

TURONI – TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE 2018/2019

PROGRAMMA DEL CORSO:

Obbiettivi del corso Il corso vuole fornire agli studenti una metodologia di lavoro professionale tramite le opportunità offerte dalla grafica digitale.
Le esercitazioni che verranno proposte saranno finalizzate alla elaborazione di un bozzetto scenografico prospetticamente corretto, con simulazione dei materiali e di effetti di luce verosimili.

Programma Il corso sarà articolato in 3 parti:

1- Acquisizione delle nozioni specifiche del programma **SketchUp** a partire da quelle fondamentali (panoramica dei comandi principali, esecuzione di solidi semplici, ecc.) fino ad arrivare alla creazione di una scenografia virtuale tridimensionale che consenta agli studenti del corso di scenografia di visualizzare i propri progetti.

2- Successiva elaborazione del modello scenografico realizzato in SketchUp con il programma **CINEMA 4D**, allo scopo di eseguire le mappature dei materiali di scena ed aggiungere gli effetti di rendering (luce, prospettiva corretta, ecc.), per poi ricavarne una serie di bozzetti bidimensionali che corrispondano alle varie scene.

3- Fotoritocco dei rendering con **Photoshop** per un ulteriore intervento su luci, ombre e colori. Fotomontaggio dei rendering per aggiungere personaggi e oggetti di scena.

Programmi utilizzati SketchUp – CINEMA 4D – Photoshop