



15° Edizione

SCUOLA DI COMPUTER GRAFICA

per i Beni Culturali

7 > 11 ottobre 2019

Cineca - Bologna



Ambienti virtuali interattivi: dalla modellazione 3D al deep learning 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 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. La scuola si

pone l'obiettivo di introdurre i partecipanti alla realizzazione di queste soluzioni.

Il corso, intensivo e della durata di 5 giorni (7-11 ottobre 2019), 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 **14 luglio 2019**.

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