

# CORSO 3D DI MODELLAZIONE ANIMAZIONE E VISUAL EFFECTS



750 ore di formazione

36 Crediti formativi universitari riconosciuti

Retta onnicomprensiva 5.600 euro

## Presentazione

Il corso prepara operatori dell'area animazione 3D alla gestione dell'intera pipeline produttiva della grafica 3D avanzata: dall'idea, al concept, alla stesura della sceneggiatura e dello storyboard passando per la modellazione e la definizione dell'illuminazione (lighting), fino alla gestione delle ambientazioni (environment), del rendering e dell'animazione di effetti visivi e personaggi 3D (viso e corpo). Il completamento della formazione comprende nozioni di montaggio, sonorizzazione, editing e compositing.

## Articolazione e piano-sviluppo del corso

*Le dorsali formative riguardano*

*Interpretazione del progetto tramite materie fondamentali di Comunicazione Visiva: regia, scultura, disegno e concept per approdare all'esecuzione tramite Photoshop, Body Paint 3D (texture 2D) e Maya.*

*Transcodifica dei formati 3D.*

*Definizione di texture 2D, resa avanzata in mental ray, V-Ray e Fryrender, territorio e fluidodinamica, vegetazione 3D, controllo estetico ed illuminotecnico, montaggio delle tavole e montaggio video delle animazioni, tecnica HDR e fotomontaggi 2D/3D, scultura digitale in Zbrush.*

*Gestione manageriale, hardware e software di uno studio di produzione grafico, contratti e tariffe di mercato.*

L'attività didattica si articola in sessioni di lavoro in aula, compiti assegnati e controllati tramite newsgroup, conseguimento di obiettivi primari (alcuni macro progetti come definizione di una sigla, packaging, architettura di esterni ed interni, oggetti di design, automobile, drago e umani) scelti dai docenti, e di obiettivi secondari (personalizzazione del progetto per l'elaborazione di un demo reel personale). Sono previsti workshop tematici e sessioni di revisione in classe.

Gli elaborati verranno realizzati sia in forma statica (tavole) che dinamica (animazioni 3D).

## Struttura sintetica del corso

Presentazione e gestione corso	4 ore
Maya	194 ore
Resa illuminotecnica in Fryrender e motori di calcolo unbiase.	30 ore
Realflow (fluidodinamica)	24 ore
Gestione e management studio grafico	4 ore
Comunicazione Visiva	20 ore
Grafica 2D (Photoshop, premiere, AfterEffects)	60 ore
Fotografia	10 ore
XFrog e vegetazione 3D	8 ore
Modellazione creta	16 ore
Concept Design	16 ore
Storyboard, regia, montaggio	16 ore
Disegno anatomico	18 ore
Zbrush	30 ore
<b>Totale ore didattica frontale</b>	<b>450 ore</b>
<b>Totale ore tirocinio con tutor dedicato</b>	<b>220 ore</b>
<b>Seminari di approfondimento</b>	<b>80 ore</b>



# 3D PER L'ARCHITETTURA

modellazione, animazione  
e rendering fotorealistico

525 ore di formazione

27 Crediti formativi universitari riconosciuti

Retta onnicomprensiva 4.500 euro

## Presentazione

Il corso prepara operatori dell'area architettonica (architetti, ingegneri, geometri e aree correlate) a riportare un elaborato dal progetto cartaceo in grafica 3D al computer, mettendo a punto un metodo di trasposizione che, partendo dal tipo di progetto e passando per la sezione CAD, 2D e 3D, si conclude con l'animazione e il montaggio delle sequenze video.

## Obiettivi formativi

Gestione di progetti architettonici 3D e fruizione per stampa, video e report su altri media audiovisivi per elaborati finali statici e dinamici (animazione 3D). Migliore gestione di progetto e verifica in seguito all'adozione di programmi CAD e 3D

## Articolazione e piano-sviluppo del corso

*Le dorsali formative riguardano*

*Interpretazione del progetto tramite CAD 2D e 3D, porting dei dati all'interno del software 3D principale 3DS Max, transcodifica dei formati*

*Definizione di texture 2D, resa avanzata in V-Ray e Fryrender, territorio e fluidodinamica, controllo estetico ed illuminotecnico, montaggio delle tavole e montaggio video delle animazioni, tecnica HDR e fotomontaggi 2D/3D per l'impatto ambientale.*

*Gestione manageriale, hardware e software di uno studio di produzione architettonica, contratti e tariffe di mercato.*

L'attività didattica si articola in sessioni di lavoro in aula, compiti assegnati e controllati tramite newsgroup, obiettivi primari (3 macro progetti messi a punto dai docenti) e obiettivi secondari (un progetto personale scelto insieme ai docenti). Previsti workshop tematici e sessioni di revisione in classe. Gli elaborati verranno realizzati sia in forma statica (tavole) che dinamica (animazioni 3D). La formazione comprende anche nozioni di pre e post produzione video.

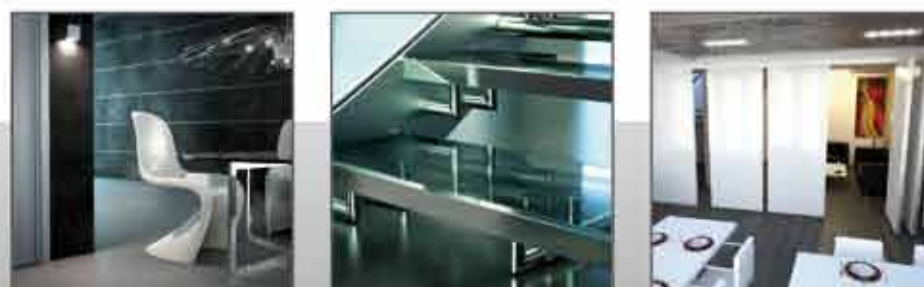
## Struttura sintetica del corso

Presentazione	4 ore
Fotografia	10 ore
3DS Max e Vray	152 ore
Resa illuminotecnica in Fryrender e motori unbiased	24 ore
Realflow	8 ore
CAD	58 ore
Gestione e management studio grafico	8 ore
Grafica 2D e montaggio video	70 ore
Xfrog e vegetazione 3D	16 ore

**Totale ore didattica frontale** **300 ore**

**Totale ore tirocinio con tutor dedicato** **145 ore**

**Seminari di approfondimento** **80 ore**



# 3D PER IL DESIGN

modellazione, animazione  
e rendering fotorealistico



500 ore di formazione  
 27 Crediti formativi universitari riconosciuti  
 Retta onnicomprensiva 4.500 euro

## Presentazione

Il corso prepara operatori dell'area design a riportare un elaborato dal progetto cartaceo in grafica 3D al computer, mettendo a punto un metodo di trasposizione che, partendo dal tipo di progetto e passando per la sezione CAD, 2D e 3D, si conclude con l'animazione e il montaggio delle sequenze video.

## Obiettivi formativi

Gestione di progetti di design 3D e fruizione per stampa, video e report su altri media audiovisivi per elaborati finali statici e dinamici (animazione 3D). Migliore gestione di progetto e verifica in seguito all'adozione di programmi CAD e 3D.

## Articolazione e piano-sviluppo del corso

*Le dorsali formative riguardano*

*Interpretazione del progetto tramite CAD 2D e 3D.*

*Porting dei dati all'interno del software 3D principale Rhinoceros 3D.*

*Transcodifica dei formati.*

*Definizione di texture 2D.*

*Resa avanzata in Fryrender.*

*Controllo estetico ed illuminotecnico.*

*Montaggio delle tavole e montaggio video delle animazioni.*

*Tecnica HDR e fotomontaggi 2D/3D.*

*Gestione manageriale, hardware e software di uno studio di produzione per il design, contratti e tariffe di mercato.*

L'attività didattica si articola in sessioni di lavoro in aula, compiti assegnati e controllati tramite newsgroup, obiettivi primari (3 macro progetti messi a punto dai docenti) ed obiettivi secondari (un progetto personale scelto insieme ai docenti). Previsti workshop tematici e sessioni di revisione in classe. Gli elaborati saranno realizzati sia in forma statica (tavole) che dinamica (animazioni 3D).

## Struttura sintetica del corso

Presentazione	4 ore
Fotografia	10 ore
Rhinoceros 3D	90 ore
Studio Tools	62 ore
Resa illuminotecnica in Fryrender e motori unbiased	50 ore
Realflow	16 ore
CAD 2D e 3D	50 ore
Gestione e management studio grafico	8 ore
Grafica 2D e montaggio video	60 ore

**Totale ore didattica frontale 350**

**Totale ore tirocinio con tutor dedicato 150**



# CORSO DI PRE E POSTPRODUZIONE VIDEO

editing e compositing

530 ore di formazione

27 Crediti formativi universitari riconosciuti

Retta onnicomprensiva 5.000 euro

## Presentazione

Il corso prepara operatori dell'area di post-produzione alla gestione dell'intera pipeline di produzione, in particolare al suo completamento in relazione a montaggio, sonorizzazione, editing e compositing.

## Articolazione e piano-sviluppo del corso

Il corso, articolato nelle sezioni di montaggio e compositing, avrà i seguenti obiettivi:

*Risoluzione di problemi pervenuti dalla produzione.*

*Creazione di animazioni grafiche e sviluppo delle abilità nelle arti di MotionGraphic.*

*Individuazione attraverso la visualizzazione di un filmato delle eventuali problematiche da affrontare.*

*Acquisizione delle metodologie di Camera-Tracking Rotoscoping/Mattpainting/CromaKey/ColorCorrection.*

*Inserimento dell'audio in un filmato includendo effetti sonori.*

*Creazione di uno Showreel.*

## Struttura sintetica del corso

Presentazione e gestione corso	4 ore
Teoria e preparazione al corso	8 ore
After Effect	62 ore
Combustion	30 ore
Nuke	16 ore
Digital Fusion	4 ore
Concept Compositing	6 ore
Boujou 2D3 (Camera Tracking 3D)	22 ore
ColorCorrection	10 ore
Fotomontaggio/Rotoscoping	14 ore
Utilizzo Photoshop in compositing	24 ore
Chroma key	10 ore
AnimationGrafics	28 ore
Premiere	36 ore
Effetti sonori/montaggio	26 ore

**Totale ore didattica frontale** **380**

**Totale ore tirocinio con tutor dedicato** **150**

