COrtonaOPen3D presenta:

# WOrkshopOPen3d 2025 Design & Cultural Heritage

---

( English text at pag 9 )

_____

Il **WOrkshopOPen3d 2025** è un workshop di **Design in contesto Cultural Heritage** che si terrà **dal 24 luglio al 2 agosto 2025**

**Nella città di Pavia.**

Durante il workshop i partecipanti svilupperanno individualmente o in gruppo un progetto di architettura-design o un'installazione artistica.

**Il Workshop di progetto sarà preceduto da un corso di BLENDER 3d Software Open Source**

**https://www.blender.org/**

(E' possibile però già da oggi imparare ad utilizzare Blender. Richiedeteci una versione registrata del corso al momento dell'iscrizione)

**L'edizione 2025 si terrà sia ONLINE che IN PRESENZA – Sarà quindi liberamente scegliere se seguire il workshop in presenza** (anche parzialmente) oppure **completamente online**. Il workshop è alla sua **XIV edizione** ed è della durata di 100 ore e ogni anno vi partecipano complessivamente tra i cinquanta e i cento studenti.

**Il workshop è internazionale,** partecipano da sempre studenti da tutti e 5 i continenti, e le lingue parlate sono italiano, inglese e spagnolo. Si svolge in collaborazione con il **Politecnico di Milano**, le **Accademie di Belle Arti di Brera (Milano) e Urbino**, e la **ESDA**, **Escuela Superior de Diseno de Aragon**

Il programma del workshop prevede lezioni, conferenze e comunicazioni e laboratorio con revisioni dei progetti e tutoraggio dedicato espressamente al software Blender. Le comunicazioni saranno tenute da Professori Universitari e di Accademia, autorità locali ed esperti di tematiche digitali. **In primo piano lo sviluppo di contenuti digitali avanzati altamente professionalizzanti con modellazione tramite Blender e software di fotomodellazione 3d.**

I partecipanti dovranno realizzare un progetto di **Design in ambito Cultural Heritage**. I progetti saranno svolti dagli studenti utilizzando il software **Blender** (che gira benone su qualsiasi Pc o Mac anche datato) lavorando all'interno di uno o più modelli digitale ad altissima risoluzione qualità e dettaglio. I modelli sono realizzati e forniti dall'organizzazione con l'ausilio dei **più attuali strumenti di foto-modellazione** di cui vi

insegneremo le basi teoriche e pratiche perchè possiate realizzarne di vostri in autonomia.

Obiettivo del Workshop è di insegnare a progettare usando il computer come strumento creativo e sensibilizzare i partecipanti alle tematiche del progetto per i beni culturali in contesti urbani fragili e quindi : **IMPARARE A PROGETTARE UTILIZZANDO IL SOFTWARE 3D IN MODO CREATIVO E CONSAPEVOLE**

Per qualsiasi informazione o domanda scriveteci a : **info@cortonaopen3d.org** vi risponderemo volentieri

---

**COSA e COME SI STUDIA?**

- **I fondamenti di Blender durante il corso di Blender che introduce il workshop**
- **Tecniche avanzate di Blender** esercitatevi sulle tecniche più avanzate e innovative di questo straordinario software con l'aiuto costante dei nostri tutor.
- **Fotografia e foto modellazione digitale 3D** La fotografia, il suo linguaggio e il suo utilizzo nelle tecniche di modellazione digitale 3D
- **Progettare per i Beni Culturali** Approfondire il rapporto tra il progettare contemporaneo e il Cultural Heritage
- **Seguendo le lezioni** che affronteranno in profondità le diverse tematiche del workshop con numerosi contributi esterni di architetti, artisti, amministratori, blenderisti, professori e tecnici digitali.
- **Progettando all'interno di un modello virtuale** iperrealistico dell'area di progetto che verrà fornito dall'organizzazione. Verrete seguiti da noi e dai nostri tutor esperti di Blender sia dal punto di vista tecnico che da quello progettuale.

---

**IL MODELLO VIRTUALE**

Il modello virtuale dell'area di progetto verrà fornito dall'organizzazione in formato Blender e potrete lavorare e progettare al suo interno. Nelle varie fasi del progetto verrete guidati e supportati da noi per il lato più strettamente progettuale e da nostri tutor super-esperti per la parte più tecnica di lavoro con Blender **Cliccando sulle immagini** qui sotto potete navigare alcuni esempi di modelli realizzati per il web. Voi riceverete, durante il workshop, un modello dell'area di progetto simile a questi ma in più alta qualità e potrete realizzare il vostro progetto al suo interno.

---

**CREDITI UNIVERSITARI**

Verranno riconosciuti con la partecipazione al workshop:

**4 CREDITI agli studenti di Architettura del Politecnico di Milano**
https://www.auic.polimi.it/formazione/tirocini-e-workshop/workshop

(è possibile usualmente convalidare i crediti inserendo il workshop sia nel piano di studi dell'attuale che in quello del prossimo anno accademico, chiedete comunque sempre conferma alla vostra segreteria e, nel caso vi fosero problemi vi aiuteremo a risolverli)

**2\4 CREDITI per la Accademia di Belle Arti di Urbino**

**IL WORKSHOP E 'APERTO A QUALSIASI STUDENTE UNIVERSITARIO** PREVIO INVIO DI LETTERA DI MOTIVAZIONE Ovviamente solo gli studenti delle Accademie e Università consorziate verranno attribuiti crediti.

Per l'attribuzione dei crediti, una volta completato **con successo** il workshop, vi sarà consegnato un attestato di partecipazione. Questo vi consentirà di **attestare la vostra conoscenza del software a livello professionale** e richiedere l'assegnazione dei crediti formativi.

**Vi raccomandiamo di verificare con noi o con il vostro istituto le modalità di richiesta e partecipazione e la vostra situazione personale riguardo l'assegnazione dei crediti prima dello svolgimento del workshop.** Per qualsiasi dubbio o problema scriveteci a: **info@cortonaopen3d.org** vi aiuteremo volentieri.

---

**COSTI**

Verrà richiesto, a tutti i partecipanti al workshop, un "contributo per le spese dei materiali didattici" **Il contributo è identico sia per chi partecipa online che per chi partecipa in presenza** ed ammonta per il 2025 a **250 euro**.

Siamo orgogliosi del fatto che il workshop non riceva nessun tipo di finanziamento e si sostenga, da sempre, esclusivamente con le quote per i materiali didattici versate dai partecipanti. **Il vostro sostegno ci consente di essere liberi e d'insegnare solo quello in cui crediamo veramente.**

Nota importante: i costi di viaggio, vitto e alloggio per chi decida di partecipare in presenza sono a carico dei partecipanti.

---

**CORSO DI BLENDER**

**Il Workshop sarà preceduto da un corso di BLENDER utile per imparare o approfondire Blender e ad ottenere una buona conoscenza del software** con cui poi sviluppare il progetto.

# https://www.blender.org/

**Se volete imparare fin da ora ad utilizzare Blender, richiedete la versione registrata del corso di Blender 2024, riservato esclusivamente ai partecipanti, all'atto del completamento dell'iscrizione**

- **Modellazione** La prima fase di un progetto 3D è la realizzazione di un modello tridimensionale partendo da solidi euclidei, da zero o da un disegno eseguito in precedenza con un software Cad. E' anche possibile importare e modificare oggetti ed architetture acquisiti dalla rete. Parole chiave: Modellazione per oggetti, parametrica, da Cad; Importazione ed esportazione modelli 2d e 3d
- **Materiali e texture** Al modello tridimensionale devono essere applicati i materiali (Shaders) che possono essere molto semplici oppure estremamente sofisticati. È possibile realizzare il materiale da zero, oppure importarlo da una delle numerose librerie liberamente disponibili in rete. Parole chiave: materiali; texture procedurali e per immagini; Image mapping e unwrapping
- **Illuminazione** In una secna 3d vanno inserite delle fonti di luce. Queste si posizionano ragionando come in uno studio fotografico, ottenere una buona illuminazione richiede una certa accortezza ma consente risultati eccellenti. Parole

chiave: Colore e Luce; Illuminazione interni ed esterni. Materiali emittenti; renderizzazione unbiased con Cycle

- **Fotografia  e fotoripresa** La scelta del posizionamento della telecamera consente di raccontare il progetto nella maniera migliore. Il “colpo d’occhio del fotografo” dipende dal talento e dall’esperienza, ma anche da alcune regole e tecniche che valgono anche per la realizzazione di un render. Parole chiave: telecamere virtuali, profondità di campo, composizione fotografica.

---

**LEZIONI SOFTWARE E CONFERENZE**

Le comunicazioni saranno parte fondamentale del workshop, fornendo le conoscenze tecniche e culturali necessarie alla realizzazione di un progetto concreto, curato nei dettagli e in grado di arricchire in modo consistente il portfolio dei partecipanti sia per quello che riguarda la comunicazione grafica che per i contenuti del progetto. Saranno tenuti da professori universitari, autorità locali ed esperti di tematiche digitali. Alcuni esempi dei temi che potranno essere trattati:

- **Dentro le mura della città** _ Racconti, storie ed analisi della città, dei suoi beni culturali, delle realtà imprenditoriali e del suo contesto territoriale.
- **Progettare per la Cultura** _ Progetti di design, arte e architettura innovativi nei contesti di Cultural Heritage
- **Is it buid? L’immagine nell’era digitale** _ Nuove tendenze di comunicazione del progetto attraverso la fotografia e il rendering
- **Strumenti digitali avanzati** Software e hardware per il progetto digitale, teoria e pratica.

---

**CONCORSO DI PROGETTAZIONE**

I partecipanti parteciperanno ad un **concorso di progettazione** artistica o architettonica in cui dovranno realizzare un **progetto di Design nell’ambito della città di Urbino o di Milano**. I dettagli sono ancora in fase di definizione ma potete rimanere costantemente aggiornati sulle novità in tempo reale effettuando la: **PRE-ISCRIZIONE** o scrivendoci a **info@cortonaopen3d.org** per ogni domanda.

I progetti saranno svolti **singolarmente o in gruppo**, guidati da insegnanti e tutor esperti in design, progettazione, storia dell’arte e software. Si lavorerà utilizzando il software Blender open source all’interno di un modello digitale ad altissima risoluzione, qualità e dettaglio, realizzato con l’ausilio di strumenti di foto-modellazione, anch’essi open source, fornito dall’organizzazione.

Come ogni anno i progetti presentati e sviluppati durante il concorso verranno valutati da **due differenti giurie**. La prima sarà composta dai **partecipanti stessi del workshop** che voteranno, il progetto migliore tra quelli realizzati dai compagni. La seconda invece sarà composta da **professori universitari e personalità di spicco** scelte dall’organizzazione del workshop e dall’amministrazione comunale.

Il progetto sarà un opera di design, arte o architettura e verrà illustrato alle giurie con una serie di immagini rendering realizzate utilizzando il software Blender. Le due giurie valuteranno la qualità dei progetti la bellezza delle immagini e la loro coerenza con le premesse del workshop assegnando i simbolici premi in palio e decretando, a “futura gloria” il **vincitore**.

---

**PARTECIPAZIONE**

IMPORTANTE: **Il tema di progetto sarà nel contesto della città di Urbino e in PAVIA**

**la location di svolgimento sarà in PAVIA**

**Potete scegliere liberamente se partecipare al Workshop in modalità ON LINE oppure IN PRESENZA** o in modalità mista. Tutte le attività del workshop saranno comunque fruibili attraverso il Web.

**Se partecipate al Workshop potrete:**

1. **Frequentare il CORSO DI BLENDER** ad inizio workshop. Il corso è pensato per ottenere una conoscenza di Blender adeguata a sviluppare con successo il progetto del workshop.
2. **Assistere alle conferenze ON-LINE oppure IN PRESENZA**
3. **Partecipare al workshop di progetto** da soli o in gruppo, con revisioni di progetto e tutoring di Blender. Realizzerete il progetto utilizzando gli straordinari modelli iperrealistici delle aree di progetto da noi forniti, realizzati tramite modellazione tridimensionale fotogrammetrica.
4. **Presentare il vostro lavoro** alle giurie di esperti e a quella dei partecipanti ed essere valutati tra i migliori progetti del Workshop

**Per partecipare al Workshop dovrete**:

**PASSO 1 – Compilare il MODULO DI PRE-ISCRIZIONE** al workshop (trovate il link anche nel menu principale del sito). Vi invieremo poi (alla mail che ci avrete indicato) le **istruzioni necessarie** a completare il l’iscrizione.

**PASSO 2** – **Completare l’iscrizione** versando la quota per i materiali didattici **di 250 euro per tutti i parteciapnti**. L’iscrizione vi consente di ricevere i materiali didattici (modelli 3d etc… ) e partecipare a tutte le iniziative oltre che, ovviamente, al corso di Blender propedeutico al workshop. Potrete inoltre richiedere le registrazioni del corso 2024 per iniziare da subito ad imparare Blender.

**PASSO 3** – **Partecipare ONLINE oppure IN PRESENZA**

- **ONLINE** In caso di partecipazione **online** dovrete semplicemente assicurarvi di avere a disposizione una connessione internet per tutta la durata del workshop. Tutte le attività saranno completasmente disponibili e il workshop fruibile anche a chi lavora a distanza. Sarà stimolante progettare con colleghi situati, letteralmente, dall’altro capo del mondo. Abbiamo infatti da diversi anni sviluppato un “sistema”

per mettervi in contatto e riuscire a lavorare anche a distanza, che ha dimostrato di funzionare in modo eccellente.

- **IN PRESENZA** In caso di partecipazione **in presenza** dovrete organizzare autonomamente il viaggio e la vostra permanenza. Le spese di viaggio, alloggio, assicurazione e connessione internet sono a carico dei partecipanti. I partecipanti "in presenza" potranno lavorare nel loro alloggio e\o all'interno delle aule messe a disposizione e\o dei cortili e spazi aperti. **Pur non potendo occuparci direttamente del vostro viaggio e residenza, vi forniremo comunque tutto l'aiuto i consigli e le informazioni necessarie a trovare, attraverso i più comuni sistemi, l'alloggio e il trasporto adatti alle vostre esigenze.**

Nota: La connessione a Internet è necessaria e a carico e responsabilità dei partecipanti sia che si trovino online che in presenza per tutta la durata del workshop.

---

**I TEMI DI PROGETTO: DESIGN & CULTURAL HERITAGE**

Usare l'intelligenza degli oggetti per pensare a città migliori è dunque il tema di progetto del Workshop **WOrkshop OPen3D 2025**. Gli oggetti e le città diventano "intelligenti" e il design e l'arte non possono più ragionevolmente evitare il tema. È essenziale sapere come progettare "dal cucchiaio alla città" capendo che oggi chi proietta una casa, un museo, una sedia, un poster o qualsiasi "cosa" non può evitare di porre il problema di "se" e "come "interagire con le tecnologie

Soprattutto è importante ripensare in modo intelligente il contesto e la relazione tra la tecnologia ed il mondo dei beni culturali in contesti fragili, sfruttando in modo innovativo e coerente le possibilità offerte dalla tecnologia di connessione e trovando modalità di intervento che rendano controllabili da parte dei centri decisionali le storture che le innovazioni tecnologiche vanno inevitabilmente a causare.

Potrete individuare e scegliere tra le criticità della città quelle che son a vostro avviso più interessanti e stimolanti e sviluppare su di esse un progetto di architettura, di design o un'installazione artistica che possano, a vostro avviso, contribuire a migliorare la qualità della vita in Urbino. Starà a voi scegliere cosa progettare nell'area di progetto che sceglierete o che vi verrà indicata. Si potrà lavorare alla scala territoriale, alla scala architettonica o si possono immaginare interventi di tipo artistico, performance o installazioni secondo la vostra sensibilità ed inclinazione.

Questo cerchiamo di fare con il nostro Workshop: aiutare i progettisti e le comunità a venire in contatto e progettare oggetti, spazi, relazioni… in altre parole studiare **IL PROGETTARE DIGITALE COME STRUMENTO PER FAR CRESCERE LA CULTURA CIVILE**

---

**CALENDARIO**

**WORKSHOP** – Il workshop si terrà da **giovedì 24 Luglio – a sabato 2 agosto 2025** Il programma prevede lo svolgimento di comunicazioni, lezioni, conferenze e revisioni di progetto. La durata complessiva del workshop è di **100 ore**

**CORSO BLENDER** – Il corso si terrà in Italiano e Inglese (utilizzando come sempre il Blender in inglese) e sarà fruibile sia in diretta streaming (utilizzeremo Zoom) che in un secondo momento tramite registrazione. Se però volete imparare da subito ad utilizzare Blender, richiedete una versione registrata del corso di Blender, (riservato esclusivamente ai partecipanti) all'atto dell'iscrizione

- **Giovedì 24 Luglio Conferenze e Corso di Blender** –
    - 09.00 – 13.00 Corso di Blender 14.00 – 20.00 Kick Off Event, conferenze, Introduzione al Workshop Corso di Blender
- **Venerdì 25 Luglio Corso di Blender e Presentazioni**
    - 09.00 – 13.00 Corso di Blender Presentations; 14.00 – 20.00 "House's rules" – Virtual Tour – visita (virtuale o reale) dell'area di progetto Inizio Workshop di Progetto : presentazione dei modelli digitali ed esposizione delle modalità di lavoro. Formazione dei gruppi, Present yourself.
- **Sabato 26 Luglio** – **Corso di Blender e Workshop**
    - 09.00 – 13.00 Corso di Blender 14.00 – 18.00 Workshop 18.00 – 20.00 Lavoro Personale
- **Domenica 27 Luglio Workshop**
    - 09.00 -13.00 Workshop 14.00 – 18.00 Workshop 18.00 – 20.00 Lavoro Personale
- da **Lunedì 28 Luglio** a **Giovedì 31 Luglio Lezioni software e\o Workshop**
    - 09.00 – 13.00 Lezioni software e\o Workshop 14.00 – 18.00 Workshop con Blender 18.00 – 20.00 Lavoro Personale
- **Venerdì 1 Agosto Workshop e consegna finale Progetti**
    - 09.00 – 13.00 Workshop di Progetto con Blender 14.00 – 18.00 Workshop di Progetto con Blender 18.00 – 20.00 Consegna degli elaborati finali in formato PDF
- **Sabato 2 Agosto Presentazione e discussione dei progetti**
    - 09.00 – 13.00 Presentazione dei progetti, valutazione da parte della giuria degli esperti e della giuria dei partecipanti e Premiazione dei progetti vincitori 14.00 – 20.00 Discussione dei progetti con giuria tutor e professori

COrtonaOPen3D presenta:

# WOrkshopOPen3d 2025 Design & Cultural Heritage

---

The Workshop Open3D 2025 is a design workshop in the context of cultural heritage that will be held from July 24th to August 2nd, 2025.

**In the city of PAVIA**

During the workshop, participants will develop individually or in groups an architecture-design project or an artistic installation.

**The project workshop will be preceded by a course on BLENDER 3d Open Source Software**

https://www.blender.org/

(However, it is already possible to learn how to use Blender. Request a recorded version of the course when registering.)

**The 2025 edition will be held both ONLINE and IN PERSON – It will therefore be free to choose whether to follow the workshop in person (even partially) or completely online.** The workshop is in its XIV edition and lasts 100 hours, with every year between fifty and one hundred students participating in total.

The workshop is international; students from all five continents have always participated, and the languages spoken are Italian, English, and Spanish. It is held in collaboration with the Polytechnic University of Milan, the Academies of Fine Arts of Brera (Milan) and Urbino, and the ESDA, Escuela Superior de Diseño de Aragón.

The workshop program includes lessons, conferences, communications, and a laboratory with project reviews and tutoring dedicated specifically to the Blender software. The communications will be held by university and academy professors, local authorities, and experts in digital issues. **In the foreground is the development of highly professional advanced digital content with modeling through Blender and 3D photomodeling software.**

Participants will have to create a **design project in the Cultural Heritage** field. The projects will be carried out by students using the **Blender** software (which runs well on any PC or Mac, even dated ones), working within one or more digital models with very high resolution, quality, and detail. The models are created and provided by the organization with the help of the **most current photomodeling tools**, of which we will teach you the theoretical and practical bases so that you can create your own independently.

The aim of the workshop is to teach how to design using the computer as a creative tool and to raise awareness among participants of the issues of the project for cultural

heritage in fragile urban contexts and therefore: **LEARN TO DESIGN USING 3D SOFTWARE IN A CREATIVE AND CONSCIOUS WAY**

For any information or questions, write to us at: info@cortonaopen3d.org; we will be happy to answer you.

---

**WHAT IS IT STUDIED AND HOW?**

- Blender fundamentals during the online course that will precede the workshop.
- Advanced Blender techniques: practice the most advanced and innovative techniques of this extraordinary software with the constant help of our tutors.
- Photography and 3D digital photo modeling: Photography, its language, and its use in 3D digital modeling techniques.
- Designing for Cultural Heritage: Deepen the relationship between contemporary design and cultural heritage.
- By following the lessons that will address in depth the different themes of the workshop with numerous external contributions from architects, artists, administrators, Blenderists, professors, and digital technicians.
- By designing within a hyper-realistic virtual model of the project area that will be provided by the organization. You will be guided by us and our Blender expert tutors from both a technical and design point of view.

---

**THE VIRTUAL MODEL**

The virtual model of the project area will be provided by the organization in Blender format, and you will be able to work and design within it. In the various phases of the project, you will be guided and supported by us for the more strictly design side and by our super-expert tutors for the more technical part of working with Blender. By clicking on the images below, you can browse some examples of models created for the web. During the workshop, you will receive a model of the project area similar to these but in higher quality, and you will be able to create your project within it.

---

**UNIVERSITY CREDITS**

They will be recognized with participation in the workshop: **4 CREDITS for the Architecture students of the Politecnico di Milano** (Info at: https://www.auic.polimi.it/formazione/tirocini-e-workshop/workshop (it is usually possible to validate the credits by inserting the workshop in both the current and next academic year's study plan; always ask for confirmation in the secretariat, and in case there are problems, let us know)

**2\4 CREDITS for the Academy of Fine Arts of Urbino**

**THE WORKSHOP IS OPEN TO ANY UNIVERSITY STUDENT UPON SENDING A CV AND A MOTIVATION LETTER**

Once the workshop has been successfully completed, you will be given a certificate of participation. This will allow you to certify your knowledge of the software and request, with a simple procedure, the assignment of training credits. We recommend that you check with your institution the request methods and your personal situation regarding the assignment of credits. Write to us with any doubts or problems; we will be happy to help you.

---

**COSTS**

All workshop participants will be asked to make a "contribution towards the cost of teaching materials." The contribution is the same for those who participate online and those who participate in person and amounts to 250 euros for 2025. We are proud of the fact that the workshop does not receive any type of funding and has always been supported exclusively by the fees for teaching materials paid by participants. Your support allows us to be free and to teach only what we truly believe in.

Note: Travel, food, and accommodation costs for those who decide to participate in person are the responsibility of the participants.

---

**BLENDER COURSE**

**The Workshop will be preceded by a BLENDER course, useful for learning or deepening Blender and for obtaining a good knowledge of the software IN ITALIAN AND ENGLISH**

# https://www.blender.org/

**If you want to learn how to use Blender right now, request the recorded version of the Blender 2024 course, reserved exclusively for participants, upon completing the registration**

**Modeling** The first phase of a 3D project is the creation of a three-dimensional model starting from Euclidean solids, either from scratch or from a drawing previously made with CAD software. It is also possible to import and modify objects and architectures acquired from the network. Keywords: Modeling for objects, parametric, from CAD; Import and export of 2D and 3D models.

**Materials and textures** Materials (Shaders) must be applied to the three-dimensional model, which can be very simple or extremely sophisticated. It is possible to create the material from scratch or to import it from one of the numerous libraries freely available on the net. Keywords: materials; procedural and image textures; image mapping and unwrapping.

**Lighting** In a 3D scene, light sources must be inserted. These are positioned with reasoning similar to that of a photographic studio; obtaining good lighting requires some care but allows for excellent results. Keywords: Color and Light; indoor and outdoor lighting; issuing materials; unbiased rendering with Cycles.

**Photography and photo shooting** The choice of camera positioning allows you to tell the project in the best way. The “photographer’s eye” depends on talent and experience, but also on some rules and techniques that apply to the creation of a render. Keywords: virtual cameras, depth of field, photographic composition.

---

**SOFTWARE LESSONS AND CONFERENCES**

Communications will be a fundamental part of the workshop, providing the technical and cultural knowledge necessary for the creation of a concrete project, with attention to detail and capable of significantly enriching the participants’ portfolios both in terms of graphic communication and project content. They will be held by university professors, local authorities, and experts in digital issues.

- Inside the city walls _ Stories, tales, and analyses of the city, its cultural heritage, business realities, and its territorial context.
- Designing for Culture _ Innovative design, art, and architecture projects in the contexts of Cultural Heritage

- Is it build? The image in the digital age _ New trends in project communication through photography and rendering
- Advanced digital tools Software and hardware for digital design, theory, and practice.

---

**DESIGN COMPETITION**

Participants will participate in an artistic or architectural design competition in which they will have to create a design project within the city of Urbino or Milan. The details are still being defined, but you can stay constantly updated on the news in real time by: **PRE-REGISTRATION** or writing to us at: **info@cortonaopen3d.org** for any questions.

Projects will be carried out individually or in groups, guided by teachers and tutors who are experts in design, planning, art history, and software. They will work using the open-source Blender software within a digital model with very high resolution, quality, and detail, created with the help of photogrammetry tools, also open source, provided by the organization.

Like every year, the projects presented and developed during the competition will be evaluated by two different juries. The first will be composed of the participants of the workshop themselves, who will vote for the best project among those created by their classmates. The second will be composed of university professors and prominent figures chosen by the organization of the workshop and the municipal administration.

The project will be a work of design, art, or architecture and will be illustrated to the juries with a series of rendering images created using the Blender software. The two juries will evaluate the quality of the projects, the beauty of the images, and their coherence with the premises of the workshop, assigning the symbolic prizes up for grabs and decreeing, for “future glory,” the winner.

---

**PARTICIPATION**

IMPORTANT: **The project theme will be in the context of the city of Urbino and/or Milan, and the exact location of the event is still being defined. You can freely choose whether to participate in the Workshop in ONLINE or IN-PERSON mode**. All the workshop activities will be available through the web.

**If you participate in the Workshop you will be able to:**

1. **Attend the BLENDER COURSE** that will precede the workshop. The course is designed to obtain adequate knowledge of Blender to successfully develop the workshop project.
2. **Attend the conferences ONLINE or IN PERSON**
3. **Participate in the project workshop** alone or in a group, with project reviews and Blender tutoring. You will create the project using the extraordinary hyper-realistic

models of the project areas provided by us, created through photogrammetric three-dimensional modeling.
4. **Present your work** to the expert juries and the participants' juries and be evaluated among the best projects of the Workshop

**To participate in the Workshop you will have to:**

**STEP 1 – Fill out the PRE-REGISTRATION FORM** for the workshop (you can find the link in the main menu of the site). We will then send you the instructions needed to complete the registration to the email you have indicated. Pre-registration is not binding.

**STEP 2 – Complete the registration by paying the fee for the teaching materials of 250 euros for all participants.** Registration allows you to receive the teaching materials (3D models etc…) and participate in all the initiatives as well as, obviously, the Blender course preparatory to the workshop. You can also request the recordings of the 2024 course to start learning Blender right away.

**STEP 3 – Participate ONLINE or IN PERSON**

- **ONLINE** If you participate online, you will simply need to make sure you have an internet connection available for the entire duration of the workshop. All activities will be fully available and the workshop will also be accessible to those who work remotely. It will be stimulating to design with colleagues located, literally, on the other side of the world. In fact, for several years we have developed a "system" to put you in contact and be able to work even remotely, which has proven to work excellently.
- **IN PERSON** If you participate in person, you will need to organize your travel and your stay. Travel, accommodation, insurance and internet connection expenses are the responsibility of the participants. "In person" participants will be able to work in their accommodation and/or in the classrooms made available and/or in the courtyards and open spaces. **Although we cannot directly take care of your travel and residence, we will still provide you with all the help, advice and information necessary to find, through the most common systems, the accommodation and transport suitable for your needs.**

Note: An internet connection is necessary and is the responsibility of the participants, whether they are online or in person, for the entire duration of the workshop.

---

**PROJECT THEMES: DESIGN & CULTURAL HERITAGE**

Using the intelligence of objects to think about better cities is therefore the project theme of the CortonaOPen3D Workshop URBINO 2025 edition. Objects become intelligent, phones and the city become "intelligent," and design and art can no longer reasonably avoid the theme of "being connected." It is essential to know how to design "from the spoon to the city," understanding that today whoever projects a house, a museum, a chair, a poster, or any "thing" cannot avoid posing the problem of "if" and "how" to interact with technologies.

Above all, it is important to intelligently rethink the context and the relationship between technology and the world of cultural heritage in fragile contexts, exploiting in an innovative and coherent way the possibilities offered by connection technology and finding methods of intervention that make the distortions that technological innovations inevitably cause controllable by decision-makers. (The example of the depopulation of historic centers caused by the spread of short-term rental applications is valid for everyone.)

You will be able to identify and choose among the critical issues of the city those that you consider most interesting and stimulating and develop an architectural project, design, or artistic installation on them that can, in your opinion, contribute to improving the quality of life in Urbino.

It will be up to you to choose what to design in the project area that you choose or that will be indicated to you. You can work on a territorial scale, an architectural scale, or you can imagine artistic interventions, performances, or installations according to your sensitivity and inclination.

This is what we try to do with our Workshop: help designers and communities to come into contact and design objects, spaces, relationships… in other words DESIGN AS A TOOL FOR CIVIL CULTURE.

---

**CALENDAR**

WORKSHOP – The workshop will be held from Thursday, 24 July to Saturday, 2 August 2025. The program includes communications, lessons, conferences, and project reviews. The overall duration of the workshop is 100 hours.

BLENDER COURSE – The course will be held in Italian and English (using Blender in English as always) and will be available both in live streaming (we will use Zoom) and at a later time via registration. However, if you want to learn how to use Blender right away, request a 2024 version of the Blender course, reserved exclusively for participants, upon registration.

- **Thursday, July 24th – Blender Course and Lectures**
    - 09.00 – 13.00 Blender Course 14.00 – 20.00 Kick Off Event, lectures, Introduction to the Workshop Blender Course
- **Friday, July 25th – Blender Course and Presentations**
    - 09:00 – 13:00 Blender Course Presentations; 14:00 – 20:00 “House Rules” – Virtual Tour – visit (virtual or real) of the project area. Start of the Project Workshop: presentation of the digital models and exposition of the working methods. Formation of the groups, Present yourself.
- **Saturday, July 26 – Blender Course and Workshop**
    - 09.00 – 13.00 Blender Course 14.00 – 18.00 Workshop 18.00 – 20.00 Personal Work
- **Sunday, July 27 **- Workshop**

    - 09:00 – 13:00 Workshop 14:00 – 18:00 Workshop 18:00 – 20:00 Personal Work
- from **Monday, July 28** to **Thursday, July 31 – Software Lessons and/or Workshop**
    - 09.00 – 13.00 Software Lessons and/or Workshop 14.00 – 18.00 Workshop 18.00 – 20.00 Personal Work
- **Friday, August 1 Workshop and Final Delivery**
    - 09.00 – 13.00 Workshop 14.00 – 18.00 Workshop 18.00 – 20.00 Delivery of the final projects in PDF format
- **Saturday 2 August – Presentation and Discussion of the projects**
    - 09.00 – 13.00 Presentation of projects, evaluation by the expert jury and the jury of participants and Awarding of winning projects 14.00 – 20.00 Discussion of projects with the tutor jury and professors