



Corso Animazione 3D

Programma

1 OBIETTIVI E MODALITA' DI FRUIZIONE E VALUTAZIONE

1.1 Obiettivo e modalità di fruizione

L'obiettivo del corso è di fornire tecniche e metodologie per svolgere la professione di Animatore 3D. Il corso sarà fruito online su una piattaforma di FAD, comprensiva di materiali didattici, esercitazioni guidate e test di verifica dell'apprendimento. Gli studenti potranno usufruire dell'attività di tutoraggio del proprio percorso didattico.

1.2 Strutturazione del corso

Il programma del corso verterà sull'utilizzo dei principali software attualmente in uso nel campo dell'animazione 3D, con un occhio di riguardo alle ultime tendenze e novità del settore. Il Corso è distinto in sei moduli: Teoria dell'animazione 3D, Animazione professionale con Maya, Rendering con Lightwave, Modellazione con zBrush, Texturing con Photoshop e Post-Produzione con After Effects.

1.3 Destinatari e modalità di valutazione

I destinatari del corso sono laureati, diplomati e under 18 che vogliono arricchire le proprie competenze o intraprendere da zero una carriera nel campo della modellazione e animazione 3D. La valutazione dei discenti verrà effettuata attraverso test di valutazione online ed un esame finale anch'esso online.

PROGRAMMA

Modulo 1 – Teoria dell’animazione 3D .

- 2.1.1 Prima unità didattica – Introduzione all’animazione 3D .
- 2.1.2 Seconda unità didattica - I principali software di riferimento .
- 2.1.3 Terza unità didattica – Principi di Modellazione 3D

Modulo 2 – Animazione Professionale con Maya

- 2.2.1 Prima unità didattica - Introduzione all’utilizzo del software
- 2.2.2 Seconda unità didattica – Modellazione con Maya
- 2.2.3 Terza unità didattica – Modellazione e utilizzo delle NURBS
- 2.2.4 Quarta unità didattica – Creazione di personaggi
- 2.2.5 Quinta unità didattica – *Rigging*.dei personaggi
- 2.2.6 Sesta unità didattica – Animazione.dei personaggi

Modulo 3 - Rendering con Lightwave 3D

- 2.3.1 Prima unità didattica – Funzionalità principali del software
- 2.3.2 Seconda unità didattica – Illuminazione e Materiali
- 2.3.3 Terza unità didattica – Rendering di interni ed esterni

Modulo 4 – Modellazione con zBrush

- 2.4.1 Prima unità didattica – Introduzione a zBrush
- 2.4.2 Seconda unità didattica - Modellazione tramite zBrush
- 2.4.3 Terza unità didattica - Funzionalità avanzate del software

Modulo 5 - Texturing con Photoshop

- 2.5.1. Prima unità didattica – Principi del *Texturing*
- 2.5.2 Seconda unità didattica – Sistemi di Mappatura
- 2.5.3 Terza unità didattica – *Texture Mapping* tramite Photoshop
- 2.5.4 Quarta unità didattica – *UV mapping* tramite Blender e Maya

Modulo 6 – Post-Produzione con After Effects

- 3.6.1 Prima unità didattica – Funzionalità principali del Software
- 3.6.2 Seconda unità didattica – Gestione elementi 2D e 3D
- 3.6.3 Terza unità didattica – Gestione avanzata della *Timeline*
- 3.6.4 Quarta unità didattica – Tecniche di Ripresa Avanzate per l'Animazione 3D
- 3.6.5 Quinta unità didattica – Effetti speciali