
SCHEMA WORKSHOP

Anno Accademico 2018/2019

Titolo workshop: Scenografia virtuale per il videogioco e nell'entertainment

A cura di: Ivan Paduano

Indirizzato a:

Tutti gli studenti e particolarmente consigliato agli studenti di scenografia, grafica, modellazione 3d e virtual fx

Numero partecipanti:

min12/max30

Requisiti richiesti:

Conoscenza dei base dei software di grafica, cultura di base cinematografica, cultura di base del mondo dei videogiochi.

Durata e Crediti:

30 ore – 2 crediti

Periodo di svolgimento

15 - 19 ottobre 2018

Giorni, orari ed aule di svolgimento:

Lunedì 15 ottobre	9.30-16.30 (1 ora pausa pranzo)
Martedì 16 ottobre	9.30-16.30 (1 ora pausa pranzo)
Mercoledì 17 ottobre	9.30-16.30 (1 ora pausa pranzo)
Giovedì 18 ottobre	9.30-16.30 (1 ora pausa pranzo)
Venerdì 19 ottobre	9.30-16.30 (1 ora pausa pranzo)

AULA SEMINTERRATO B06 – Sede RUFA Via Benaco 2

Breve descrizione:

Il corso si pone l'obiettivo di trasferire le conoscenze indispensabili per progettare le grandi scenografie visuali che oggi sono parte fondamentale del mondo del videogioco e di quello del cinema. Soprattutto nel primo caso, il fruitore dell'opera, spende molto del proprio tempo di gioco all'interno di spazio virtuali appositamente progettati per l'esplorazione, per il combattimento o per l'iterazione con altri giocatori. Si tratta di un lavoro complesso in mano oggi a grandi professionisti che, proprio come gli scenografi tradizionali lavorano con disegno e bozzetto per creare opere uniche che dialogano ed esaltano la sceneggiatura, la regia, il character design.

Alla premessa teorica seguirà una parte pratica dove su di un tema scelto verrà realizzata una scenografia digitale completa tramite i software più indicati e più utilizzati nelle realtà produttive del comparto.

Ivan Paduano è dottore di ricerca dell'Università di Roma la Sapienza dove insegna come docente a contratto. Particolarmente interessato la mondo della modellazione 3d e dei videogiochi concentra la propria ricerca sullo studio e la creazione degli ambienti di gioco, di rappresentazione teatrale e cinematografica. Autore di testi ed articoli in materia è il direttore scientifico del più grande convegno italiano in materia "Udine 3d" e parte del comitato scientifico di "Rome 3d e bim". Ha insegnato in diversi istituti universitari, scuole d'arte di cinema e di moda.