



# ST Engineering



# ANTYCIP

## Display System per i Beni Culturali

LuBeC è un evento di

Con la partecipazione di

Con il sostegno di

Main Sponsor

Partner e partecipanti

Media Partner





# ST Engineering



## ANTYCIP

- Compagnia fondata nel 2006
- Precedentemente nota come Antycip Simulation
- Leader in COTS technology solutions



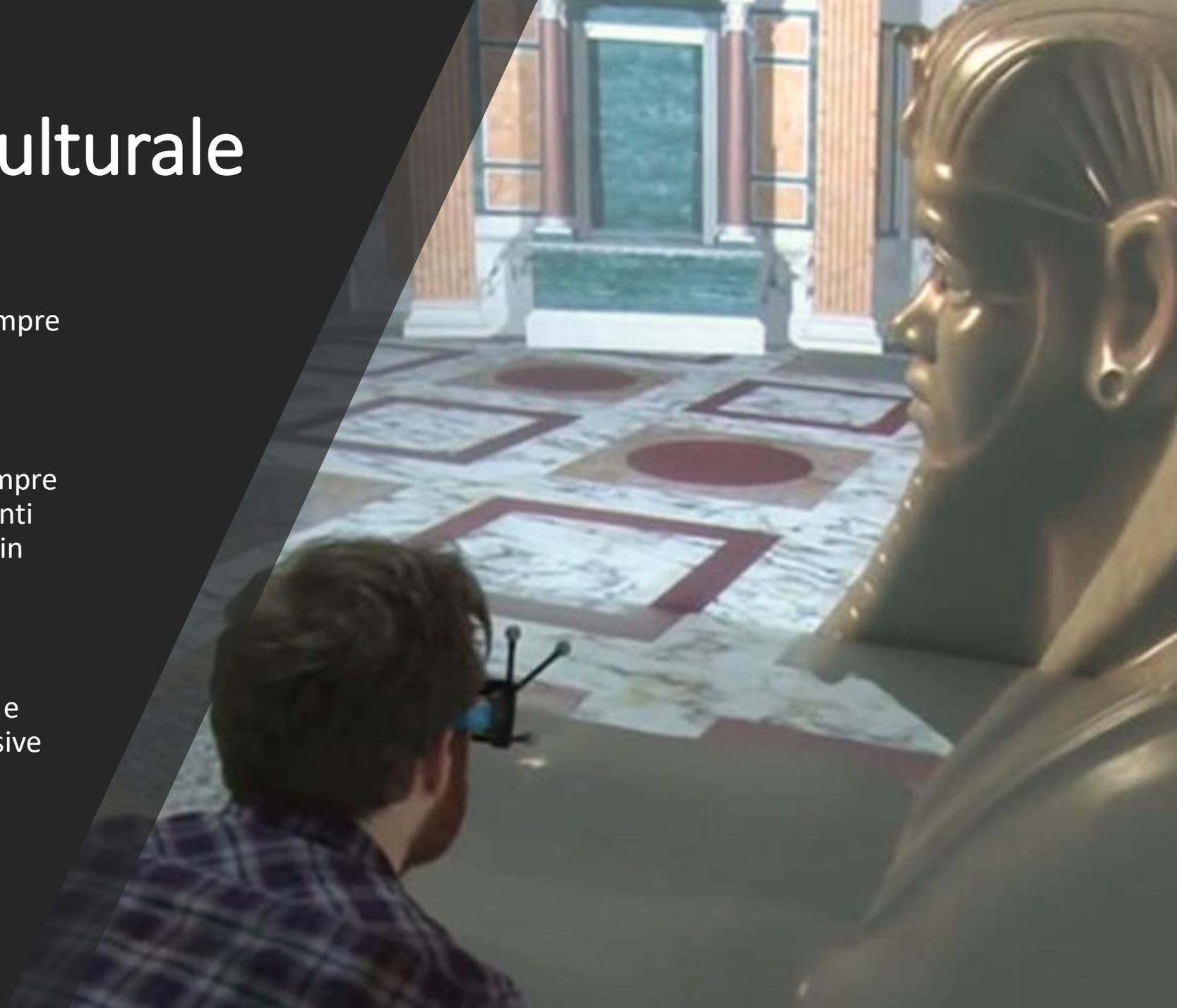




# Quali tecnologie per la Cultura?

# VR in Ambito Culturale

- Le nuove tecnologie hanno reso sempre più fruibili le risorse digitali legate alla cultura
- Negli ultimi decenni, tecnologie sempre più complesse, hanno offerto importanti modalità di conservazione e fruizione in ambito culturale e artistico
- La realtà virtuale può aiutare a esplorare e studiare gli ambiti artistici e culturali attraverso esperienze immersive sempre più specifiche



# VR in Ambito Culturale

- Tour virtuali di musei, biblioteche, siti archeologici, ricostruiti opportunamente in ambiente virtuale, possono offrire esperienze uniche per il pubblico, consentendo l'accesso e la visione di luoghi e contenuti altrimenti inaccessibili
- Le nuove tecnologie virtuali e immersive rappresentano lo strumento ideale per vivere questo tipo di esperienza o per approfondire eventi storici



# Cosa offre un Display System Immersivo?

- Molteplici possibilità di sviluppo di sistemi di visualizzazione immersive
- Sia per funzionalità che per aspetto
- In genere si tratta di display visivi che forniscono un livello elevato di coinvolgimento umano con contenuti interattivi in tempo reale generati dai computer
- Le soluzioni di visualizzazione immersive che soddisfano requisiti di uso multi utente includono:
  - VR CAVE
  - VR Powerwall
  - VR Theatres
  - VR Domes





# BEST CASES

# CIREVE

## Centre for Interdisciplinary Virtual Reality

- Mission: rendere accessibili le tecnologie legate alla realtà virtuale
- I Display System per la Realtà Virtuale consentono la visualizzazione interattiva su 3 dimensioni, in applicazioni svariate: dai viaggi, ai siti archeologici e artistici altrimenti inaccessibili





# CIREVE

## Centre for Interdisciplinary Virtual Reality

- Ma anche rappresentazioni storiche e temporali utili allo studio e all'analisi di fenomeni climatici o antropici particolarmente rilevanti

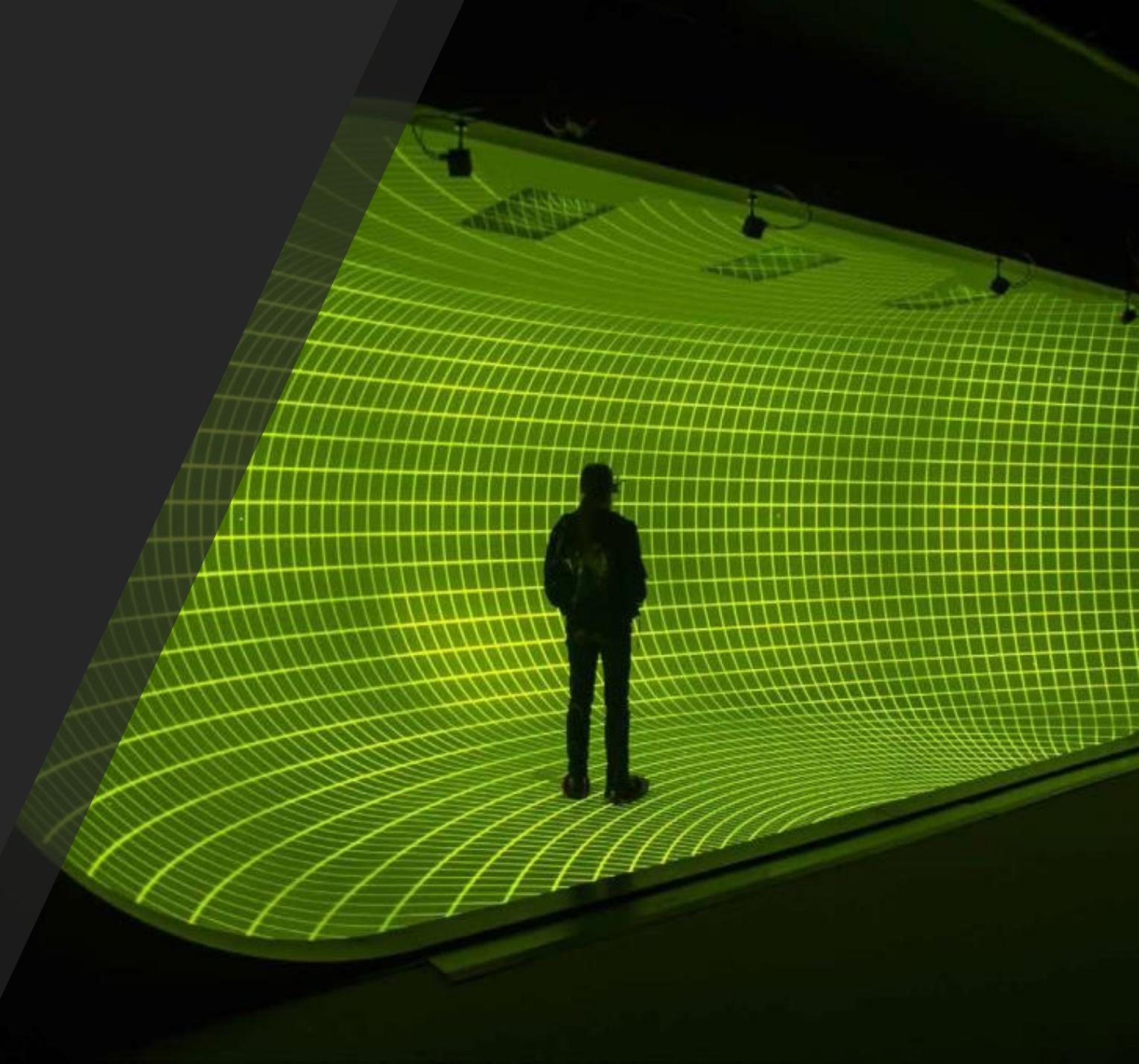




# TORE

## Un display immersivo futuristico

- Situato in Francia, il progetto TORE (The Open Reality Experience) porta l'esperienza immersiva su un livello nuovo e finora mai raggiunto, consentendo agli utenti di esplorare in modo collaborativo ambienti 3D senza alcuna interruzione della visualizzazione, a 180° e con una distanza costante dell'utente grazie alla forma toroidale





# ENS Rennes: un VR Theatre per applicazioni sportive

- VR Theatre sviluppato su 3 lati (12m x 4m x 4m) per l'ENS Rennes, che viene utilizzato per studiare la comunicazione e l'interazione delle squadre sportive sul campo.
- Questa tecnologia innovativa consente di presentare un avversario virtuale a un atleta, consentendo una migliore comprensione di reazioni come ad esempio un portiere che affronta un tiro in porta o un giocatore di rugby che affronta l'arrivo di un attaccante.







*Thank you*