

## **TECNICHE DELLA RAPPRESENTAZIONE**

**A.A. 2018-2019**

Pietro Millefiore

- **Obiettivi del corso:**

fornire gli strumenti per una rappresentazione virtuale e tridimensionale del progetto scenografico.

I software presi in considerazione (Vectorworks, in primo luogo, poi SketchUp, Photoshop, ecc...) consentono di disegnare ed elaborare nelle tre dimensioni oggetti e quindi lo spazio scenico e la relativa scenografia, di posizionare le luci in maniera opportuna, di renderizzare texture, immagini e materiali, di “entrare” e “percorrere” virtualmente lo spazio che si è disegnato.

Il corso si articolerà in lezioni teoriche ed esercitazioni.

### **1 - La rappresentazione virtuale.**

Finalità e uso della VR.

Programmi dedicati alla rappresentazione virtuale.

Bitmaps e vettoriali.

CAD e elaborazione delle immagini.

### **2 - Modalità di Rappresentazione 2D e 3D.**

Progettazione e modellazione di oggetti.

I materiali: simulazioni, textures, immagini.

Importazione e modifiche di oggetti nel mondo virtuale.

### **3 – Rappresentazione del progetto scenografico**

Importazione da e uso dei files di AutoCad e di SketchUp.

Le luci: ottimizzazione per l'illuminazione dei modelli virtuali.

Rendering e animazione del progetto scenografico.