

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
Totale ore didattica frontale	450 ore
Totale ore tirocinio con tutor dedicato	220 ore
Seminari di approfondimento	80 ore



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**

