

“Seminari di Scenografia Virtuale in DAD”

a cura di Iole Cilento

L'uso del 3D e del render è sempre più diffuso e richiesto in vari campi d'applicazione, dal cinema ai format TV e web di intrattenimento e informazione, fino al gaming, ed è probabile che questo uso si estenda ancora di più nel futuro con l'ampliarsi delle attività creative e comunicative connesse al virtuale in tutte le sue forme.

Le due parti sono collegate e consecutive essendo la prima propedeutica alla seconda e tuttavia è raccomandabile una breve pausa tra la prima e la seconda per consentire agli studenti di metabolizzare quanto appreso e sviluppare i progetti individuali da portare a compimento nella seconda parte.

Dotazione software e hardware per scenografia virtuale:

Software: Sketch up Pro e Photoshop CS

Sistema operativo, processore e scheda video:

Windows Minimum Specs

OS: Windows 7, 8, 10 64-bit

CPU: Quad-core Intel or AMD, 2.5 GHz or faster

GPU: DirectX11 or DirectX12 compatible graphics card (AMD, Intel or NVidia), 8GB of VRAM

RAM: 8GB RAM

MAC Minimum Specs

OS: Mac OS X 10.13.6 or later

CPU: Intel Core i5 or AMD processor, 2.5 GHz or faster

GPU: 8 GBVRAM

RAM: 8 GB RAM

TABELLA DATE E ORARI

Parte 1		1 CFA	MAX 15 STUDENTI IL CORSO è RIVOLTO A STUDENTI DAL II ANNO IN POI
<i>Data incontro</i>	<i>n. ore</i>		<i>Eventuali elaborati da produrre</i>
05/12/20	2	Modellazione 3D e texturing per la scenografia virtuale – utilizzo di Sketch-Up Pro e PhotoshopCS per sviluppo ambienti architettonici e di paesaggio: modellazione con gruppi e componenti e applicazione di texture elaborate tramite Photoshop CS.	SI
12/12/20	2		
19/12/20	2		
09/01/20	2		
16/01/20	2		
23/01/20	2		

Parte 2		1 CFA	MAX 15 STUDENTI IL CORSO è RIVOLTO A STUDENTI DAL II ANNO IN POI
<i>Data incontro</i>	<i>n. ore</i>		<i>Eventuali elaborati da produrre</i>
13/03/20	2	Texturing 3D e Render per la scenografia virtuale - utilizzo di Photoshop CS e Twin Motion per sviluppo ambienti architettonici e di paesaggio: importazione di modello skp e sue texture, elaborazione render con luce naturale e artificiale, estrazione di brevi filmati.	SI
20/03/20	2		
27/03/20	2		
10/04/20	2		
17/04/20	2		
24/04/20	2		

In generale si stima che le ore di studio a casa per i partecipanti siano pari o superiori al numero di ore in lezione frontale per un impegno complessivo di **50 ore** ovvero di **2 CFA**.