

A large, stylized graphic of water splashing, forming a shape reminiscent of the number '8' or two mirrored '3's, rendered in a light blue/teal color against a dark teal background.

PiXELS
e s i g n

OFFERTA FORMATIVA
2018/2019
Game Academy

Corso Base Gaming D.D.P.
Programma del corso

PROGRAMMA DEL CORSO

Capitolo 1 — Concetti e strumenti generali del Disegno Tridimensionale

- *Tipologia e caratteristiche dei titoli passati e attuali*
- *Il futuro della game industry*
- *Lo sviluppo del videogioco*
- *Strumenti di disegno, dall' hardware al software*
- *Lavorare per assets, cosa sono, di cosa son composti e come si creano*
- *Modellazione, composizione fotografica, luci, ombre e rendering*

Capitolo 2 — Concetti grafici e storie

- *Disegnare il corpo e il carattere*
- *L' environment*
- *Gli oggetti di scena*
- *Dalla storia al concept*
- *Dal concept alla moodboard*
- *Dal 2d al 3d*
- *Proporzioni, movimenti e interazioni*
- *Colori, oggetti, gesti. Il mondo nello schermo*

Capitolo 3 — Il Disegno

- *Dal foglio bianco al modello*
- *Teoria del disegno*
- *Disegno dal vero*
- *Anatomia umana ed animale*
- *Pose e movimenti delle telecamere*
- *Il disegno attraverso gli strumenti moderni: Photoshop e le tavole grafiche*

Capitolo 4 — Photoshop

- *Interfaccia e formati*
- *Interazione tra penna e strumenti grafici*

- *Gli strumenti di Photoshop*
- *Le funzioni principali di Photoshop*
- *Il post processing e le funzioni per valorizzare un disegno*
- *Le tavole di progetto*

Capitolo 5 — Il disegno tridimensionale

- *Teoria del disegno tridimensionale*
- *I volumi semplici, le mesh e le nurbs*
- *Punti, vertici, conteggio poligoni*
- *Organizzazione del modello*

Capitolo 6 — Maya

- *Introduzione ed interfaccia*
- *Creazione Oggetti*
- *Modellazione Poligonale*
- *Modellazione Nurbs*
- *Sculpting*
- *Uvs e unwrap*
- *Animazione Base*
- *Shader e Luci*
- *Rendering*

Capitolo 7 — Environment design

- *Environment concept*
- *Creazione dell' environment*
- *Materiali, luci e ombre*
- *Geometrie e prospettive*

Capitolo 8 — Il gruppo e il progetto

- *Come funziona il lavoro in gruppo*
- *Flusso di lavoro del gruppo*
- *Ruoli e lavoro in gruppo*

- *Concept design di gruppo*

Capitolo 9 — Zbrush

- *Introduzione ed interfaccia*
- *Modellazione Low Poly*
- *Importare modello in Zbrush*
- *Utilizzo pennelli Zbrush*
- *Dettagli High Poly*
- *Materiali*
- *Creazione Textures*
- *Reimportare modello in Maya*
- *Shader e Luci*

Capitolo 10 — Substance Painter

- *Introduzione ed interfaccia*
- *La creazione delle texture*
- *Importazione ed esportazione per le varie piattaforme*

Capitolo 11 — Animazione e cortometraggi

- *Key frames*
- *Rigging*
- *Cinematica*
- *Parametri ed effetti di animazione*
- *Teoria sull' animazione*
- *Loop e transizioni*
- *Animazione del corpo*
- *Animazione della faccia*

Capitolo 12 — Fisica e FX

- *Fisica nei vari motori grafici*
- *Vettori e forze*
- *Statica degli oggetti*
- *Effetti con particelle*

Capitolo 13 — Unreal Engine

- *Introduzione al motore*
- *L' interfaccia*
- *Importazione dei modelli*
- *Importazione dei dati di disegno*

Capitolo 14 — Programmazione I

- *Introduzione al BluePrint*
- *Eventi e loro applicazione*
- *Interazione tra eventi*
- *Comunicazione tra BluePrint*
- *Variabili*

Capitolo 15 — Programmazione II

- *Prima e terza persona*
- *Intelligenza Artificiale*
- *HUD*
- *Sistema di combattimento*