

## Presentazione del corso, scopo e obiettivi

Cosa si intende con il termine 3d in computer grafica? Dalla parte dell'artista si potrebbe definire come una finestra sulle possibilità creative offerte dal mondo virtuale.

Costruire e manipolare mondi tridimensionali “da mostrare” è ormai un metodo di comunicazione usuale. Chi non conosce i lavori della Pixar? Un altro esempio è la documentaristica moderna in campo storico dove la possibilità di ricreare una casa greca o romana (piuttosto che una corazzata della seconda guerra mondiale) in un ambiente virtuale permette spiegazioni straordinarie senza la necessità di costruire un set “ad hoc”, mantenendo un budget limitato.

L'obiettivo del workshop è quello di fornire le basi della modellazione solida (creazione della mesh base, modificatori, sculpting) e texturing (applicazione di materiali e texture agli oggetti modellati) che porteranno alla realizzazione di una scena riprodotta in ambiente virtuale in 3D (rendering).

Verranno inoltre forniti i rudimenti dell'animazione (rigging, keyframe), con queste basi sarà possibile creare una immagine fissa dell'ambiente ricreato, oppure un'animazione che utilizzi dinamicamente tale mondo. Nel corso dello sviluppo degli argomenti precedenti saranno mostrati e discussi anche i parametri di rendering (che permetteranno di ottenere immagini fotorealistiche o cartoon style).

Starter kit: interesse per gli ambienti virtuali e le animazioni in 3D.

Software utilizzato “Blender”, una pietra miliare del modo OpenSource.

Programma della giornata:

1. presentazione del docente
2. presentazione del software
3. strumenti e tecniche base della modellazione
4. cenni agli strumenti di modellazione avanzati
5. strumenti e tecniche per la realizzazione di materiali e texture da applicare ai modelli
6. creazione del set (luci e camere)
7. parametri di rendering e creazione di una immagine statica
8. pausa caffè
9. impostazione di una animazione
10. impostazione per una “ossatura” base (rigging del personaggio)
11. keyframes
12. tecniche di animazione avanzata
13. rendering di una breve animazione.

Dopo pranzo

richiami agli strumenti visti in mattinata

compitino ... da definire