



MASTER IN
COMPUTER GRAFICA
CG2 (Secondo Anno)

V Edizione

Guida al Percorso Formativo
Versione 1.1 – 12 Settembre 2007

Virtual Reality & Multi Media Park
La Scuola



Descrizione

E' il Master Annuale/Biennale in Computer Grafica (V edizione) progettato dalla Scuola del VR&MMPark per formare figure professionali tecniche e artistiche nell'ambito della computer grafica 3D.

Da quest'anno accademico il master in Computer Grafica propone due articolazioni, annuale (CG1 o CG2) e biennale (CG1 e successivamente CG2). L'esigenza sorge da un mercato del lavoro che affianca figure con un'ampia conoscenza sulla produzione in CG (in modellazione, animazione, rendering), che possono uscire da un corso annuale e trovano impiego in società di comunicazione, a figure molto specifiche, con una specializzazione settoriale (in rigging, lighting, rendering avanzato, animazione 3D, effettistica speciale con Houdini), che necessitano di un corso biennale e trovano collocazione nelle grandi produzioni cinematografiche e pubblicitarie.

Sbocchi professionali

Il master ha l'obiettivo di formare una figura professionale in grado di occuparsi di tutti gli aspetti della grafica 3D, modellazione, animazione, texturing, rendering, tempo differito e tempo reale, all'interno di produzioni di varia natura. Inoltre, i partecipanti acquisiranno esperienza nell'organizzazione di una produzione complessa collaborando all'interno di un team.

Il master ha come obiettivi centrali:

- **Primo Anno-CG1:** Maya, modellazione, animazione, Mental Ray, rendering
- **Secondo Anno-CG2:** scripting, rigging, Houdini, character animation, rendering avanzato, dinamica

Contenuti del master

Parte I: Scripting

- **Scripting** [30 ore]: Tecniche di scripting per la computer grafica e esempi pratici per rigging e dinamica.

Parte II: FX-Effetti Speciali

- **FX avanzati (in Maya)** [35 ore]: VFX e RENDERING, con laboratori su Maya (Avanzato)
- **FX con Houdini** [35 ore]: Problem solving per dinamica avanzata

Parte III: Modeling Avanzato

- **Modellazione avanzata** [20 ore]: Modellazione personaggi organici e oggetti di design; Laboratorio in Maya.

Parte IIIIV: Rigging Avanzato

- **Rigging e setup avanzati** [30 ore]: Problem solving per il setup avanzato
- **Casi di studio avanzati su rigging e setup** [20 ore]



Parte V: Rendering e Compositing Avanzato

- **Rendering e compositing avanzati** [50 ore]: Approfondire le tecniche avanzate di rendering attraverso l'analisi di Mental Ray per Maya.

Parte VI: Realtà Virtuale

- **Computer Grafica in tempo reale e realtà virtuale** [40 ore]: Problematiche specifiche delle applicazioni in tempo reale

Parte VII: Animazione

- **Character Design** [30 ore]: Il character design nella fase di pre-produzione: dalla sceneggiatura all'animatic.
- **Character Animation II** [60 ore]: I principi dell'animazione nell'animazione 3D. Rapporto con il Set-up. Interpretazione dello storyboard.
- **Recitazione personaggi e MoCap (con Vicon 8)** [30 ore]: Problematiche specifiche delle applicazioni in tempo reale.

Workshop Avanzati

- **Effetti visivi e speciali** [20 ore]: Tre giorni full immersion con riprese e compositing a partire da un soggetto.

Parte VII: Hands-on & Show-reel

- **Laboratorio di Produzione** [circa 2 mesi, con supervisione]: Laboratorio guidato di produzione di fine anno. E' un lavoro autoriale senza finalità commerciali. E' di supporto al proprio show-reel.

Durata

In totale sono circa 500 ore in aula e laboratorio + 250 ore in stage.

Staff

Comitato scientifico

Vincenzo Lombardo, Università di Torino e VR&MM Park, Torino
Filippo Casale, Application engineer, freelance, Milano
Franco Bevione, Direttore operativo, Virtual Reality & Multimedia Park

Docenti

Giorgio Bellasio, Direttore animazione, Lumiq Studios, Torino
Filippo Casale, Application engineer, free-lance, Milano
Laura Fiori (Docente di riferimento 3d e animazione CSC, Torino)
Vincenzo Gioanola, Docente Scuola Nazionale di Cinema – Dipartimento Animazione
Marco Gribaudo, Ricercatore universitario, docente di Computer Grafica, Università di Torino
David Mellor, Technical Director, Framestore, Londra
Antonio Pizzo, Professione Università di Torino
Paolo Zeccara, Visual Effects Supervisor, Proxima
Matthias Zeller, Technical Director - Framestore

Stage

Tutti i partecipanti avranno l'opportunità di svolgere uno stage di circa 250 ore in azienda del settore dove verranno inseriti nei progetti in corso. Alcuni studenti, previa approvazione da parte del comitato scientifico, potranno optare di lavorare ulteriormente sulla produzione dei moduli di hands-on o su propri progetti mediante esercitazioni libere.

La Scuola si assume il compito di individuare le imprese e gli enti, concordare con loro i progetti formativi e proporli agli allievi. E' discrezione dei soggetti ospitanti confermare la



candidatura proposta. Il VR&MM può proporre progetti di stage. Verranno prese in considerazione anche proposte provenienti dai partecipanti.

Aziende, enti e centri di ricerca che collaborano con il VR&MM Park per gli stage:

- AVR- Animazione, CGI, Effetti visivi digitali, Castrolibero(CS)
- Artematica - Produzione di videogames, Chiavari (GE)
- Bonsaininja - post-produzione-CGI, Milano
- Edi - Effetti Digitali Italiani - effetti visivi digitali, Milano
- EdenLab - Computer grafica e VFX, Torino
- Fulmini e Leopardi - Animazione, Pisa
- Fast Forward – Studio di postproduzione, graphic-design ed effetti speciali, Milano
- Keiken- Produzione 3D, Torino
- Loop - Creazioni Multimediali-Computer-Grafica-Animazione, Bologna
- Lumiq Studios - Produzione e Post-Produzione Cinematografiche, Torino
- Milestone - Produzione di videogames, Milano
- SEAC02 - Soluzioni Avanzate per la Visualizzazione, Torino
- The Face - Post-Produzione, Effetti Speciali Gruppo Bluegold, Milano
- Tracce Design - Produzioni 3d, Torino
- Virtual Reality & Multi Media Park - Parco Tecnologico - Realtà Virtuale, Torino
- Videa - Produzione Video e Effetti speciali, Roma
- XLR8 - Produzione Video e Computer Grafica, Milano
- W&Media - Soluzioni creative per la Comunicazione, Torino

Alcune Produzioni realizzate:

- "W.I.P. – Work In Progress": progetto conclusivo A.A. 2003-2004. Docu-fiction sulla ristrutturazione urbana realizzata su commessa del Politecnico di Torino. Ha ottenuto la menzione per gli Effetti Speciali al concorso Urban ReGEneration di Genova2004.
- "Francobolli": spot campagna di comunicazione sociale della Regione Piemonte sulla valorizzazione delle differenze.
- "Affair TELECOM Serbia": puntata della trasmissione di Report, prodotta presso Lumiq Studios per RAI.
- "HanShan": video promozionale per una performance dell'attore Massimo Giovara
- "Piemonte Virtuale": video di presentazione della conferenza per LAQ – Politecnico di Torino
- "Syntax Error": progetto conclusivo A.A. 2004-2005. E' il teaser di un film con effetti speciali basato su una sceneggiatura da un concorso indetto dal VR&MM Park.
- "DJ&LP": corto realizzato da un gruppo di allievi e professionisti prodotto dal VR&MM Park.
- "Gender": progetto conclusivo A.A. 2005-2006. E' un corto, di genere noir, realizzato su soggetto e sceneggiatura di Alessandro Perissinotto.
- "Devo Andare Via Domani": progetto conclusivo A.A. 2005-2006. E' un video clip musicale del gruppo rock Petrol.
- "1944": corto in live-shooting, progetto conclusivo A.A. 2006-2007.
- "New-media-love": corto in character animation, progetto conclusivo di A.A. 2006-2007.

Attestato

Saranno rilasciati un attestato di frequenza, la valutazione finale e le singole valutazioni conseguite superando gli esami previsti di fine modulo.



Accesso

Il master si rivolge a diplomati o laureati senza vincoli sulla tipologia di piano di studi. E' aperto a cittadini maggiorenni italiani e stranieri con conoscenza della lingua italiana.

L'accesso è limitato a un numero massimo di 14 persone. E' prevista una selezione dei candidati in ingresso. La selezione consiste in un questionario, uguale per tutti i master, che prevede alcune domande di cultura generale e di familiarità nel settore audio, video e 3d. Sono previste 30 domande e 45 minuti di tempo. Il questionario non fornisce un punteggio per la selezione, ma permette di capire e orientare meglio il candidato durante il successivo colloquio motivazionale che ha l'obiettivo di formare una classe il più possibile omogenea. I moduli comuni a tutti i piani di studio, prevedono sessioni plenarie.

Potrà essere aumentato il numero di iscritti al master nel caso di potenziamento delle strutture tecnologiche previste.

Per i professionisti del settore è possibile l'iscrizione a singoli moduli e workshop avanzati. In questo caso classe e calendario sono quelli previsti per il percorso annuale.

Borse di studio

E' prevista l'assegnazione di una borsa di studio ogni 6 partecipanti offerta a scopo promozionale dal Virtual Reality & Multi Media Park. L'importo della borsa è di 2.500,00 euro pari al 50% delle spese di iscrizione al master.

Le borse di studio sono assegnate al termine del master sulla base dei risultati ottenuti in termini di voti conseguiti ai test di fine modulo, ai laboratori previsti e all'esame finale. Si tratta quindi di *premi di studio*.

Iscrizione

Scadenza: 30 settembre 2007.

Il modulo di iscrizione alla selezione è scaricabile dal sito www.edu.vrmmp.it nella pagina corsi.

Per ulteriori informazioni fare riferimento a admin@edu.vrmmp.it e al sito www.edu.vrmmp.it.

Le domande di ammissione alla selezione e gli allegati possono essere:

- Inviati in formato elettronico (admin@edu.vrmmp.it)
- Inviati via fax (011/5697239)
- consegnati a mano o inviati via posta all'indirizzo: Virtual Reality & Multi Media Park- Area Formazione, Corso Lombardia 194 - 10149 Torino.

Selezione

Le selezioni avverranno nei giorni 4,5 e 6 ottobre.

Periodo

Il master inizierà il 6 novembre 2007.

Frequenza

La frequenza alle lezioni e ai laboratori è fortemente consigliata, l'attestato di frequenza con la relativa votazione è consegnato solo alle persone che hanno una presenza superiore al 75% delle lezioni previste e che hanno superato gli esami previsti per i vari moduli.

Orari

L'impegno previsto è di una media di mezza giornata per tre-quattro giorni alla settimana per le lezioni frontali e i laboratori comuni, dal lunedì al sabato. I workshop sono "full immersion" di 7-8 ore, in giornate continuative e possono essere pianificati anche durante i fine settimana. L'hands-on finale richiede una presenza continua e giornaliera e si sviluppa nell'arco di 2 mesi circa. A questa stima di impegno vanno aggiunte le ore di studio e di laboratorio individuale. I laboratori sono accessibili agli studenti tutti i giorni dalle 9:00 alle 21:00.



Costo

5.000,00 euro + IVA.

Programma Didattico

Il programma didattico di dettaglio è descritto nei documenti:

“Piano di Studi: Percorso CG2 - A.A. 2007-2008”

“Piano di Studi: Percorsi Comuni ai Master - A.A. 2007-2008”

pubblicati anche sul sito www.edu.vrmmp.it nella pagina relativa al master.

che contengono per ogni modulo: Docenti, Ore, Tipologia del Modulo, Contenuti di dettaglio e Pre-requisiti di accesso nel caso di iscrizione a singoli moduli e workshop.