

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Tecniche di animazione digitale	KIM PIL HOON	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI ►

Il percorso didattico prevede l'apprendimento delle basi della computer grafica attraverso l'utilizzo di software 3d ed eventuali plug-in, il corso si basa sulle tecniche di modellazione base ed avanzate per riuscire a creare modelli organici di personaggi, mecha design di robot, elementi architettonici e l'uso di strumenti come il chroma key e il motion capture per creare animazioni per video game e cortometraggi.

Lezioni sul texturing per dipingere i modelli (UV Layout & Texturing) sul RIG (Rigging) e sui principi dell'animazione permetteranno allo studente di dare "vita" ai personaggi.

Lezioni di tecnica di regia e di illuminotecnica serviranno per apprendere come renderizzare il modello o la scena finale (Rendering).

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE ►

PREREQUISITI RICHIESTI ►

Competenze di disegno di base richieste.

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO ►

1. Modeling

Reference Blueprint

Posizionare le BluePrint

Riferimenti Fotografici e oltre

Create and modify objects

Differentiate reference coordinate systems

Differentiate workflow

Identify Clone types

Editable mesh and poly

Work with standard primitives

Work with surfaces

Differentiate standard versus extended primitives

Identify and use line tool creation methods

Identify Vertex types

Use object creation and modification workflows

Use polygon modeling tools

Use ProBoolean

2. RIGGING

Use Character Studio for Rigging

Create simple Biped

Use the Skin modifier

3. ANIMATION

Crea un'animazione del percorso e valuta un oggetto lungo il percorso

Anteprima di animazione

Identifica i tipi di controller

Identifica le impostazioni di riproduzione

Individua il valore delle chiavi nel Time Slider

Usa un Dope Sheet

4. Animazione del corpo umano Motion capture

5. RENDERING

Render and Compositing in v-ray render

Differentiate Renderers

Identify rendering parameters

Totale : 60 Ore

ARGOMENTI ►

METODI DIDATTICI ►

lezione frontale standard con dibattito tra discenti ed esperto-i guidato da un conduttore

BIBLIOGRAFIA ►

https://www.google.it/books/edition/Modeling_a_Character_in_3DS_Max/9dAy6fYaBmQC?hl=en&gbpv=1&dq=libro+3d+max+character+modeling&printsec=frontcover

https://www.google.it/books/edition/Game_Character_Modeling_and_Animation_wi/shrNwAEACAAJ?hl=en

https://www.google.it/books/edition/3ds_Max_Modeling_for_Games/sti_nnYAsB4C?hl=en&gbpv=1&dq=libro+3d+max+character+modeling&printsec=frontcover

