

SCHEDA WORKSHOP
Anno Accademico 2022/2023

Titolo Workshop :

Introduzione ad Unreal Engine
Metahuman – Virtual set

A cura di:

Epic Games
docente che propone il workshop: Lorenzo Raffi
docenti che tengono il workshop: Luca Schiavini/Filippo Zordan intervento di Daniele Barone (Education Advisor Epic Games)

Indirizzato a:

- a tutti gli studenti e particolarmente consigliato a Visual and Innovation Design/Computer Animation and Visual Effects

Numero partecipanti:

min12/max 20

Requisiti/supporti richiesti:

familiarità con l'uso del software 3D

Durata e Crediti:

30 ore – 2 crediti

Periodo di svolgimento:

17/22 ottobre 2022

Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti:

Martedì 9.30- 17.30 (1 ora pausa pranzo)
Mercoledì 9.30- 16.30 (1 ora pausa pranzo)

Giovedì 9.30- 16.30 (1 ora pausa pranzo)

Venerdì 9.30- 17.30 (1 ora pausa pranzo)

Sabato 9.30-13.30

SEDE RUFA VIA DEGLI AUSONI 7 – AULA A07

Breve descrizione:

Il Workshop ha lo scopo di introdurre le tecnologie interattive in tempo reale tramite Unreal Engine.

Verranno inoltre illustrate le piattaforme gratuite dell'ecosistema Epic Games per realizzare Umani digitali, caricare asset scansionati ad alta risoluzione e disporre di migliaia di contenuti 3D da usare liberamente nelle scene.

Al termine del Workshop lo studente sarà in grado di utilizzare e animare gli umani digitali e di creare un'ambiente virtuale interattivo in tempo reale all'interno di Unreal Engine.

Il 3D interattivo sta rivoluzionando il modus operandi in diversi settori dell'industria: Architettura, Cinema, Automotive, Moda, Design, Navale, Medicale, training e simulazione e molti altri. L'introduzione di questi nuovi linguaggi di comunicazione porteranno indubbio beneficio e permetteranno agli studenti del workshop di disporre di nuovi strumenti di comunicazione.

Daniele Barone

Daniele Barone lavora da quasi 20 anni nel campo della CG orientato alla visualizzazione Architettonica. Specializzandosi nella tecnologia in tempo reale con Unreal Engine.

Assegnatario di un MegaGrant Epic dedicato all'educazione localizzata in Italia. Gestisce diversi canali social su Unreal Engine e attualmente è consulente educativo Epic Games per l'educazione sempre in Italia, aumentando l'adozione del 3D interattivo in ambito educativo.

Filippo Zordan

Nato nel 1987, Filippo Zordan ha coltivato fin da giovane la passione per le nuove tecnologie e l'Architettura. Studia al Politecnico di Milano e all'Universidad Europea de

Madrid, si specializza successivamente nello studio del light design e approda alla visualizzazione architettonica digitale sviluppando competenze specifiche nella modellazione tridimensionale in Real-Time.

Filippo Zordan acquisisce le sue prime competenze a Milano nello studio CZA di Cino Zucchi Architetti e nello studio Archimi, come Junior Architect; presso il Politecnico di Milano ottiene l'incarico di Assistente del Corso "Rappresentazione Geometrica dell'Architettura".

Fonda, nel 2016, Unsquare Life (oggi Unsquare) che, come obiettivo, ricerca l'interattività e il coinvolgimento emotivo da parte dei clienti, creando esperienze emozionali immersive in grado di connettere i fruitori con i progetti o prodotti presentati.

Luca Schiavini

Luca Schiavini è un giovanissimo Virtual Reality Expert e 3d modeler italiano, originario di Mantova, co-founder di Fabula Interactive una start-up che si occupa della progettazione di ambienti interattivi per la formazione e il training medico/laboratoriale in realtà virtuale. Inizia il suo percorso approcciandosi alla 2D graphics collaborando con artisti italiani fra cui Omar Ludo pioniere dell'Arte Estroflessa. Successivamente prosegue nella 3D graphic acquisendo la certificazione del software Autodesk Maya come animatore e modellatore 3D conseguita presso Athena Consulting Group. Da anni si occupa della realizzazione di ambienti interattivi in realtà virtuale sfruttando le altissime prestazioni del motore grafico Unreal Engine.