

19° Edizione SCUOLA DI COMPUTER GRAPHICS PER I BENI CULTURALI

AI E BENI CULTURALI

09/13 2023
OTTOBRE

Per catturare l'attenzione dei visitatori e comunicare contenuti, musei, istituzioni pubbliche e culturali ricorrono in maniera crescente alle applicazioni informatiche. La scuola si pone l'obiettivo di introdurre i partecipanti alla realizzazione di queste soluzioni.

Il corso, intensivo e della durata di 5 giorni è rivolto a laureati e studenti 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).



**PER ISCRIVERTI
INQUADRA IL QR
CODE!**

**Scadenza domande:
31 AGOSTO 2023**

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

CRITERI DI SELEZIONE

Gli studenti saranno selezionati in base alle loro esperienze e qualifiche. È richiesta una conoscenza base di Blender, verificata mediante la prova indicata sulla pagina dedicata alla scuola sul sito Cineca. La partecipazione è gratuita e limitata a 20 studenti. Per partecipare è necessaria l'iscrizione online sul sito Cineca.

CHI SIAMO

VisitLab Cineca (Visual Information Technology Laboratory) sviluppa molteplici progetti di Digital Heritage: progettazione di ecosistemi digitali per la gestione ed elaborazione di dati culturali anche grazie a sistemi di intelligenza artificiale, animazione in computer grafica, installazioni evocative, app di realtà aumentata e navigazioni di ambienti virtuali interattivi on-line ed immersivi.

Per informazioni: visitlab@cineca.it



VISIT LAB
VISUAL INFORMATION
TECHNOLOGY LAB
CINECA