



Piano di Studi: Computer Grafica - CG1&DE - A.A. 2007-2008 - Totale Ore: 470

CODICE	DOCENTE	TITOLO	ORE	OBIETTIVO	CONTENUTI	PRE-REQUISITI
Imaging 40 ore						
Fotografia	Gianmaria Corazza (Tele-Cine-Operatore, RAI)	Elementi di fotografia	20	Basi di fotografia per video e computer grafica	COME VEDIAMO: La luce. L'occhio. La percezione. L'IMMAGINE RIPRESA: OTTICA (Lenti e obbiettivi). La prospettiva. L'IMMAGINE RIPRESA: ELETTRONICA. L'ILLUMINAZIONE (Corpi illuminanti - Tecniche di illuminazione di base).	NESSUNO
Texturing	Filippo Casale (3DCGI Application Engineer, VRMP)	Photoshop e texturing	20	Corso di Photoshop orientato alla realizzazione di texture per modelli in CG	XYZ Space e UV Space. UV Map. UV - Differenze Nurbs e poligoni. UV - Tools per la creazione di UV. Pixel Componenti e Canali. Risoluzione Spaziale. Bit Depth. Normalizzazione. Canali Addizionali. PhotoShop - Layers e Canali. PhotoShop -Texture Ripetibili	NESSUNO
Visual 40 ore						
Disegno	Claudia Amerio (Copywriter e Visualizer, Freelance)	Disegno dal vero e modellato	20	Studio e realizzazione di una scena, con oggetti e figure ambientate in uno spazio circoscritto. Tratteggio luci e ombre. Studio e realizzazione di figura umana. Studio e realizzazione di forma compiuta.	OSSERVAZIONE DELLE FORME: 1) Dimensione e proporzione 2) Disegno degli spazi negativi 3) Geometrizzazione delle forme esterne complessive 4) Carattere: cogliere il carattere della propria figura 5) Espressione: scoprire l'espressione cioè manifestare l'em	NESSUNO
Storyboard	Claudia Amerio (Copywriter e Visualizer, Freelance)	Storyboarding	20	Tecniche e procedure di pre-visualizzazione e capacità di sintesi grafica, ritmo e registro narrativo.	1. Il linguaggio per immagini e il suo codice per segni grafici e la sua lettura 2. Linguaggi della pre-visualizzazione 3. Tecniche verbali e visive della pre-visualizzazione 4. Introduzione allo storyboard 5. Strumenti di creazione dello storyboard. Wo	NESSUNO



Piano di Studi: Computer Grafica - CG1&DE - A.A. 2007-2008 - Totale Ore: 470

CODICE	DOCENTE	TITOLO	ORE	OBIETTIVO	CONTENUTI	PRE-REQUISITI
CG core 190 ore (Moduli non separabili)						
CG base	Filippo Casale (3DCGI Application Engineer, VRMMP)	Computer Grafica con Maya, Mental Ray e Boujou	190	Corso base di modellazione, rigging, animazione, tracking, rendering in Computer Grafica 3D su Maya, Mental Ray, Boujou	Maya: introduzione. Modalità di installazione, aspetti generali di interfaccia. Utilizzare l'help, le guide on line, MEL (Maya Embedded Language). Creare una scena: panoramica sui tools e sulle azioni. Modalità di visualizzazione: assi e coordinate. Lavo	NESSUNO
Rig base	Filippo Casale (3DCGI Application Engineer, VRMMP)	Rigging base		Corso base di rigging di un personaggio	La metodologia di animazione di un carattere attraverso l'uso di specifici strumenti atti al controllo delle varie parti del carattere stesso, prende il nome di rigging Questo modulo presenta diverse proposte di set-up per controllare il carattere e per s	
Dyn base	Filippo Casale (3DCGI Application Engineer, VRMMP)	Dinamica base		Corso base di dinamica	Maya Particles: Le particelle in Maya permettono la simulazione di fenomeni complessi quali liquidi, fumi, effetti pirotecnici, e molti altri ancora. Il modulo esplorerà diverse tecniche per ottenere questi effetti ma soprattutto per avere un controllo e una	



Piano di Studi: Computer Grafica - CG1&DE - A.A. 2007-2008 - Totale Ore: 470

CODICE	DOCENTE	TITOLO	ORE	OBIETTIVO	CONTENUTI	PRE-REQUISITI
Basi di animazione 40 ore						
Anim Tecn	Vincenzo Gioanola (Docente CSC, TO)	Tecniche di animazione	20	Elementi di base dell'animazione: cicli, timing, colonna sonora	Le principali tecniche. Scomposizione e ricomposizione del movimento. Cicli. Concetto di timing. La colonna sonora per l'animazione (creazione di musica, voce, effetti; lettura e sincronizzazione). Visione di una serie di estratti da film in cui si evidenziano	Buona cultura di base e del mondo audiovisivo
Char Anim I	Giorgio Bellasio (Direttore animazione, Lumiq Studios)	Animazione keyframe di personaggi	20	I principi dell'animazione 3D. Rapporto con Set-up. Interpretazione dello storyboard.	Introduzione all'animazione; i differenti tipi di animazione. Problem solving dell'animazione: Da dove si comincia, cosa si muove per primo, Anticipi, ritardi, schiacciamento, distensione : ... le "regole" da tenere presente. Gestione delle curve di movimento	Competenze equivalenti al modulo "Anim Tecn"
Char MoCap	Marco Gribaudo (Università TO) Antonio Pizzo (Università TO)	Recitazione personaggi e MoCap (con Vicon 8)	30	Recitazione del personaggio e workshop su Motion Capture	<p>Personaggio e recitazione: analisi di modelli di recitazione differenti in relazione alla produzione drammatica (esempi video di recitazione di attori reali e personaggi sintetici). Laboratorio di produzione e analisi: gli studenti saranno impegnati nella realizzazione di brevi improvvisazioni su temi e testi forniti dal docente con tecnologia motion capture.</p> <p>Introduzione al sistema di MotionCapture Vicon i8 e pipeline di lavoro per animare un personaggio con il motioncapture. Interfaccia tra Maya e Vicon i8 Correzione di eventuali offset tra performer e personaggio CG.</p> <p>Laboratorio: Preparazione di un personaggio su maya per motion builder (skinning della mesh con un sistema di bones predisposto per Motion builder, esportazione del personaggio in formato FBX). Cattura del movimento (preparazione dell'attore - > setup dei markers, calibrazione delle telecamere, l'interfaccia IQ per la cattura dei movimenti, pipeline di pulizia e creazione dei files di mocap definitivi).</p> <p>Importazione in Motionbuilder (l'actor, il "characterize", unione del personaggio ai movimenti). Importazione in maya. Settaggio di un character e gestione delle clip. E</p>	Competenze equivalenti ai moduli di "CG core" + "Basi dell'animazione"



Piano di Studi: Computer Grafica - CG1&DE - A.A. 2007-2008 - Totale Ore: 470

CODICE	DOCENTE	TITOLO	ORE	OBIETTIVO	CONTENUTI	PRE-REQUISITI
Videogioco 40 ore						
Game Des	Fabrizio Vagliasindi, Paola Frignani (Leader Group, MI)	Game Design	40	Fornire agli studenti le nozioni base del mondo del digital entertainment, con le sue complessità e procedure. Laboratorio di game design.	Il Contesto del Digital Entertainment (cenni storici, le piattaforme On Line e Off Line, la classificazione -caratteristiche, target di riferimento, criteri di efficacia (fattore di playability), ingredienti principali, esempi). Strutturazione per modelli di una narrazione tradizionale. Uso del DB per la narrazione interattiva sullo stesso tema con compilazione del "questionario" per familiarizzazione. Design del digital entertainment su un case study. Laboratorio: produzione di fascicolo di progetto su un caso reale. Come nasce e si sviluppa un progetto di gioco elettronico: dall'idea alla realizzazione, il contesto, la classificazione, i ruoli, le fasi, la gestione.	Laurea o esperienze di scrittura Buona conoscenza generale
Il master prevede altri Moduli nel Piano di Studi						
Lin Cine	Alessandro Amaducci (videoartista e ricercatore Università TO)	Linguaggio cinematografico	30	Corso introduttivo alla produzione audiovisiva. Il linguaggio delle immagini, elementi di regia	Elementi di regia cinematografica. Nozioni tecniche e strumenti di lavoro indispensabili nella professione di un regista cinematografico durante la fase della preparazione, delle riprese e della post- produzione di un film. Durante il corso verranno proiettati, analizzati e discussi brani di films o cortometraggi. Il linguaggio dell'audiovisivo al di là del cinema. I cambiamenti apportati al linguaggio delle immagini in movimento dalle tecnologie elettroniche e digitali, con riferimento ai format brevi (soprattutto video). Mappa delle dinamiche espressive e creative del linguaggio delle immagini in movimento. Movimenti di camera e tecniche di ripresa. Elementi di regia. Il ritmo e il montaggio. Gli effetti (orientati al 3D) e il compositing (da sorgente multilayer).	NESSUNO
Dir Prod	Carlo Alfano (Head of Character Animation, Lumiq Studios)	Direzione di produzione	10	Elementi di direzione di produzione	La direzione di una produzione audiovisiva. Pre-produzione: Costruzione del piano di produzione: analisi di un progetto - Pre Production meeting - Budget - Breakdown dello script - Identificazione degli elementi della produzione (personaggi, fondali, layo	NESSUNO
Alli Info	Fabrizio Nunnari (Ricercatore VRMMP)	Allineamento di informatica	10	(Ri)allineare gli studenti sulle nozioni fondamentali di informatica	Il codice binario. L'architettura del calcolatore. Il sistema operativo. Formati dei file.	NESSUNO



Piano di Studi: Computer Grafica - CG1&DE - A.A. 2007-2008 - Totale Ore: 470

CODICE	DOCENTE	TITOLO	ORE	OBIETTIVO	CONTENUTI	PRE-REQUISITI
Lab AV	Armao (Tecnico del suono VRMMP), Cappellano (Art director VRMMP)	Laboratorio A/V di video editing, compositing	40	Fornire alcuni base di audio e video	Bignami audio-video specifico per tutte le professionalità tecniche della produzione audiovisiva.	
Hands-on	Filippo Casale, Vincenzo Lombardo	Laboratorio di Produzione		Esperienza di lavoro di gruppo in una produzione reale	Laboratorio guidato di produzione di fine anno. E' un lavoro autoriale senza finalità commerciali. E' di supporto al proprio show-reel.	

Note:

I docenti indicati sono quelli dell'A.A. in corso, attendiamo le conferme per l'A.A. 2007-2008