DASL11 – DIPLOMA ACCADEMICO DI 2°LIVELLO IN CINEMA E AUDIOVISIVI

Insegnamento	**Informatica per la Grafica**
Codice settore disciplinare	**ABTEC 38**
Docente	**Prof. Luca Massini**
Anno di corso	**1**
Semestre di insegnamento	**1°**
Crediti formativi	**4**
Propedeuticità	
Obiettivi formativi	**Accompagnare gli studenti in un percorso formativo specializzato sulla visualizzazione grafica 3D che affronti in maniera completa e professionale il workflow per la produzione di un video.**
Contenuti del corso	**Le fasi che il corso seguira` sono queste. Si parte utilizzando Cinema 4D per la modellazione, concetti di illuminazione e applicazione di materiali per poi passare ad animazione, vari tipi di simulazione e rendering. Si passera`poi alla fase finale di post produzione da effettuare su After Effects per concludere l'intero processo creativo necessario per la produzione di contenuti digitali.**
Metodologia didattica	**Il corso e`di tipo teorico pratico per cui durante ogni lezione verrà consegnato il materiale didattico in formato pdf a supporto delle tematiche affrontate. Verranno anche assegnate delle esercitazioni da sviluppare in maniera autonoma e da revisionare nell'arco della durata del corso.**

	UD 1	**Introduzione al corso ed ai software che saranno utilizzati**

Programma delle lezioni diviso in Unità Didattiche	UD 2	**Interfaccia e ambiente di lavoro di Cinema4D**
	UD 3	**Modellazione: primitive e modellazione distruttiva oggetti creati proceduralmente in modalita`non distruttiva**
	UD 4	**Modellazione: deformatori e emettitori di particelle**
	UD 5	**Illuminazione: tipologie di luci e sistemi ambientali, luci volumetriche decadenza e ombre, mappe HDRI**
	UD 6	**Materiali: tipologie procedurali e texture bitmap, coordinate uv e tipi di mappatura**
	UD 7	**Animazione: organizzazione della scena e timeline, la camera caratteristiche e settaggi. Target e animazione su un percorso**
	UD 8	**Animazione: gestione di tutti i parametri animabili e output**
	UD 9	**Animazione procedurale e campi di influenza delle deformazioni**
	UD 10	**Rendering: principi di base, impostazione dei parametri, tipologie di resa, camera fisica, occlusione e illuminazione globale, profondita`di campo, rendering con effetti particolari**
	UD 11	**Principi di animazione dinamica ed effetti fisici. Utilizzo delle forze, corpo rigido, tessuti, liquidi ed effetti volumetrici**
	UD 12	**Gestione del suono, manipolazione del materiale uscito da C4D, effetti e transizioni. Conclusione e varie ed eventuali**
Bibliografia di riferimento	**l'insegnamento di queste materie avviene perlopiù online per cui verra`data una bibliografia progressiva ai ragazzi con avanzamento del corso**	
Modalità esame finale	**Realizzazione di un'animazione sviluppando il tema unico: “Broadcast Graphics e TV Bumpers” . Insieme al tema dovranno essere portati anche i rendering delle esercitazioni che saranno eventualmente assegnate durante il corso. E’ richiesta la consegna di una copia su chiavetta usb per permettere al docente la copia e un cd/dvd da lasciare in segreteria. Durante l'esame il candidato dovrà procedere all'illustrazione e al commento dell'animazione e dei rendering e dimostrare una padronanza acquisita dei concetti a livello teorico e pratico di quanto affrontato durante il corso**	

Software/s richiesto/i	**Maxon Cinema 4D, Adobe After Effects**
Attrezzatura necessaria o utilizzo di laboratori	**Le lezioni sono teorico/laboratoriali, si richiede pertanto l'utilizzo del laboratorio di informatica**
Incontri o uscite previste.	