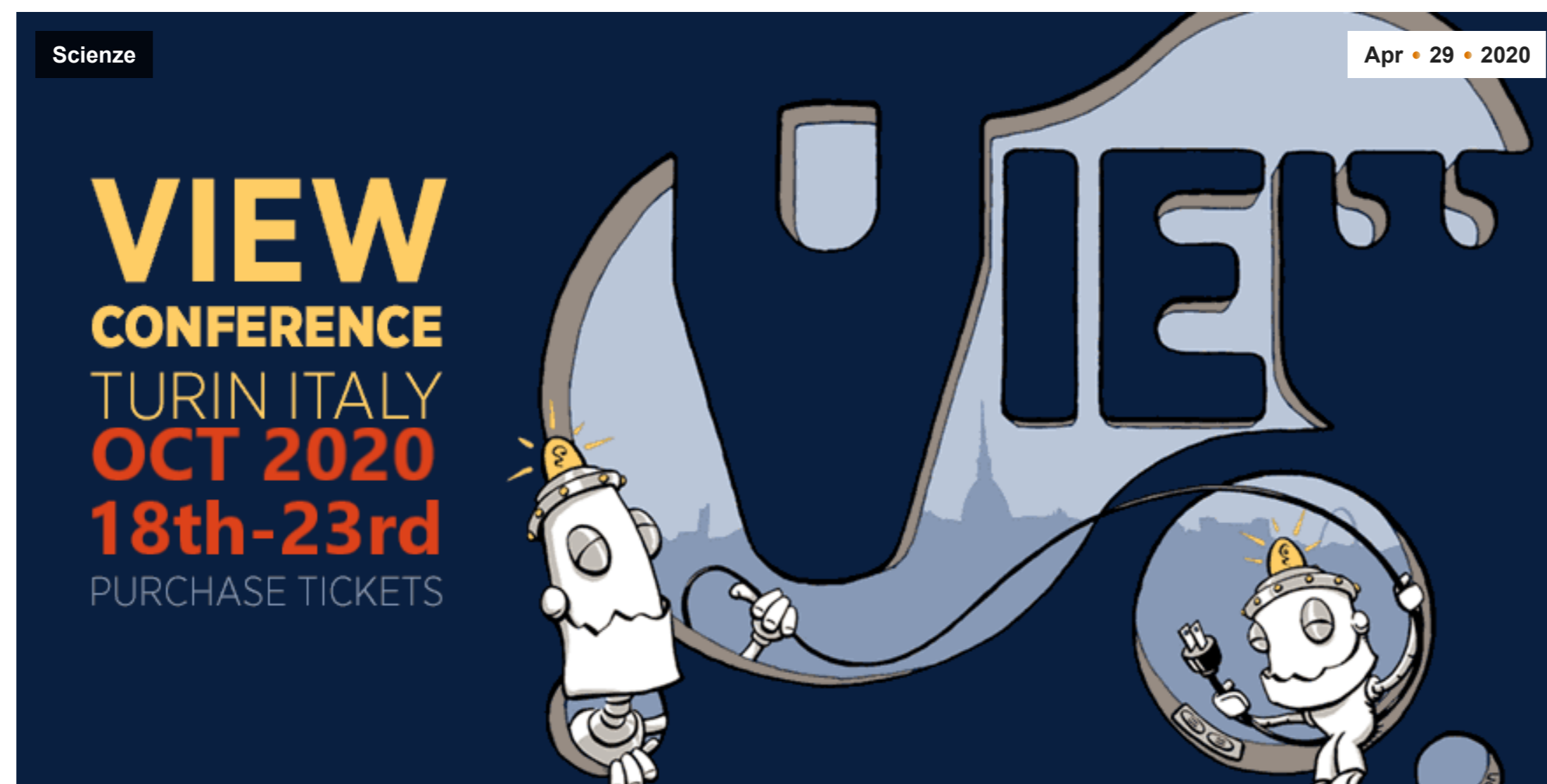


VIEW Conference ti porta alla scoperta dei segreti del digitale

[Home](#) / [Scienze](#) / [VIEW Conference ti porta alla...](#)



Ti sei mai chiesto come vengono creati gli **effetti visivi** nei film? E come possono essere inseriti in modo che sembrino **così realistici**? Ormai il confine tra il mondo digitale e quello reale è molto sottile, tanto che è diventato normale parlare di realtà aumentata o addirittura di realtà virtuale. Ma cosa significa esattamente? Lo sviluppo tecnologico procede in modo talmente veloce che risulta difficile stare al passo, ma forse è proprio questo progresso, rapido e senza precedenti, che ci affascina e ci fa interessare alle innumerevoli scoperte e novità.

Siamo consapevoli di vivere negli anni della **Rivoluzione digitale**, ma spesso non ci rendiamo conto di tutto quello che comporta, [dalle possibilità che offre](#) ai problemi che solleva.

Per rispondere a tutti questi interrogativi e capire qualcosa in più degli anni in cui viviamo può essere molto utile parlare con degli esperti, persone che con la tecnologia ci hanno a che fare tutti i giorni. **Torino** ha la fortuna di ospitare, ogni anno, da ormai 19 anni, **VIEW Conference**, la più grande conferenza di [computer grafica](#) d'Italia. Partecipare significa avere la possibilità di ascoltare i più grandi esperti del settore, in grado di spiegare il loro lavoro e **renderci così più consapevoli del lato tecnologico** che pervade il mondo in cui viviamo, ma che risulta ancora troppo sconosciuto.

In particolare, attraverso lezioni, conferenze, esibizioni, mostre e presentazioni, VIEW Conference **rivelerà i segreti della nuova frontiera digitale**, e come questa si è sviluppata nel nostro quotidiano, dal cinema, all'architettura, dalla pubblicità, alla medicina e i videogiochi.

Analizza i mezzi con cui il mondo digitale si è fatto strada nelle nostre vite e il significato di termini come **computer grafica** e **cinema digitale**, spiega il funzionamento delle **animazioni 2D e 3D**, degli **effetti visivi**, della **realtà aumentata** e di come questa si differenzia dalla **realtà virtuale**, nonché del modo in cui vengono sviluppati i videogiochi e le piattaforme che li rendono oggi così reali.

Insomma, si tratta di un'occasione unica per capire cosa si nasconde dietro la finzione del digitale, che non riconosciamo più come tale, ma che sta rimpiazzando la realtà con una forza sempre maggiore e una diffusione sempre più capillare.

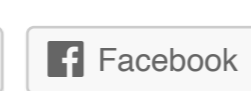
Se sei interessato a saperne di più, [visita il sito di VIEW Conference](#), per scoprire quali sono stati gli [ospiti dell'edizione precedente](#) e avere un'anticipazione di [quali saranno quelli di questo 2020](#).

Tra questi vi segnaliamo **Peter Ramsey**, regista e sceneggiatore statunitense, che ha lavorato nel 2018 a "Spider-Man – Un nuovo universo"; **Jérémy Clapin**, regista francese di film d'animazione; **Paul Debevec**, ricercatore e ingegnere per Google's Virtual Reality; **Marino Guarnieri**, regista, animatore e illustratore; **Kane Lee**, produttore e head of content per [Baobab Studios](#); **Donald Greenberg**, professore di computer grafica; **Dylan Sisson** della Pixar e **Simone Giampaolo**, che avremo il piacere di intervistare.

L'edizione di quest'anno si terrà a Torino, alle OGR, dal 18 al 23 ottobre. Noi di WeGather vi terremo aggiornati, con una serie di interviste di presentazione, per portarvi infine all'evento insieme a noi.

Per maggiori informazioni scopri anche le edizioni passate [su YouTube](#) e scopri [qui](#) come partecipare agli eventi di quest'anno.

Condividi:



Category: Scienze • By Viviana Catalano • 29 Aprile 2020 • [Lascia un commento](#)

Author: **Viviana Catalano**