



14° Edizione
SCUOLA DI COMPUTER GRAFICA
per i Beni Culturali

8 > 12 ottobre 2018
Cineca - Bologna



Ecosistemi digitali e ambienti virtuali interattivi per il Cultural Heritage

Per catturare l'attenzione dei visitatori e comunicare contenuti culturali, musei, istituzioni pubbliche e culturali ricorrono in maniera crescente alle applicazioni informatiche. VisitLab Cineca (Visual Information Technology Laboratory) sviluppa molteplici progetti di Digital Heritage: progettazione di ecosistemi digitali per la gestione ed elaborazione di dati culturali, animazione in computer grafica, installazioni evocative, app di realtà aumentata e navigazioni di ambienti virtuali interattivi on-line ed immer-

sivi. La scuola si pone l'obiettivo di introdurre i partecipanti alla realizzazione di queste soluzioni.

Il corso, intensivo e della durata di 5 giorni (8-12 ottobre 2018), è rivolto a laureati ed introduce i partecipanti alla ricostruzione 3D, alle metodologie ed agli strumenti tecnologici dedicati alla modellazione, all'elaborazione e all'integrazione di ricostruzioni virtuali in sistemi spaziali in tempo reale o computer grafica (web, desktop, mobile).

Argomenti:

- Modellazione 3D di scenari culturali secondo un processo grafico open basato su Blender;
- Scenari culturali e approccio crossmediale con particolare attenzione al 3D Web (mediante Blend4Web).

La partecipazione è gratuita ed è limitata a 25 studenti.

Per partecipare al corso è necessaria l'iscrizione tramite modulo online sul sito Cineca, raggiungibile anche da QRcode.



Criteri di selezione: i proponenti saranno selezionati in base alle loro esperienze e qualifiche.

E' richiesta una conoscenza base di computer grafica.

La scadenza per la presentazione delle domande è il **15 luglio 2018**.

L'elenco dei selezionati sarà pubblicato sul sito del Cineca entro fine agosto.

La scuola si terrà presso Cineca, sede di Bologna.

Per informazioni: visitlab@cineca.it