ACCADEMIA DI COSTUME E DI MODA

Ente Morale | Libero Istituto di Studi Superiori

Via della Rondinella 2 | 00186 Roma
T (+39) 06 686 41 32 | 06 686 81 69 | F (+39) 06 687 48 67
www.accademiacostumeemoda.it

Moda e Costume per il cinema d'animazione e videogame entertainment

Inizio Master Aprile 2010

Obiettivi:

- L'industria video ludica e d'animazione ha raggiunto, in questi ultimi anni, volumi progettuali pari a quelli del comparto cinematografico. La necessità di professionisti vicini a questo mondo è quanto mai attuale come la moltitudine di strade da battere in ricerca ed innovazione. Il corso, intensivo e fortemente specializzato si pone come obiettivo la formazione di professionisti che possano rispondere a queste nuove esigenze di mercato con una preparazione multidisciplinare ed una versatilità applicativa vicina al mercato del lavoro odierno.

A chi si rivolge:

- Ai giovani con conoscenze base del settore, ai laureati di primo livello nelle materie di moda e costume, agli specializzati dello spettacolo, ai professionisti del mondo della creatività che intendono allargare i loro orizzonti progettuali o che vogliono lavorare su piattaforme operative.

Durata:

- Il corso avrà una durata di 600 ore + 200 ore di stage presso importanti società del settore, l'orario sarà flessibile e verrà incontro alle esigenze sia degli studenti che dei lavoratori.

Struttura:

- Ad ogni alunno sarà assegnato un Tutor individuale che lo supporterà durante tutto il periodo di corso.

- Il Corpo Docente sarà sempre reperibile online e ci sarà un'assistenza informatica continua, inoltre il corso potrà essere interamente seguito online.

- Per il conseguimento dell'Attestato, è imposta una frequenza obbligatoria almeno pari al 70% del monte ore totale (420 Ore).

Materie del Corso	Ore di lezione:
-Storia della Moda.	10
-Storia del Costume.	10
-Disegno di Moda.	20
-Disegno del Costume.	20
-Storia del cinema d'animazione e dell'intrattenimento video ludico.	20
-Character design. • *Character Design Manga style* • *Character Design Comic style* • *Character Design Classic e Noir style*	80
-Storyboarding e film concept. • *Film Concept* • *Videogame Concept* • *Storyboarding*	30
-Scenografia digitale per video ludica ed animazione.	15
-Modellazione di base. • *Modellazione inorganica* • *Texturing* • *Rendering ed illuminazione*	120
-Modellazione avanzata. • *Modellazione organica* • *Texturing e mapping* • *Sculpt*	80
-Grafica digitale per la simulazione del costume. • *Fisica ed animazione della simulazione del costume* • *Grafica per la simulazione del costume*	40
-Montaggio digitale. • *Montaggio digitale tecnico* • *Montaggio digitale artistico*	15
-Videogame cùoncept e piattaforme. • *Concept programmativo e piattaforme 3d* • *Concept programmativo e piattaforme isometrico*	10
-Regia digitale.	20
-Effettistica e post produzione. • *Effettistica speciale videogames* • *Effettistica speciale animazione* • *Post produzione e formati*	30
-Animazione digitale. • *Tecniche di animazione e cinetica* • *Rigging e spinning*	80
Totale Ore	**600**

- Storia del cinema d'animazione e dell'intrattenimento video ludico:
  - Il corso si propone di dare allo studente una chiave di lettura dei fenomeni che hanno influenzato, attraverso l'innovazione, la storia del cinema d'animazione e dell'intrattenimento video ludico. Partendo dalle origini il corso si svilupperà su percorsi tematici ispirati ai vari filoni della materia con uno studio puntuale delle caratteristiche salienti di ogni opera e le loro ripercussioni.

- *A conclusione del corso lo studente dovrà sviluppare un lavoro monografico su di un filone di interesse della materia o su una singola opera con approccio critico – analitico verso le sue componenti principali.*

- Character Design:
  - Il corso sviluppa, esplorando stili diversi, l'arte di concepire character per il cinema d'animazione e la video ludica dall'ideazione fino alla realizzazione di bozze e disegni preparatori per modelli. E' previsto l'insegnamento e la rifinitura delle principali tecniche di rappresentazione ed esercitazione ex-tempore in classe.
  - *A conclusione del corso lo studente dovrà produrre una serie di character illustrandoli e preparando il materiale per la modellazione.*

- Storyboarding e film concept:
  - Il corso di storyboarding e film concept si prefigge di mettere lo studente davanti alle problematiche creative e tecniche dell'ideazione di un film d'animazione o di un videogioco ed a quelle della realizzazione grafica di uno storyboard professionale, sia d'ideazione che di adattamento. Sono previsti ex-tempore su esempi notevoli.
  - *A conclusione del corso lo studente dovrà produrre una sceneggiatura breve originale e lo storyboard relativo..*

- Scenografia digitale per video ludica ed animazione:
  - Lo studio della scenografia digitale riprende i concetti della scenografia classica rielabborandoli e riadattandoli ad un mondo cinematografico con set virtuale, il corso si svolgerà attraverso una serie di ex-tempore su sceneggiature e storyboard tematici.
  - *A conclusione del corso lo studente dovrà produrre una scenografia digitale tridimensionale da sceneggiatura.*

- Modellazione di base:
  - Il primo step della modellazione è quello di base, si tratta in massima parte di modellazione inorganica che dalle primitive sviluppa il cage-modelling e il box-modelling fino al texture editor, al mapping ed allo studio degli algoritmi di rendering. La didattica si comporrà di esercitazioni ex-tempore in classe sugli strumenti principali della materia e sul loro corretto utilizzo metodologico.
  - *A conclusione del corso lo studente dovrà produrre una serie di modelli inorganici mappati e renderizzati in immagini.*

- Modellazione avanzata:
  - La modellazione avanzata comprende la modellazione organica di oggetti e character cinematografici e videoludici, il texture avanzato e le tecniche di normal mapping oltre che lo sculp per il dettaglio. E' prevista inoltre la didattica della modellazione di preparazione all'animazione.
  - *A conclusione del corso lo studente dovrà produrre una serie di modelli organici mappati e renderizzati in immagini in diversi formati standard preparati per l'animazione e la video ludica.*

- Grafica digitale per la simulazione del costume:
  - La simulazione della moda e del costume in modellistica e computer grafica è una problematica recentissima e con poca letteratura tecnica. Il corso si compone di un modulo di base legato all'animazione del costume ed alle dinamiche di movimento e di un secondo che prepara al trasferimento dal disegno di moda e costume alla piattaforma digitale con particolare attenzione alla coerenza tra il disegno tradizionale e quello computerizzato.

- *A conclusione del corso lo studente dovrà produrre una serie di modelli inorganici mappati e renderizzati in immagini.*

❖ Montaggio digitale:
- La conoscenza del montaggio digitale è una delle abilità fondamentali per chi lavora nel cinema d'animazione, il corso prevede lezioni sul montaggio tecnico ed una introduzione al montaggio artistico con riferimenti alla post produzione ed al montaggio del suono, sono previste esercitazioni in classe sul materiale prodotto e su esempi famosi.
- *A conclusione del corso lo studente dovrà produrre un premontato del materiale prodotto in animazione.*

❖ Videogame concept e piattaforme:
- La conoscenza delle piattaforme di sviluppo e degli standard più comuni della video ludica, dai motori 3d agli isometrici, è fondamentale per un corretto ragionamento sulla progettazione dei character, la didattica sarà incentrata sull'approfondimento tecnico delle realtà programmative ed alla coincidenza progetto-realizzazione.
- *A conclusione del corso lo studente dovrà produrre un semplice walktrought con comandi a tastiera del materiale prodotto, in ambiente 3d o isometrico.*

❖ Regia digitale:
- Per l'ideazione e la creazione di ambienti e character corretti è fondamentale conoscere le problematiche principali della regia d'animazione e video ludica, dalla profondità di campo, all'inquadratura all'utilizzo della fotografia, il corso propone una didattica conoscitiva-pratica di queste ultime ed una lettura critica della materia orientata all'innovazione creativa ed agli standard principali.
- *A conclusione del corso lo studente dovrà produrre una serie di studi di inquadratura sul materiale prodotto.*

❖ Effettistica e post produzione:
- La post produzione e l'effettistica rappresentano oggi un punto fondamentale nella resa delle produzioni d'animazione, a differenza del cinema, dove il trattamento degli effetti è considerato davvero un "post", questo comparto lavora in parallelo con gli altri. Il corso si propone di indagare le tecniche più comuni tramite ex-tempore in classe sul materiale prodotto ed esercitazioni mirate alla simulazione di effetti reali.
- *A conclusione del corso lo studente dovrà produrre un filmato di animazione effettato post trattato da materiale prodotto.*

❖ Animazione digitale:
- Lo studio dell'animazione digitale prevede per primo una preparazione sul rigging e sullo skinning ed a seguire sulle principali tecniche del comparto, dalla cinematica inversa al motion capture. Particolare attenzione sarà rivolta allo studio d'animazione per character ed alla simulazione dei moti nelle diverse declinazioni della cinematografia e della video ludica.
- *A conclusione del corso lo studente dovrà produrre un filmato d'animazione di breve minutaggio con il materiale modellativo e creativo prodotto.*

Per informazioni sui costi chiamare la Signora Valentina Romagnoli al
+39 06 6864132 / 6868169
relazioniesterne@accademiacostumeemoda.it