

RILIEVO SUL CAMPO DEI BENI CULTURALI E PROGETTAZIONE URBANA IN 3D: DA QGIS A BLENDER

Luca Mandolesi

Il workshop intende condividere strumenti GIS open source e metodologie per l'elaborazione fotogrammetrica 3D di uno scavo nell'ambito dell'archeologia preventiva.

I partecipanti al workshop potranno immergersi nell'intero flusso di lavoro che li porterà dal rilievo topografico alla completa modellizzazione tridimensionale dello scavo archeologico e di parti del progetto architettonico.

L'intero flusso di lavoro sarà completamente sviluppato in ambiente software open source. Si farà pratica con Blender, ma anche con Blender-GIS e QGIS.

10 GIUGNO

17.30 | 19.30



EVENTO
ONLINE ZOOM



ISCRIZIONE SU
www.mastergiscience.it
O SUL FORM
<https://cutt.ly/gyXw9Dc>



INFORMAZIONI
mastergiscience@dicea.unipd.it

Tutti gli appuntamenti

ESTATE GIS

GIS and Science per il clima, la società
e il territorio

17.06 GPS RTK LOW-COST PER RILIEVI
GEOGRAFICI DI ALTA PRECISIONE
Paolo Dabove

24.06 COVID: ANALISI GEOGRAFICA CON
STRUMENTI GIS OPENSOURCE
Salvatore Fiandaca

01.07 20 ANNI DI CONSUMO DI SUOLO A PADOVA:
APPLICANDO GOOGLE EARTH ENGINE
Guido Ceccherini

