

BIENNIO ANIMAZIONE DIGITALE - BIENNIO ANIMAZIONE, ILLUSTRAZIONE E FUMETTO

DOCENTE: MARCO PUCCI

MAIL: MARCO.PUCCI@ABAPA.EDUCATION

RICEVIMENTO: ALLA FINE DI OGNI LEZIONE

Programma del Corso

Il corso si basa su un approccio interamente laboratoriale, in cui gli studenti apprendono attraverso la sperimentazione diretta e la realizzazione di progetti pratici. Le attività si sviluppano in modo progressivo, partendo dalla creazione di ambienti e personaggi 3D fino alla progettazione di giochi complessi in 2D e realtà virtuale. Durante il percorso vengono utilizzate tecnologie come scansioni 3D e motion capture, favorendo un apprendimento immersivo e interdisciplinare che unisce creatività, progettazione e interazione.

- AMBIENTE 3D E PRIMO GIOCO

Laboratorio – Realizzazione di una stanza in ambiente 3D, con l'inserimento di un personaggio e la creazione di un primo gioco interattivo.

- GIOCHI E MECCANICHE AVANZATE

Laboratorio – Sviluppo di giochi con labirinti e ostacoli, introducendo dinamiche di gravità e comportamento fisico degli oggetti.

- GIOCHI 2D

Laboratorio – Transizione dal 3D al 2D: progettazione di giochi bidimensionali con elementi di narrazione e interfaccia visiva. Analisi delle differenze tecniche e stilistiche tra le due dimensioni.

- REALTÀ VIRTUALE E MOTION CAPTURE

Laboratorio – Introduzione all'Oculus e alle tecnologie di realtà virtuale.

Sperimentazione di scansioni 3D e rilevamento del movimento del corpo tramite sistemi di motion capture, per creare esperienze di gioco immersive e interattive.