

# MAYA ANIMAZIONE 3D E COMPOSITING

DIPARTIMENTO  
DI STORIA DELL'ARTE  
E SPETTACOLO

CENTRO TEATRO ATENEO  
CENTRO DI RICERCA SULLO SPETTACOLO



SAPIENZA  
UNIVERSITÀ DI ROMA



## **MASTER 2011 Tecnologie digitali e metodologie sullo spettacolo direttore scientifico Luca Ruzza**

Il Centro Teatro Ateneo, insieme con il Dipartimento di Storia dell'arte e dello spettacolo, per venire incontro alle esigenze di formazione professionale degli studenti dell'Università La Sapienza di

Roma, ha organizzato il Master di primo livello in tecnologie digitali applicate al cinema, alla televisione e allo spettacolo dal vivo denominato Animazione 3D Autodesk Maya e compositing.



### **Animazione 3D Autodesk Maya e compositing**

L'obiettivo è di formare figure professionali nell'ambito dell'animazione tridimensionale, che operino nell'animazione tridimensionale ed effetti speciali, finalizzati alla realizzazione di "nuovi Beni Artistici e connesse Attività Culturali", recuperando il patrimonio artistico nazionale e reinventandolo attraverso i nuovi strumenti digitali. Verranno realizzati in 3D teatri storici perduti, del rinascimento e del barocco, sperimentando con digital puppets eventi live, attraverso il rapporto tra hardware/software e corpo dell'attore (Motion Capture e Motion Builder).

Il Master in tecnologie digitali prevede, oltre alle lezioni teoriche e tecniche, con docenti universitari e professionisti del settore, un periodo di laboratorio pratico dedicato allo sviluppo di progetti video personali, finalizzati alla creazione di un portfolio di presentazione dei lavori svolti; al termine del ciclo delle lezioni e del laboratorio, è previsto un successivo periodo dedicato allo stage in aziende italiane di post-produzione, al fine di garantire un primo inserimento nel mondo del lavoro.



### **Destinatari**

Possono partecipare al Master coloro che sono in possesso di una laurea triennale inclusa fra i titoli presenti sul bando ed interessati a sviluppare una concreta professionalità nel campo dell'animazione

tridimensionale e in particolare: Costruzione di ambienti per design, Character Animation con tecniche di Motion Capture Real Time.

## Finalità

Il corso si propone di formare figure che operino nell'ambito dell'animazione tridimensionale e in particolare: Costruzione di ambienti per design, Character Animation con tecniche di Motion Capture Real Time.

Verranno affrontati tutti i software che rispondono alle molteplici esigenze della complessa pipeline che porta alla produzione di animazioni tridimensionali per cartoni animati o per effetti speciali cinematografici. Le lezioni verranno supportate da esempi pratici tratti dall'esperienza professionale "sul campo" dei docenti, ricercatori del laboratorio di biomeccanica dell'Università del Foro Italico e degli ospiti invitati. I lavori sono finalizzati alla rea-

lizzazione di "nuovi Beni Artistici e connesse Attività Culturali", recuperando il patrimonio artistico nazionale e reinventandolo attraverso i nuovi strumenti digitali.

Verranno realizzati in 3D teatri storici perduti, del rinascimento e del barocco, sperimentando con digital puppets eventi live, attraverso il rapporto tra hardware/software e corpo dell'attore (Motion Capture e Motion Builder).

I software di riferimento sono "Autodesk Maya" e "Autodesk Motion Builder" che verranno studiati sia in linea teorica, sia con l'ausilio di tutorial, sia con ore di pratica su esercizi dati.

## Contenuti

Le attività didattiche sono articolate nei seguenti moduli:

<b>Modulo I</b> – Modelling	5 CFU
<b>Modulo II</b> - Texturing	2,5 CFU
<b>Modulo III</b> – Animation	5 CFU
<b>Modulo IV</b> – Moltion Builder	8 CFU
<b>Modulo V</b> – Lighting & Rendering	5 CFU
<b>Modulo VI</b> – Particle	5 CFU
<b>Modulo VII</b> – Motion Capture	2,5 CFU
<b>Modulo VIII</b> – Compositing	5 CFU
Stage e tirocini, seminari, incontri con esperti del settore, laboratori, prova finale	22 CFU

## Organizzazione didattica

Il Master si svolgerà a Roma presso Centro Teatro Ateneo/Centro di Ricerca sullo Spettacolo dell'Università di Roma "La Sapienza".

Le lezioni inizieranno entro il 1° febbraio 2011 e si concluderanno entro il 20 dicembre 2011.

Gli studenti, nel corso dell'intero Master, realizzeranno dei progetti di ricostruzione e animazione 3D sviluppati in sede e presso le aziende selezionate dal consiglio scientifico, per realizzare delle simulazioni reali, che comprendono tutti i processi di lavorazione dell'animazione

tridimensionale fino alla creazione di un progetto 3D inerente al patrimonio artistico nazionale.

L'erogazione dell'intero master sarà in lingua italiana.

Gli Stage, della durata di 3 mesi, si svolgeranno presso aziende leader nel settore dell'animazione 3D in Italia. Per la fase di stage si prevede la collaborazione, tra gli altri, di: Pool Factory, Raimbow, Proxima Milano, Maga-Animation.

## **Durata**

La durata del corso è di un anno accademico e l'attività formativa, corrispondente a 60 crediti formativi, è pari a 1500 ore di studio, di cui 300 ore dedicate ad attività di didattica frontale e altre 300 in attività

interattive con i docenti. Le restanti ore sono dedicate a stage e/o redazione di un progetto nonché allo studio e alla preparazione individuale.

## **Numero di partecipanti**

Il corso è a numero chiuso. Il numero massimo di partecipanti è pari a 20 mentre il

numero minimo, necessario per l'attivazione del Master, è di 12 studenti.

## **Quota di iscrizione**

La quota di iscrizione per la partecipazione al Master è pari ad € 3.000,00. Il pagamento può essere corrisposto sia in unica

soluzione che in due rate da € 1.500,00, con scadenza la prima il giorno 11 febbraio 2011 e la seconda il 29 aprile 2011.

## **Domanda di partecipazione**

Per partecipare al concorso di ammissione i candidati, entro il 15 dicembre 2010, dovranno presentare domanda debitamente compilata, in copia cartacea e copia digitale su cd, allegata al bando presente sui siti

di riferimento, al Direttore del Master Prof. Luca Ruzza, presso Centro Teatro Ateneo, Viale delle Scienze 1, 00185 Roma, Tel. 06 49914696 – fax 06 49914442

## **Prova di ammissione**

La prova di ammissione si svolgerà in forma di colloquio al fine di verificare le competenze acquisite durante il Corso di laurea, quelle riportate nel Curriculum, le

competenze di indirizzo, presso il Centro di Ricerca, Centro Teatro Ateneo, Viale delle Scienze 1, 00185 Roma, I piano, in data 10 gennaio 2011 ore 15.00.

## **Prova finale**

Al superamento della prova finale, che prevede la presentazione e discussione dei progetti di grafica, derivanti dall'attività degli allievi nel corso dei laboratori, verrà

rilasciato il Diploma di Master universitario di I livello in ANIMAZIONE 3D AUTODESK MAYA e COMPOSITING.

## **Informazioni**

[www.masterspettacolo.it](http://www.masterspettacolo.it) - [www.uniroma1.it](http://www.uniroma1.it)

Docenti di riferimento: Maria Grazia Berlangieri [ctamaster\\_animazione@uniroma1.it](mailto:ctamaster_animazione@uniroma1.it)

Tel. 06 49914696/ 3479704788

Tel. 06 49914652 – fax 06 49914442