

## عنوان مقاله:

طراحی تعاملی معماری با استفاده از فناوری واقعیت مجازی

## محل انتشار:

ششمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای، فرصت‌ها و چالش‌ها (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

## نویسندگان:

سجاد خورشیدی - دانشجوی کارشناسی ارشد هنرهای رایانه‌ای، گرایش طراحی شبیه‌سازی هوشمند

یونس سخاوت - استادیار و عضو هیات علمی دانشکده چنדרساره‌ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

مرتضی میرغلامی - دانشیار و عضو هیات علمی دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

## خلاصه مقاله:

واقعیت مجازی در زمینه علوم رایانه به یک علم و فناوری جامع تبدیل شده است که طیف گسترده‌ای از تحقیقات و فناوری رادبرمی گیرد و به ابزاری مهم بر ای توسعه علمی در قرن بیست و یکم تبدیل شده است. این فناوری انواع جدیدی از طیف‌گسترده‌ای از صنایع را ارائه می‌دهد، واقعیت مجازی یک تجربه ایمن، همه‌جانبه و واقع‌گرایانه را برای کاربران فراهم می‌کند که بازسازی برخی از آنها در تنظیمات دنیای واقعی دشوار است. امروزه مفاهیم سنتی بازنمایی (مبتنی بر کاغذ) مرکزیت خود را به عنوان مبانی مفهومی برای توضیح فرایندها و دانش مرتبط با طراحی دیجیتال از دست داده‌اند. واقعیت مجازی پتانسیل بسیار زیادی در روند طراحی معماری دارد، این فرآیند در مراحل اولیه ساده، قابل کنترل، انگیزه‌آور و دلپذیر است. دستگاوواقعیت مجازی به دلیل داشتن میدان دید وسیع و سطح بالای درک شده از سوی کاربران قابلیت بسیار زیادی در فرآیند طراحی تعاملی از خود نشان داده است. بر اساس مطالعات و بررسی‌هایی که در حوزه طراحی تعاملی معماری انجام شده است، دو مدل پیشنهاد شده است که این مدل‌ها شامل حضور توأمان دو آواتار در فضای طراحی به صورت هم‌زمان و مدل دیگر، تغییرات فصول و آب و هوایی در محیط طراحی هست. از اهداف این پژوهش، پر کردن خلأ حس غوطه‌وری و حس حضوریا آنچه در معماری، تجربه زیسته از فضا نامیده می‌شود، هست. این عامل در معماری پدیدارشناسانه از اهمیت بسیار بالایی برخوردار هست و هدف نهایی این پژوهش استفاده از فناوری واقعیت مجازی برای طراحی بهتر و بهینه‌تر فضا معماری هست.

## کلمات کلیدی:

واقعیت مجازی، معماری، طراحی تعاملی، حس غوطه‌وری

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1167263>

