

Metaverso: ADAPTA studio potenzia la creazione di mondi virtuali immersivi ottimizzando gli oggetti 3D

Lo spin-off del Politecnico di Milano si rivolge a technical artists ed aziende interessate alla creazione di modelli grafici 3D fedeli alla realtà

MILAN, ITALY, May 27, 2022

[/EINPresswire.com/](https://EINPresswire.com/) -- Si moltiplicano le iniziative dei Brand nel Metaverso e fa notizia la creazione della Spotify Island su Roblox, utilizzando l'Imagination Platform" che consente ai propri utenti di sviluppare o giocare a milioni di giochi 3D online.

Si tratta della prima piattaforma di streaming a sbarcare nel Metaverso: l'isola è una sorta di "paradiso del suono" dove i fan e gli artisti di tutto il mondo possono incontrarsi ed esplorare un paese delle meraviglie fatto di suoni, missioni e merchandising esclusivo.

Gli utenti di Roblox potranno così socializzare con gli artisti, completare sfide interattive e sbloccare contenuti esclusivi. I giocatori potranno anche vivere un'esperienza audio coinvolgente creando musica ed esplorando i suoni nelle stazioni beat-maker virtuali alimentate da Soundtrap.

Gli ascoltatori di Spotify noteranno anche alcune forme, colori e icone familiari sulla Spotify Island. Ad esempio, gli utenti di Roblox avranno la possibilità di raccogliere l'icona "Mi piace" a forma di cuore, che potrà essere scambiata con merchandising. Tutto questo consentirà ai fan di interagire con il marchio in un modo completamente nuovo.

Ma siamo sicuri che sia davvero tutto così semplice? E soprattutto quanto può essere complicato sviluppare esperienze di questo tipo?



ADAPTA studio

Creare esperienze coinvolgenti nel Metaverso può essere impegnativo, in particolare, a causa delle limitazioni in termini di numero di poligoni (10k poligoni per qualsiasi terra virtuale è un numero molto basso). Ricordiamo che il poligono è l'elemento base di ogni scena tridimensionale e viene utilizzato per creare gli oggetti virtuali che riproducono scenari reali. Così un maggior numero di poligoni migliora la resa finale dell'oggetto, ma grava maggiormente sul processore grafico della macchina e sul budget di 10k di ogni terra virtuale nel Metaverso.

Esiste una soluzione a questo genere di problematica ed è rappresentata dalla piattaforma cloud AMAZ3D, lanciata da [ADAPTA studio](https://adapta.studio/) (<https://adapta.studio/>), startup e spin-off del Politecnico di Milano.

Il servizio cloud AMAZ3D consente di ottimizzare gli oggetti grafici 3D senza utilizzare le risorse locali del computer ma bensì ricorrendo a risorse computazionali remote. Il software AMAZ3D è in grado di ridurre il numero dei poligoni che costituiscono gli oggetti grafici 3D, mantenendo una alta qualità di renderizzazione e consentendo così la creazione di mondi virtuali immersivi caratterizzati da una grafica realistica.

“ADAPTA studio - afferma Leonardo Locatelli, CEO e co-founder dell'azienda - consente alle persone di creare incredibili applicazioni per il Metaverso con grafica realistica senza superare il limite di 10k per terra imposto dai fornitori del mondo metaverse (ad es. Decentraland)”.

“ADAPTA studio – aggiunge Simona Perotto, Presidente e co-founder- grazie all'utilizzo di algoritmi matematici avanzati può supportare grafici e aziende di diversa estrazione nella creazione di modelli grafici 3D caratterizzati da un'alta affidabilità da un lato, e da un uso assai ridotto di risorse computazionali dall'altro”.

ADAPTA studio, fondata nel 2021, dopo una prima fase di messa a punto di algoritmi avanzati iniziata nel 2019, ha già ricevuto due finanziamenti da PoliHub e 360 Capital Partners; attualmente offre soluzioni e prodotti diversi per l'ottimizzazione degli oggetti grafici tridimensionali al fine di soddisfare le esigenze diverse dei clienti.

Gian Maria Brega
Mammamia Agency
+39 3389020851

[email us here](#)

Visit us on social media:

[LinkedIn](#)

This press release can be viewed online at: <https://www.einpresswire.com/article/574293322>

EIN Presswire's priority is source transparency. We do not allow opaque clients, and our editors

try to be careful about weeding out false and misleading content. As a user, if you see something we have missed, please do bring it to our attention. Your help is welcome. EIN Presswire, Everyone's Internet News Presswire™, tries to define some of the boundaries that are reasonable in today's world. Please see our Editorial Guidelines for more information.

© 1995-2022 Newsmatics Inc. All Right Reserved.