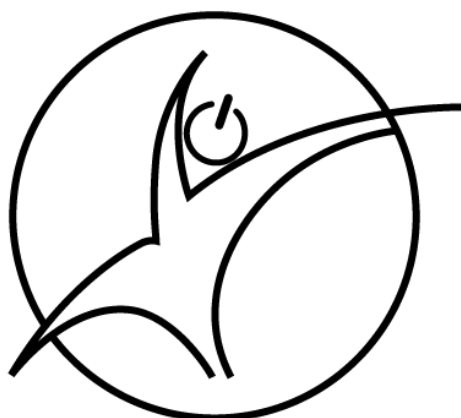




in collaborazione con



IUDAV

www.iudav.it

Il progetto IUDAV nasce nel 2013 a Salerno in seno alla Fondazione Children Media, realtà no profit impegnata nella promozione della cultura dell'*entertainment*, ponendosi come obiettivo quello di formare i futuri professionisti dei settori Videogiochi e Animazione. Nel 2014, grazie a un accordo tra la FCM e realtà universitarie italiane, nasce sul territorio italiano il primo corso di Laurea Triennale con orientamento Videogiochi e Animazione. Il corso è caratterizzato da un percorso didattico altamente professionalizzante che mira a formare professionisti che siano competitivi fin da subito sul mercato nazionale e internazionale. Workshop, Master Class, Piano di Studi all'avanguardia, Équipe di docenti formata da professionisti del settore, sono le chiavi di una modalità di insegnamento che mira a fornire gli strumenti più utili allo sviluppo di competenze da mettere, fin da subito, a disposizione di esperienze lavorative. Il tutto anche grazie a Stage e Collaborazioni in accordo con le principali aziende italiane ed estere del settore, e allo sviluppo annuale di progetti che mirano ad arricchire i Curriculum Vitae degli studenti che ogni anno sviluppano Cartoni Animati distribuiti in vari festival e Videogiochi pubblicati sugli store di riferimento. Questo corso triennale vanta oltre 600 ore di didattica all'anno nel corso delle quali gli studenti hanno modo di approcciarsi a materie quali Programmazione, Game Design, Grafica 3D, Animazione 2D, Sceneggiatura e tante altre, tutte insegnate da professionisti del settore quali ad esempio Riccardo Cangini, Angelo Pastore, Loredana Middione, Francesco Colombo, Giuseppe Crugliano, Carlo Cuomo e numerosi altri. Aziende partner del progetto sono Artematica Entertainment, Balzo, Be2Bit, DIXidiasoft, Enjinia, Mimilab, Mati, Playmagic, Xplored, Expera Games, Bloo, I Red Produzioni e molte altre, tutte aziende che ospiteranno gli studenti per gli stage. Ad oggi questo corso ha 60 studenti, che hanno già prodotto numerosi cortometraggi animati, videogiochi, 3D assets, siti web, spot pubblicitari ecc. Gli studenti più meritevoli, inoltre, hanno lavorato al cartone animato *Capitan Kuk*, coprodotto da MTO2, RAI Fiction e Ministero della Salute, e al videogioco *Animal-Action*, co-prodotto da Artematica Entertainment e Ferrero.

[GRAFICA 3D]

Durata: 6 mesi

Periodo: Novembre - Maggio

Frequenza: 3 lezioni a settimana da 3/4 ore a lezione - fascia oraria 18-22.

Ore di corso: 400

Ripartizione ore di corso: 200 ore di docenza frontale - 120 ore di laboratorio - 60 ore di lavoro per progetto finale - 20 ore di presentazione progetto + valutazione finale.

A chi si rivolge: studenti e lavoratori

Requisiti minimi di accesso: il corso è aperto a persone che abbiano compiuto il 14° anno di età. Non è necessario essere in possesso di alcun titolo accademico.

Offerta didattica:

[Fondamenti di Grafica 3D]

ore

- Storia della Grafica 3D
- Software di Grafica 3D + Applicazione nei diversi settori

8

[Grafica 3D con Autodesk Maya]

- Interfaccia Maya [12h]
- Modellazione 3D [30h]
- UV Mapping & Texturing [12h + Adobe Photoshop /12h]
- Rigging [24h]
- Animazione 3D [18h]
- Lighting & Rendering [24h]
- Fur, Particles & Fluids [6h]

138

[Scultura Digitale con ZBrush]

- Interfaccia ZBrush [6h]
- Modellazione 3D & Scultura Digitale [24h]
- UV Mapping, Texturing & 3D Painting [15h]
- Da Maya a ZBrush e da ZBrush a Maya [3h]
- Finalizzazione Modelli e Rendering [6h]

54

Obiettivi del corso: il corso mira a dare agli studenti una conoscenza approfondita di tutte le fasi che compongono la pipeline di lavoro necessaria alla produzione di contenuti 3D spendibili nei settori cartoni animati, videogiochi, cinema, spot pubblicitari e innumerevoli altri.

Fornire, inoltre, una conoscenza medio-alta dei principali programmi di grafica 3D utilizzati a livello Broadcast: **Autodesk Maya & ZBrush**. A questi, si aggiunge un mini-corso di **Adobe Photoshop**.

Sbocchi professionali: modellatore 3D, UV & texture artist, rigger, animatore 3D, lighting & rendering expert, 3D generalist, scultore digitale.

Docenti:

- ✓ Carlo Cuomo - responsabile didattico IUDAV, *Entertainment Project Manager, 3D artist* [www.carlocuomo.it]
- ✓ Alessandro Faiella - 3D artist [www.behance.net/FlegiasArts]

Partner:



ARTEMATICA ENTERTAINMENT



BE2BIT



DIXIDIASOFT

Costi e modalità di pagamento:

300 Euro di iscrizione + 1500 Euro da versare in tre rate bimestrali da 500 Euro o in due rate trimestrali da 750 Euro.

Numero minimo partecipanti per attivazione: 12

Numero massimo partecipanti: 20

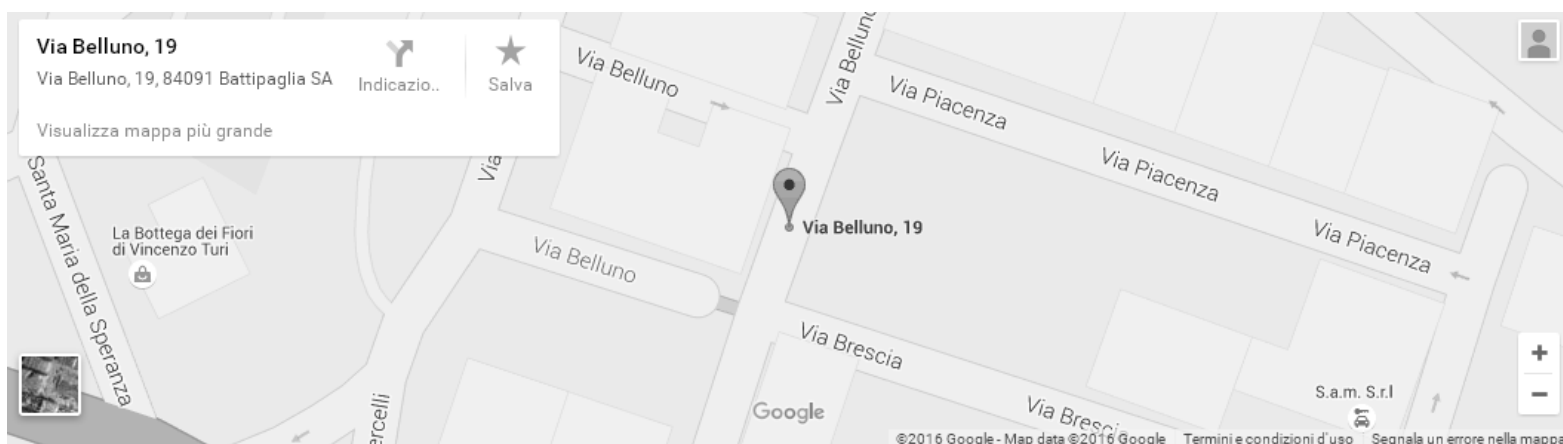
Attestato: al termine del corso verrà rilasciato un attestato di frequenza.

Sito: www.saformazione.it

Indirizzo: Via Belluno, 19 - Battipaglia (SA)

Tel.: 0828 / 371134

Mail: direzione@saformazione.it



SIAMO QUI