

**Rendering (8 CFA)**  
**prof. Simone Rasetti**  
**n. ore 100**

2022/2023

### **OBIETTIVI**

Il programma è strutturato in modo che l'allievo possa interagire con i mezzi digitali più aggiornati, per lo sviluppo cognitivo degli strumenti tecnologici e delle tecniche avanzate per la Digitalizzazione dell'Arte.

Nello sviluppo degli esercizi programmati, lo studente avrà la capacità di seguire le tecniche generali, dette in gergo informatico di Default, sviluppando nello stesso tempo la sua tecnica compositiva della luce realizzando in questo modo un bagaglio culturale personalizzato per le sue esigenze tecnico/espressive.

### **CONTENUTI**

- Storia della Grafica 3D, filmografia (FX) e dei motori di rendering, tecniche speciali dell'industria della 3D animation e del GameDesign.
- Teoria del Rendering e delle basi fondamentali per la creazione di un'immagine o animazione coerente e suggestiva.
- Sperimentazione con i software di illuminazione digitale e resa finale tramite diversi motori di rendering ( processo di calcolo fisico dei fotoni).
- Importanza dello shading e del corretto disegno delle ombre sulla progettazione di un'immagine d'arte.
- Apprendimento alla colorazione della scena renderizzata con textures e materiali, studiando le fasi fisiche e compositive delle superfici naturali e sintetiche, percezione del Displacement e Bump degli oggetti.
- Uso degli effetti visivi legati allo studio complesso delle inquadrature, diversificandone la lettura finale.
- Post processing e Color Correction.

### **PREREQUISITI**

Conoscenze base della modellazione 3D e dei sistemi operativi Windows e MacOs.

## **ESAME FINALE**

Gli esami sono calibrati sulla base cognitiva e stilistica del singolo studente, per esaltarne la capacità artistica e risolutiva di progettazione.

## **DOCENTE**

Specializzato in tecniche di illuminazione e rendering fotorealistico, sculpting digitale, animazione organica, prototipazione tridimensionale e post-produzione.

I suoi lavori vengono pubblicati regolarmente su siti internazionali e riviste del settore.

Attualmente è impegnato in diversi siti archeologici e museali, per la ricostruzione di reperti di rilevanza storica (Pompei, musei Capitolini, Colosseo, Galata Museo del Mare, Galleria degli Uffizi, sito archeologico Vollein).

Esperto nella prototipazione tridimensionale, postproduzione e pittura decorativa ha collaborato con molti artisti internazionali della Digital eToysArt.

Realizza insieme ad un Team Italiano specializzato, un ponte in legno completamente decorato localizzato in Azerbaijan.