

Centro di Formazione Cinematografico Nazionale

Scuola di Cinema - ROMA

Corso di Scenografia Virtuale e Computer Grafica

Obiettivi

Il corso vuole fornire gli strumenti di base, teorici e tecnici, propedeutici all'ideazione e alla realizzazione della Scenografia Virtuale. Esso prevede l'analisi e la creazione di ambientazioni virtuali, attraverso l'uso di software 2D come PhotoShop e/o Corel Painter. L'alunno acquisirà tutti gli elementi utili e nozioni base sui programmi, attraverso esercitazioni e lo studio di Tutorial. Successivamente si soffermerà sulla costruzione di un bozzetto scenografico virtuale, frutto della propria immaginazione. Sottolineando l'importanza della tecnica, le lezioni saranno accompagnate dallo studio degli strumenti di PhotoShop e della sua terminologia. Dall'utilizzo dei pennelli ai riempimenti e ritocchi fino alla gestione del colore e l'utilizzo di filtri e livelli. Si analizzerà il lungo lavoro di preparazione e di studio che precede sempre la realizzazione di una scenografia, attraverso un modulo di lezioni incentrate sulla tecnica del disegno a matita, acquisendo così attraverso il disegno, un approccio adeguato alla rappresentazione di composizioni tridimensionali : come rappresentare lo spazio , come impostare un bozzetto con le corrette proporzioni, i metodi di rappresentazione, la posizione rispetto al soggetto, l'osservazione, l'inquadratura, le linee di costruzione, gli assi, la composizione, i rapporti proporzionali tra soggetto e sfondo, il volume e lo spazio.

Nella fase ideativa, gli alunni, attraverso una ricerca filologica e/o fantastica, rappresenteranno su carta, con schizzi e disegni preparatori, le loro ambientazioni. In un primo momento, sarà utile anche copiare ambienti già esistenti, per una buona reinvenzione di nuovi spazi, funzionali alla resa creativa del proprio bozzetto. In questo modo l'allievo acquisirà maggiore padronanza del disegno e delle basi tecniche per affrontare i temi della computer grafica, lavorando con creatività su fotografie e immagini digitali e promuovendo una ricerca espressiva legata alla dimensione personale. Gli studenti avranno acquisito buone conoscenze di base, per poter continuare un percorso di studio , adatto alla propria formazione artistica.

Contenuti

Il corso è rivolto a tutti gli studenti. Oltre a migliorare le proprie abilità grafico-pittoriche, l'alunno dovrà ricreare spazi più appropriati al contesto che andrà ad analizzare. Interpretando la realtà, oltre la fedeltà storica, arricchirà la realtà con elementi scenografici, rendendo così credibile un ambiente, che guadagnerà così "veridicità". La scenografia virtuale sarà aperta alle più svariate contaminazioni: colori, suoni e ambienti diventeranno uno scenario unico, inesistente. L'alunno, diventerà così personaggio del mondo fantastico che dovrà rappresentare. La realtà virtuale permette di sviluppare progetti, ottenendo risultati professionali anche in mancanza di concrete scenografie. Attraverso la pittura digitale di sfondi (matte painting), si rappresentano paesaggi o luoghi altrimenti troppo costosi se non impossibili da ricostruire o raggiungere direttamente. Con l'utilizzo del computer l'allievo ha nelle proprie mani infiniti materiali e infiniti colori, per ricreare ciò che il suo immaginario contempla. Si possono quindi ricreare tutte quelle immagini che prima si disegnavano con carta, tela e pennelli oppure ciò che si poteva immortalare solo mediante fotografia tradizionale. La creazione digitale richiede oltre ad una estesa creatività nelle forme, nei colori, nei concetti, nell'applicazione ed addirittura rielaborazione ed ideazione delle tecniche elettroniche, anche e soprattutto capacità tecniche e di una buona dose di pazienza nonché tempo sufficiente per metterle in pratica.

Provate quindi ad immaginare che cosa comporta creare ambientazioni più complesse come una stanza intera, un bosco o una città. In primis, l'ideazione: avere nella mente già chiara la forma, e tutte le geometrie intrinseche che compongono l'ambientazione finale. E' importante valutare come tutti gli elementi scenici interagiranno fra di loro e come questi rapporti influiranno nella sua forma finale. Nella fase successiva, gli oggetti vanno posti nello spazio in una composizione organica che deve avere il "suo perché".

Programma

- Teoria della prospettiva intuitiva.
- Le tecniche di rappresentazione: disegno , prospettiva e colore.
- Nozioni base di **PhotoShop CS5** e oltre.
- Impostazione 2D di una Scenografia Virtuale.
- I luoghi e l'architettura nel Fantasy : immagine e realizzazione.

La scenografia virtuale consiste nell'applicare tecniche e tecnologie derivate dalla computer grafica per realizzare bozzetti scenici ad elevato impatto visivo.

Lo sviluppo del progetto, grazie al supporto della grafica 2D, può generare applicazioni dove le proiezioni diventano spettacolari e illusorie. Dopo il primo incontro con gli allievi, analizzate le loro capacità e il loro livello di partenza, sarà più facile stabilire il numero delle ore totali.

Integrare l'Animazione nella Scenografia Virtuale

Computer Grafica e Animazione 3D

Definizione di Computer Graphics
Le fasi della produzione
Il flusso di lavoro nella Computer Grafica
Concetti di base

Interfaccia di Maya e/o Blender

L'utilizzo dei Software di Animazione
Gli elementi dello schermo
Pannelli e finestre di uso frequente
La struttura degli oggetti

La prima Animazione

Panoramica del progetto: il Sistema solare
Il processo di pre produzione, Pianificazione
Creazione di un progetto
Creazione e animazione degli oggetti
Uso della finestra Outliner

Modellazione a Poligoni

Elementi di base dei poligoni
Conversione di superfici NURBS in poligoni
Strumenti per l'editing dei poligoni
Utilizzo degli strumenti
Creazione di un semplice oggetto
Creazione di una rete poligonale
Modellazione a poligoni

Ulteriori argomenti di Modellazione

Modellazione tramite deformatore
Le superfici di suddivisione
Tipi di shader
Attributi degli shader
Texturing
Trame e superfici
UV, poligoni e immagini
Sistemi di colorazione

La Scuola fornisce ai propri iscritti tutti i materiali didattici (Manuali, Dispense, Appunti) in formato elettronico (vedi PDF, DOC, DOCX e/o altri) a titolo completamente GRATUITO.

Orari Segreteria

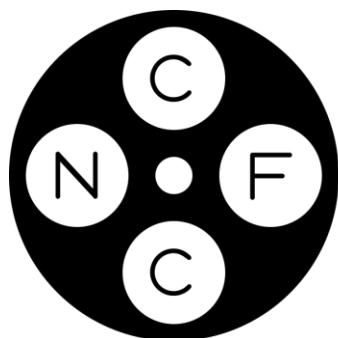
Dal Lunedì al Venerdì dalle Ore 10.00 alle Ore 20.00
Il Sabato dalle Ore 10.00 alle Ore 14.00.

Centro di Formazione Cinematografico Nazionale di ROMA

Web Site : www.scuoledicinema.com

E-Mail : segreteria@scuoledicinema.com

Tel. : 06 7842112 - **Cell. :** 334 9182821 - **Fax :** 06 78394905



Centro di
Formazione
Cinematografico
Nazionale