

22<sup>a</sup> Edizione

# SCUOLA DI COMPUTER GRAFICA & INTELLIGENZA ARTIFICIALE PER I BENI CULTURALI E LA SCIENZA

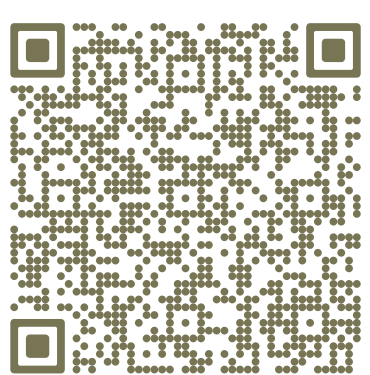
NAPOLI

05-09 20  
OTTOBRE 26

La **scuola** si pone l'obiettivo di introdurre i partecipanti alla realizzazione di applicazioni per lo studio e la comunicazione di contenuti **culturali** e dati **scientifici**, ed in particolare astronomici, creando storie attraverso immagini e video e **applicazioni** innovative.

Verranno inoltre sottolineate le nuove sinergie tra Computer Grafica ed Intelligenza Artificiale.

Il **corso**, della durata di **5 giorni**, è rivolto a studenti e laureati ed introduce i partecipanti alla ricostruzione 3D, all'uso di tool di AI, alla XR, alle metodologie ed agli strumenti tecnologici dedicati alla creazione di ricostruzioni virtuali in sistemi spaziali in real-time o renderizzate su piattaforme web, desktop e mobile.



## ISCRIZIONI

INQUADRA IL **QR CODE**  
O VISITA IL SITO :  
[EVENTI.CINECA.IT](https://eventi.cineca.it)

Scadenza iscrizioni:  
**30 AGOSTO 2026**

## ARGOMENTI

- Modellazione 3D e shading secondo un processo grafico open basato su **Blender**.
- Scenari culturali e scientifici crossmediali, con particolare attenzione al **3D Web**.
- Progettazione di ecosistemi digitali per la gestione ed elaborazione di dati culturali e/o scientifici anche grazie a: sistemi di **AI**; animazione in computer grafica; applicazione di tecniche **XR**; ambienti virtuali interattivi e immersivi.

Il programma è disponibile sulla pagina di registrazione

## CRITERI DI SELEZIONE

La partecipazione è **gratuita** e limitata a **25 studenti**, che saranno selezionati in base alle esperienze e qualifiche. Per partecipare è necessaria l'**iscrizione online** sul sito Cineca.

## DOVE

La scuola si terrà da lunedì 5 a venerdì 9 ottobre a **Capodimonte (Napoli)**, presso l'Osservatorio Astronomico di Capodimonte - INAF

Per informazioni: [visitlab@cineca.it](mailto:visitlab@cineca.it)

CINECA

