

PROGRAMMA

Tecniche Modellazione Digitale 3D

Prof. Gianluca Scuderi

L'industria della comunicazione, dell'intrattenimento e del design è stata forse tra le più colpite dalla trasformazione dei mezzi di progettazione e produzione. Il promettente sodalizio tra tecniche tradizionali e innovazioni informatiche ha aperto nuovi percorsi di ricerca, come la stampa 3D, il design, la grafica digitale, il cinema digitale, l'animazione e la motion graphics. Questi rappresentano solo l'inizio di una rivoluzione tuttora in corso, che ha portato, in pochi anni, a una completa transizione dall'analogico al digitale.

L'immagine digitale ha radicalmente cambiato le regole del gioco. La nuova tecnologia ha reso possibile intervenire con grande facilità nel processo di creazione delle immagini, permettendo modifiche arbitrarie che, fino a pochi anni fa, sarebbero state impensabili.

La grafica computerizzata 3D, in particolare, ha messo in discussione l'autenticità del rapporto tra un certo tipo di informazione visiva - per sua natura "instabile", sempre modificabile e ridefinibile - e la realtà. Questa flessibilità nella variazione continua dei tratti visivi, genera incertezza sulla loro affidabilità, rendendo la fruizione costantemente accompagnata dal dubbio.

Il protagonista di questa evoluzione nel campo della grafica 3D è il computer, che, grazie a una vasta gamma di software, consente sperimentazione e creazione, abbracciando ogni settore della produzione digitale.

METODOLOGIA E OBIETTIVI

Il corso adotta un approccio interdisciplinare che unisce teoria e pratica, concentrandosi sulla storia della disciplina e sull'integrazione delle metodologie progettuali con quelle professionali. Gli studenti inizieranno con un'analisi teorico-estetica delle arti visive, per poi acquisire competenze pratiche tramite l'uso di software professionali.

Attraverso l'analisi di diversi media, sessioni di gruppo e progettazione audiovisiva, gli studenti svilupperanno un progetto finale in linea con il proprio stile espressivo e orientato al mondo del lavoro. Il corso mira a formare professionisti della modellazione 3D, dotandoli delle competenze necessarie per produzioni di progetti complessi nel mondo della CGI e del design.

La prima parte del programma si focalizzerà sui fondamenti teorico-pratici, seguita da un processo pratico che guiderà gli studenti attraverso l'intera produzione di un'opera digitale, dall'ideazione alla realizzazione. Il corso includerà lezioni frontali, supporti audiovisivi ed esercitazioni pratiche per garantire un apprendimento completo.

CONTENUTI E TEMATICHE

- *Dall'idea al digitale: istruzioni pratiche*
- *Modellazione primitiva*
- *Modellazione NURBS*
- *Modellazione poligonale*
- *Modellazione organica*
- *Tecniche di illuminazione*
- *Texturing*
- *La telecamera*
- *Animazione*
- *Settaggi render*
- *Post-produzione*
- *Far diventare la passione professione*
- *Sessioni pratiche per la produzione di progetti personali*

IL SOFTWARE

- *Modellazione 3D: Cinema 4D*
- *Ritocco fotografico: Photoshop*
- *Immagine vettoriale: Illustrator*
- *Animazione digitale: After Effects*
- *Montaggio video: Premiere*

LETTURE CONSIGLIATE

- *Massimo Carboni - Cinema 4D*
- *Francesco Caraccia - La Grafica 3D con Cinema 4D*
- *Arndt Von Koenigsmarck - CINEMA 4D guida avanzata*
- *Roberto Celano - Adobe After Effects*
- *Girlanda Elio - Il cinema digitale*
- *Fara Giulietta, Romeo Andrea - Vita da pixel*
- *Latini Giulio - Forme digitali*
- *Mikel Dufrenne - L'occhio e L'orecchio*