

Musei virtuali, immagini reali

Congresso Nazionale AICA 2011

TORINO, 15 - 16 - 17 Novembre

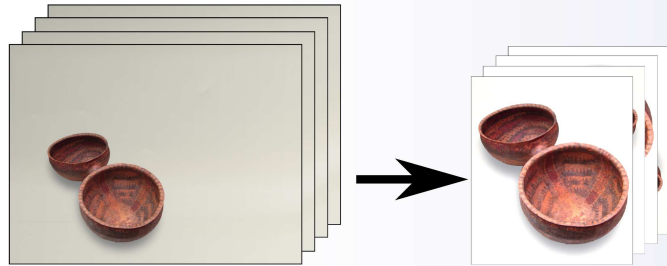
Posizione del problema

Al concetto di museo virtuale si tende ad abbinare una collezione di oggetti digitali di tipo artistico o culturale, accessibile per via telematica.

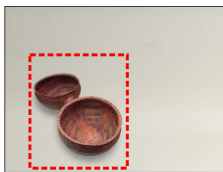
L'acquisizione delle immagini è tra gli aspetti più onerosi della realizzazione.

La successiva fase critica è la conversione in un set di immagini di formato compatibile col sito di pubblicazione: essa implica la **necessità di operare su di un numero elevato di immagini in modo uniforme.**

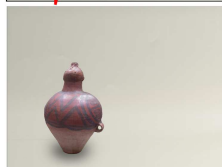
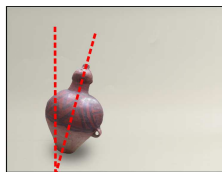
Mentre per alcune operazioni sono sufficienti le funzionalità di automazione dei più diffusi software grafici, è spesso preferibile l'uso di pacchetti sviluppati ad hoc.



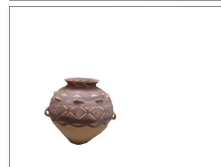
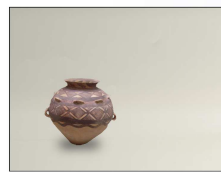
Esigenze specifiche



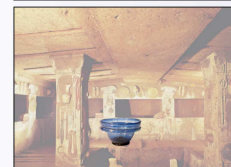
Autocrop



Autorotate

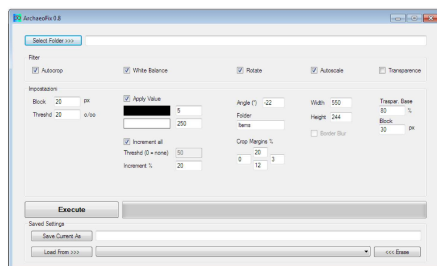


White Balance



Transparence Extraction

Interfaccia



Il software **ArchaeoFix** è stato sviluppato per realizzare le funzionalità sopra illustrate. Esso raggruppa in una sola maschera la parametrizzazione di tutte le trasformazioni possibili.

L'autoritaglio comprende l'identificazione statistica dei soggetti ripresi in light tent; il bilanciamento del punto di bianco implementa un metodo di riconoscimento di oggetti "troppo chiari" in partenza.

La rotazione può essere applicata a una sola cartella, di cui va fornito il nome. Il riscaldamento automatico permette di avere immagini con rapporto d'aspetto costante senza distorcere il soggetto.

L'estrazione della trasparenza permette di "indovinare" l'effettivo colore e la più probabile trasparenza di ogni pixel del soggetto, evitando così di propagare tracce del colore di sfondo nel risultato. Questa funzionalità viene usata in coppia con uno script-fu che permette a un operatore di definire l'area da trasformare tramite comandi GIMP.

Le configurazioni possono essere salvate e gestite.

Amelia C. Sparavigna
Roberto Marazzato

Politecnico di Torino