



IL CORSO DI GRAFICA 3D PER VIDEOGIOCHI

Triennio 2019/20, 2020/21, 2021/22

Il grafico è colui che realizza gli asset 2d e 3d per il videogioco: si occupa della creazione di ambienti, props, personaggi, mobs, ovvero tutto ciò che popola il mondo di gioco. Durante il corso di Computer Grafica per Videogiochi gli allievi acquisiranno le tecniche e le competenze relative sia alla modellazione tridimensionale con Maya, sia al texturing con Photoshop.

Il percorso triennale prevede un monte ore totali di 210 ore frontali e 210 ore di lavoro individuale.

ANNO 1

Il primo anno di Grafica consente agli studenti di padroneggiare uno dei software di modellazione 3D più diffusi e utilizzati a livello professionale: Autodesk Maya.



Il corso è strutturato in 19 lezioni della durata di 3 ore, erogate una volta a settimana, e verterà sugli strumenti di modellazione low-poly e hi-poly.

Il percorso del primo anno si svilupperà in 57 ore di lezioni frontali presso l'ITIS G. Galilei e 57 ore di lavoro individuale con supporto da remoto da parte dei docenti dell'Accademia.

1.	30/01/20	15.00 - 18.00	Intro e interfaccia
2.	06/02/20	15.00 - 18.00	Strumenti generali
3.	13/02/20	15.00 - 18.00	Edit Mesh
4.	20/02/20	15.00 - 18.00	Mesh Tools
5.	27/02/20	15.00 - 18.00	Esercitazione
6.	05/03/20	15.00 - 18.00	Mesh
7.	12/03/20	15.00 - 18.00	CleanUp
8.	19/03/20	15.00 - 18.00	Strumenti utili
9.	26/03/20	15.00 - 18.00	Modularità
10.	02/04/20	15.00 - 18.00	Curve + strumenti curve
11.	16/04/20	15.00 - 18.00	Esercitazione
12.	23/04/20	15.00 - 18.00	Gestione asset
13.	30/04/20	15.00 - 18.00	Realizzazione asset fantasy
14.	07/04/20	15.00 - 18.00	Realizzazione asset realistico
15.	14/05/20	15.00 - 18.00	Realizzazione asset realistico
16.	21/05/20	15.00 - 18.00	Tecniche di modellazione Hi-Poly base
17.	28/05/20	15.00 - 18.00	Tecniche di modellazione Hi-Poly avanzate
18.	04/06/20	15.00 - 18.00	Strumenti di testo
19.	11/06/20	15.00 - 18.00	Hypershade

ANNO 2

Il secondo anno di Grafica consente agli studenti di padroneggiare uno dei software di fotoritocco e grafica 2D più noti: Adobe Photoshop.

Il corso è strutturato in 28 lezioni della durata di 3 ore, erogate una volta a settimana, e verterà sugli fondamentali per creare texture, che verranno poi applicate sui modelli 3D. A tal



fine sarà ripreso anche Maya, necessario per preparare i modelli stessi ad essere texturizzati correttamente.

Il percorso del secondo anno si svilupperà in 81 ore di lezioni frontali presso l'ITIS G. Galilei e 81 ore di lavoro individuale con supporto da remoto da parte dei docenti dell'Accademia.

1.	17/09/20	15.00 – 18.00	Photoshop - intro e interfaccia
2.	24/09/20	15.00 – 18.00	Photoshop - selezioni
3.	01/10/20	15.00 – 18.00	Photoshop - Livelli
4.	08/10/20	15.00 – 18.00	Photoshop - Ritocco e Riparazione
5.	15/10/20	15.00 – 18.00	Photoshop - Pattern Tile, Materiali
6.	22/10/20	15.00 – 18.00	Photoshop - Strumenti
7.	29/10/20	15.00 – 18.00	Photoshop - Shapes e Penna
8.	05/11/20	15.00 – 18.00	Esercitazione prop realistico
9.	12/11/20	15.00 – 18.00	Esercitazione prop realistico
10.	19/11/20	15.00 – 18.00	Tecniche di Hand-Painting
11.	26/11/20	15.00 – 18.00	Esercitazione di Hand-Painting
12.	03/12/20	15.00 – 18.00	Esercitazione di Hand-Painting
13.	10/12/20	15.00 – 18.00	Maya UV Editor - base
14.	17/12/20	15.00 – 18.00	Maya UV Editor - intermedio
15.	14/01/21	15.00 – 18.00	Maya UV Editor - avanzato
16.	21/01/21	15.00 – 18.00	Esercitazione prop cartoon
17.	28/01/21	15.00 – 18.00	Esercitazione prop cartoon
18.	04/02/21	15.00 – 18.00	Esercitazione prop realistico
19.	11/02/21	15.00 – 18.00	Esercitazione prop realistico
20.	18/02/21	15.00 – 18.00	Photoshop - mappe aggiuntive
21.	25/02/21	15.00 – 18.00	Sketchfab
22.	04/03/21	15.00 – 18.00	Esercitazione prop realistico
23.	11/03/21	15.00 – 18.00	Esercitazione prop realistico
24.	18/03/21	15.00 – 18.00	Esercitazione prop realistico
25.	25/03/21	15.00 – 18.00	Teoria e pratica delle trasparenze
26.	08/04/21	15.00 – 18.00	Alpha
27.	15/04/21	15.00 – 18.00	Esercitazione

ANNO 3

Il terzo anno di Grafica riprende tutti gli argomenti dei due anni precedenti, che verranno applicati a un progetto di media complessità. Verranno aggiunti nuovi strumenti di lavorazione e verranno trattati argomenti maggiormente tecnici, quali le normal map e il workflow PBR.

Il corso è strutturato in 23 lezioni della durata di 3 ore, erogate una volta a settimana, e sarà strutturato in modo da consolidare tutte le conoscenze acquisite nei corsi precedenti.



Il percorso del terzo anno si svilupperà in 72 ore di lezioni frontali presso l'ITIS G. Galilei e 72 ore di lavoro individuale con supporto da remoto da parte dei docenti dell'Accademia.

1.	16/09/21	15.00 - 18.00	Ripasso ed esercitazione
2.	23/09/21	15.00 - 18.00	Ripasso ed esercitazione
3.	30/09/21	15.00 - 18.00	Veicolo - Reference e prospetti
4.	07/10/21	15.00 - 18.00	Veicolo - Modellazione
5.	14/10/21	15.00 - 18.00	Veicolo - Modellazione
6.	21/10/21	15.00 - 18.00	Veicolo - Modellazione
7.	28/10/21	15.00 - 18.00	Veicolo - Modellazione
8.	04/11/21	15.00 - 18.00	Veicolo - Modellazione
9.	11/11/21	15.00 - 18.00	Veicolo - UV Layout
10.	18/11/21	15.00 - 18.00	Veicolo - UV Layout
11.	25/11/21	15.00 - 18.00	XNormal
12.	02/12/21	15.00 - 18.00	Veicolo - Normal Map
13.	16/12/21	15.00 - 18.00	Workflow metal/rough
14.	13/01/22	15.00 - 18.00	Veicolo - Texture
15.	20/01/22	15.00 - 18.00	Veicolo - Texture
16.	27/01/22	15.00 - 18.00	Veicolo - mappe aggiuntive
17.	03/02/22	15.00 - 18.00	Veicolo - mappe aggiuntive
18.	10/02/22	15.00 - 18.00	Veicolo - Texture rovinature
19.	17/02/22	15.00 - 18.00	Veicolo - Texture rovinature
20.	24/02/22	15.00 - 18.00	Veicolo - Texture rovinature
21.	03/03/22	15.00 - 18.00	Veicolo - mappe aggiuntive
22.	10/03/22	15.00 - 18.00	Veicolo - mappe aggiuntive
23.	17/03/22	15.00 - 18.00	Veicolo - LODs
24.	24/03/22	15.00 - 18.00	Veicolo - Esportazione e rendering