

## **Programma generale.**

Il corso si propone di trasferire agli studenti le competenze di base relative alle diverse fasi di una produzione in CG.

Il 3D è un ambiente estremamente specialistico, con numerose figure professionali che lavorano insieme in team per ottenere il risultato finale.

Ogni specialista deve però avere un background di conoscenze relativo a tutte le fasi della produzione (generalist), per poter poi scegliere eventualmente in quale aspetto specializzarsi, ma consapevole che la sua parte di lavoro deve interfacciarsi perfettamente con quella dei colleghi: deve perciò conoscere le problematiche tecniche di base di tutte le fasi di lavoro.

L'ambizione del corso è di dare una base di competenze tecniche e nel contempo inserire già il concetto di lavoro in team: essere ordinato e chiaro e consegnare alla fase successiva materiale perfettamente funzionale è il concetto fondamentale da apprendere immediatamente.

In una produzione 3D le figure di base coinvolte sono

- Regista
- Art director
- Disegnatore
- Modellatore
- Texture artist
- Specialista Vfx
- Rigger
- Animatore
- Responsabile illuminazione e rendering
- Musicista
- Sound designer
- Montatore

Le fasi di una produzione sono:

- preproduzione (concept, soggetto, trattamento, sceneggiatura, storyboard, animatik)
- produzione
- postproduzione (finalizzazione, effetti di post, sonorizzazione, montaggio, color correction)

Naturalmente non tutte le competenze verranno analizzate nel dettaglio, ma verrà comunque trasferiti concetti base su tutti i ruoli della produzione e su tutte le fasi descritte sopra.

Ciò verrà fatto realizzando un progetto dove gli studenti acquisiranno competenze relative alle varie fasi del lavoro. Ognuno parteciperà in qualche misura al progetto, suddividendosi e condividendo le varie lavorazioni, che confluiranno in un progetto unico.

Sarà possibile suddividere gli studenti in gruppi di lavoro, in base ad affinità o livello di base iniziale.

Al termine del corso verrà pertanto realizzato un video, fatto interamente dagli studenti.

La complessità del progetto sarà scalabile in base alle possibilità e capacità degli studenti, giungendo ad un livello di complessità ideale per mettere a frutto le competenze acquisite.

Le ore da dedicare alle varie fasi verranno modulate in base alle risposte degli studenti e la loro capacità di apprendimento.

**Programma specifico:**

- Concetto generale di 3D e breve storia
- Come si articola una produzione e figure coinvolte
- Scelta del progetto: ogni studente potrà proporre un progetto. Le varie idee saranno discusse e si definirà un progetto comune.
- Realizzazione di bozzetti dei vari elementi dello scenario
- Introduzione all'interfaccia e funzionalità base di 3ds Max
- Concetti di modellazione. Verranno illustrati in aula i principi base di modellazione con esercitazioni a casa. In 20 - 24 ore di aula più il lavoro a casa dovranno essere realizzati i modelli dello scenario
- Principi di texturing
- Materiali e shaders in V Ray
- Assemblaggio della scena
- Principi di illuminazione e rendering
- Animazione e cenni di principi di regia.
- Realizzazione del filmato finale, montaggio, principi di sonorizzazione, export e finalizzazione.

(Eventuale) principi di rigging e character animation. Modellazione organica.