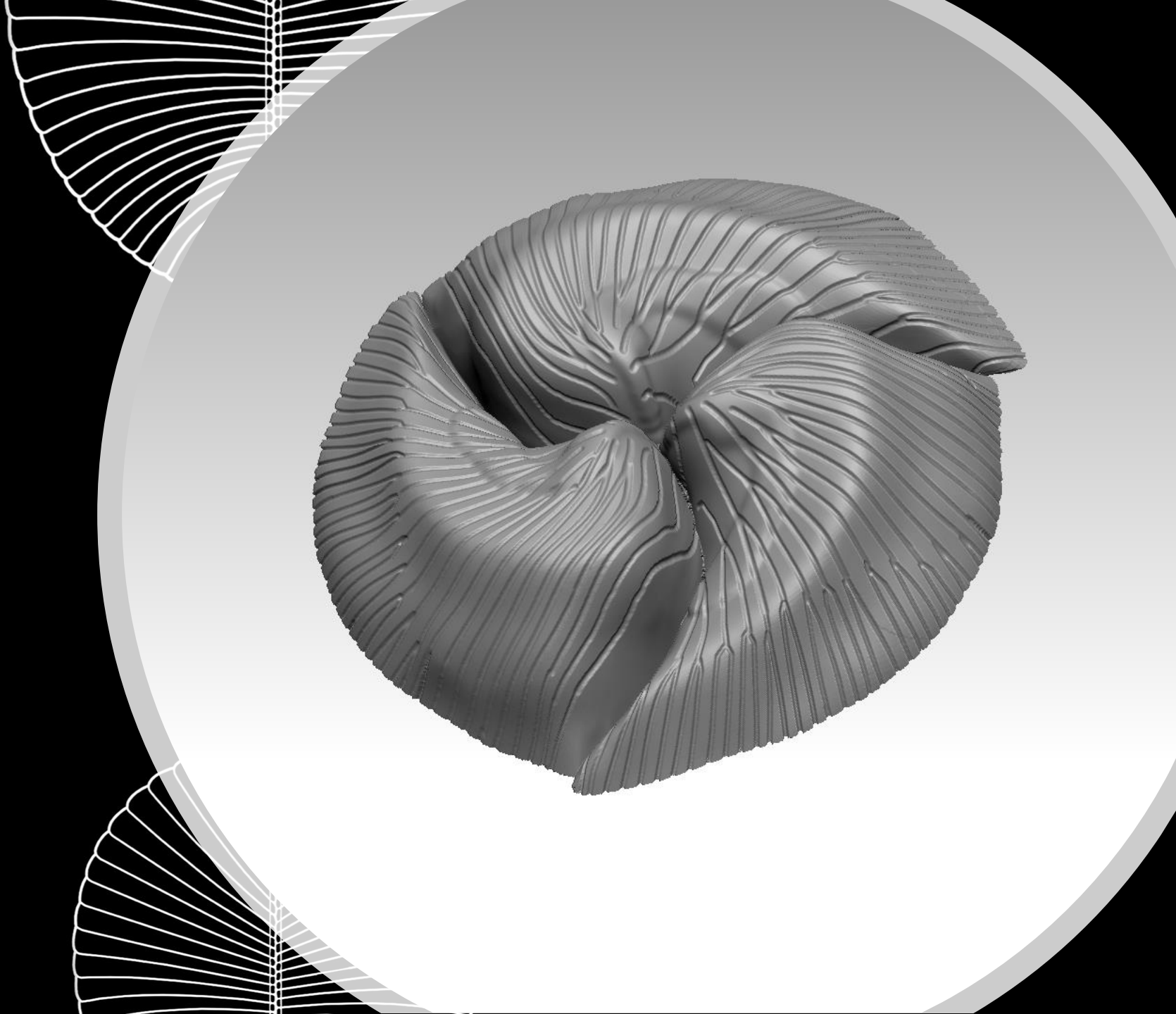


Zbrush lowpoly mesh



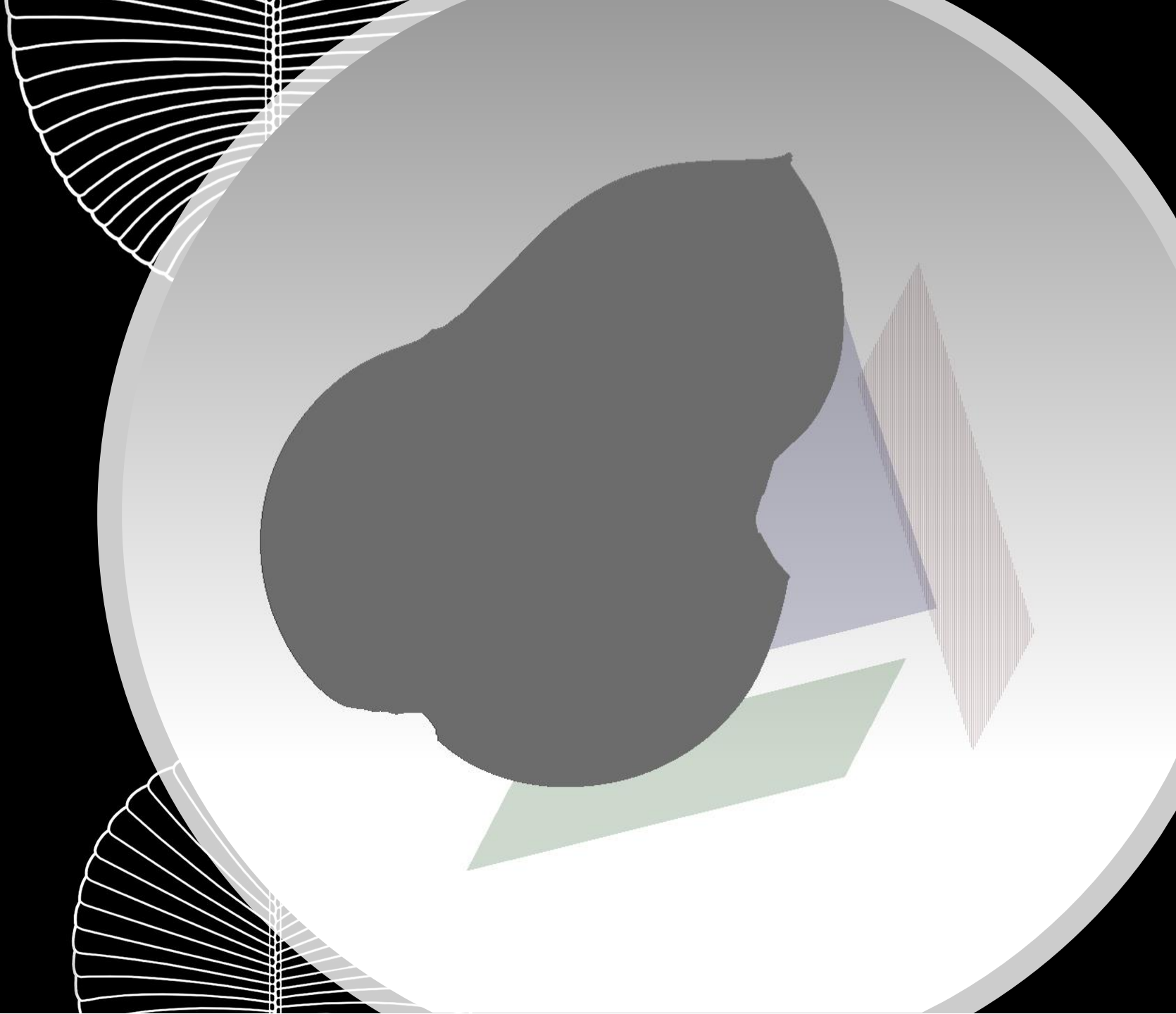


Zbrush highpoly mesh

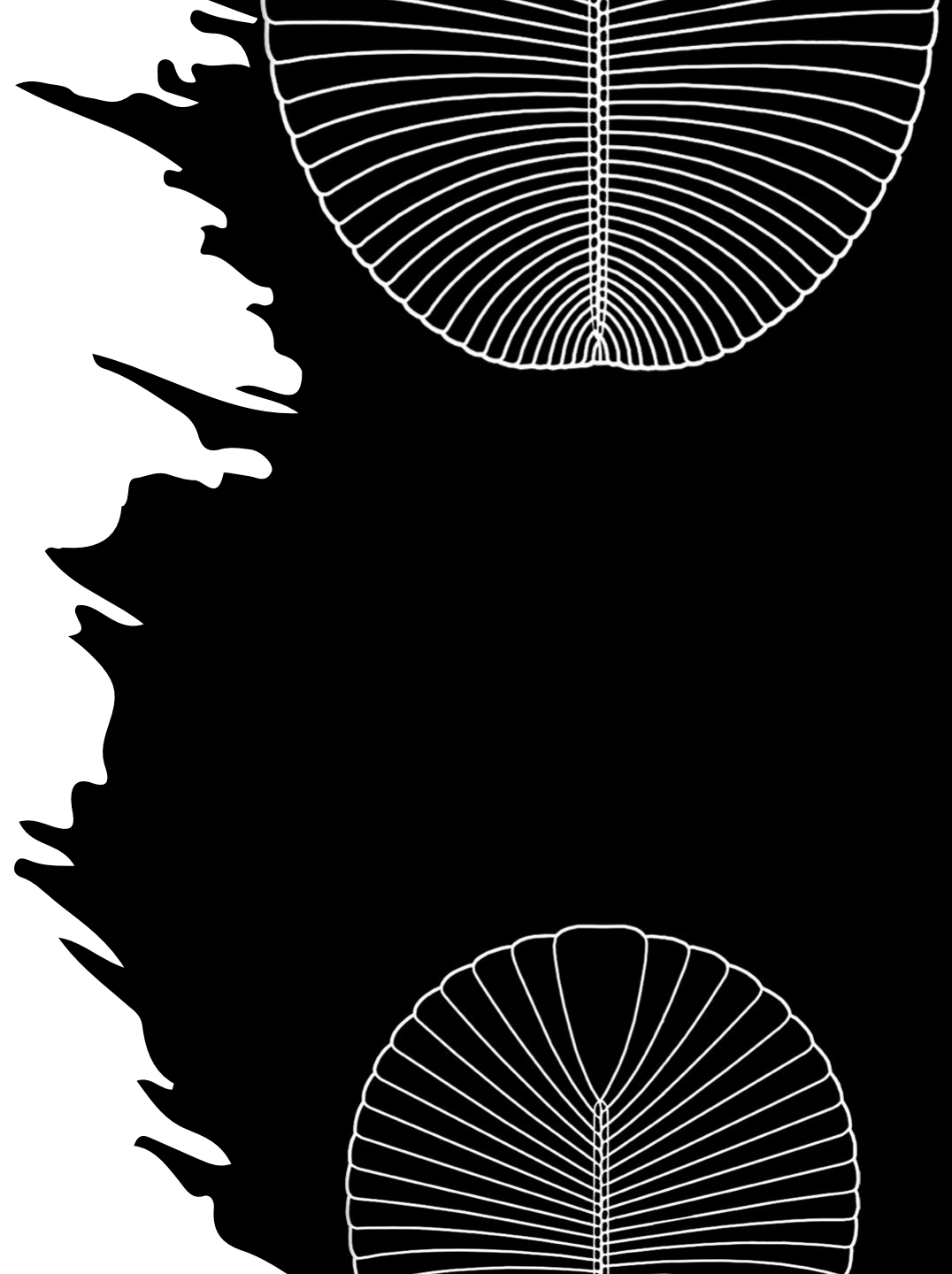




UVs



Prospettive future



Alcuni possibili sviluppi del presente progetto potrebbero essere:

- Porting sui sistemi MacOS
- Caricamento su piattaforme online
- Aggiunta di una voce narrante per l'inclusione
- Traduzione in più lingue

