

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
SPECIALISTICA – TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE	BERSANETTI GIORDANO	8

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI ►

Obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti delle valide alternative e degli strumenti effettivi per potersi proporre nel mondo del lavoro come animatore digitale attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie che permettono di creare dei mondi virtuali e degli attori virtuali complessi da poter proporre a diversi livelli, dal cartone animato, al film, al videogioco.

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE ►

Grazie all'utilizzo di Daz3d e After Effects, è possibile creare delle animazioni di incredibile realismo, con una moltitudine di elementi che spaziano tra i vari settori lavorativi:

dalla moda, alla televisione (serie Tv per bambini), ai videogiochi di ultima generazione, al metaverso:

Durante il corso gli studenti saranno in grado di gestire personaggi in 3D riggati,

Lipsync in tempo reale con la voce del personaggio scelto,

vestiti dinamici in3D con resa dei materiali, effetti come il vento e le deformazioni dei corpi (morphing).

Il tutto, renderizzato con stili diversi, dal cartoon, al videogame passando per del sano realismo.

Ottimizzando il tutto per poter essere esportato senza troppa fatica e tempo anche da computer meno potenti.

PREREQUISITI RICHIESTI ►

Conoscenza dei software per animazione digitale di più larga diffusione

(Photoshop, After Effects, Sound Edition)

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO ►

Agli studenti viene proposta tutta la parte di animazione di personaggi in 3D,

inserimenti in scenari virtuali e conversione in cartone animato .

ARGOMENTI ►

Introduzione a DAZ3D nell'animazione

Pannello comandi di Daz3D

Utilizzo di luci e camere combinate in Daz3D

varie tipologie di Keyframe in Animazione 3D , come gestirli

Utilizzo dei blocchi di animazione in Daz3D applicati ai personaggi digitali

Creazione di una animazione completa utilizzando blocchi di animazione

Gestione dei materiali attraverso i template e loro modifica con software esterni

Creare una mappatura alternativa personalizzata con mappe di trasparenza (cutout) per un personaggio a scelta in Daz3D

Personalizzazione , morphing ed esportazione di blocchi di Animazione

Ottimizzazione del tempo di render con scenari complessi

Utilizzo avanzato dell'audio, del Lipsync e dei livelli di Animazione

Lipsync in Daz3D e implementazione con i Morphing

Utilizzo del Puppetere in Daz3D e Animazione

Come convertire il render in qualità disegno (stile grafico) da Daz3D

Vestiti dinamici in Daz3D

Render Style partendo da Shader (effetto disegno/illustrazione) direttamente dal render.

Creare un modello di tessuto personalizzato e inserirlo in una scena a vostro piacere.

(utilizzare il node-weight-map).

Creare un personaggio 3D in Stile fantasy o super eroe, e creare l'animazione con vento che lo segue.

Vestiti dinamici applicati

Utilizzo degli shader "Toon" per filmati in stile

Utilizzo dei vestiti dinamici in Daz3D con oggetti in movimento

Utilizzo dei supporti per drappi animati e come "costringere" il movimento degli oggetti dinamici

Utilizzo dei capelli dinamici in Daz3D

Implementazione di vestiti dinamici con i modificatori in Daz3D

METODI DIDATTICI ►

[Lezioni frontali teoriche e pratiche con revisioni periodiche del progetto assegnato.](#)

BIBLIOGRAFIA ▶

WWW.DAZ3D.COM

WWW.RENDEROSITY.COM

WWW.DEVIANTART.COM