

## LA SCENOGRAFIA NEI VIDEOGIOCHI

Anno Accademico 2019/2020

### **Titolo Workshop:**

### **LA SCENOGRAFIA NEI VIDEOGIOCHI.**

360 gradi di progetto. Strumenti teorici e pratici per la progettazione e la realizzazione

### **A cura di:**

Docente che propone il workshop: Caterina Tomeo

Docente che tiene il workshop: Ivan Paduano

### **Indirizzato a:**

a tutti gli studenti e particolarmente consigliato a scenografi, modellatori, grafici, registi

### **Numero partecipanti:**

min 12 / max 20

### **Requisiti/supporti richiesti:**

- requisiti base: gradito per i modellatori conoscenza base di 3ds Max e/o Maya , per illustratori e disegnatori Photoshop / Illustrator
- supporti: laptop personale, richiesta proiettore

### **Durata e Crediti:**

30 ore – 2 crediti

**Periodo di svolgimento:**

lunedì 2 marzo a venerdì 6 marzo 2020

**Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti:**

SEDE RUFA VIA DEGLI AUSONI - AULA A07

Lunedì 2 marzo: 10.00 - 13.00 / 14.00 - 17.00 (1 ora pausa pranzo)

Martedì 3 marzo: 10.00 - 13.00 / 14.00 - 17.00 (1 ora pausa pranzo)

Mercoledì 4 marzo: 10.00 - 13.00 / 14.00 - 17.00 (1 ora pausa pranzo)

Giovedì 5 marzo: 10.00 - 13.00 / 14.00 - 17.00 (1 ora pausa pranzo)

Venerdì 6 marzo: 10.00 - 13.00 / 14.00 - 17.00 (1 ora pausa pranzo)

**Breve descrizione:**

Il workshop si propone di fornire gli strumenti teorici e pratici per la progettazione di scenografie per opere multimediali interattive. A differenza della scenografia tradizionale quella "da videogioco" richiede un lavoro molto diverso e con competenze tecniche estremamente specialistiche. È infatti un mondo totalmente esplorabile, in cui si interagisce con oggetti e personaggi e dove, scenografi ed art director, sono chiamati ad un grande sforzo di sistematizzazione e programmazione di contenuti.

Verrà trattata lo studio della pipeline di lavoro divisa per ambiti, tecnologie e tipologie con l'intensione di consegnare, per la fine del workshop un modello, una serie di illustrazioni, un character statico, un'animazione, la regia di una cut scene a secondo della specializzazione dello studente.

**Ivan Paduano.** È laureato in architettura, dottore di ricerca in arti design e nuove tecnologie presso l'Università "la Sapienza" di Roma. Si occupa

da vent'anni della progettazione e realizzazione di opere multimediali interattive declinando la materia nelle sue più importanti applicazioni quali la modellazione tridimensionale, il making, la scenografia, il game design. È responsabile scientifico del convegno Internazionale "Udine 3d" e lavora attivamente nella ricerca del settore disciplinare con numerose pubblicazioni annue.