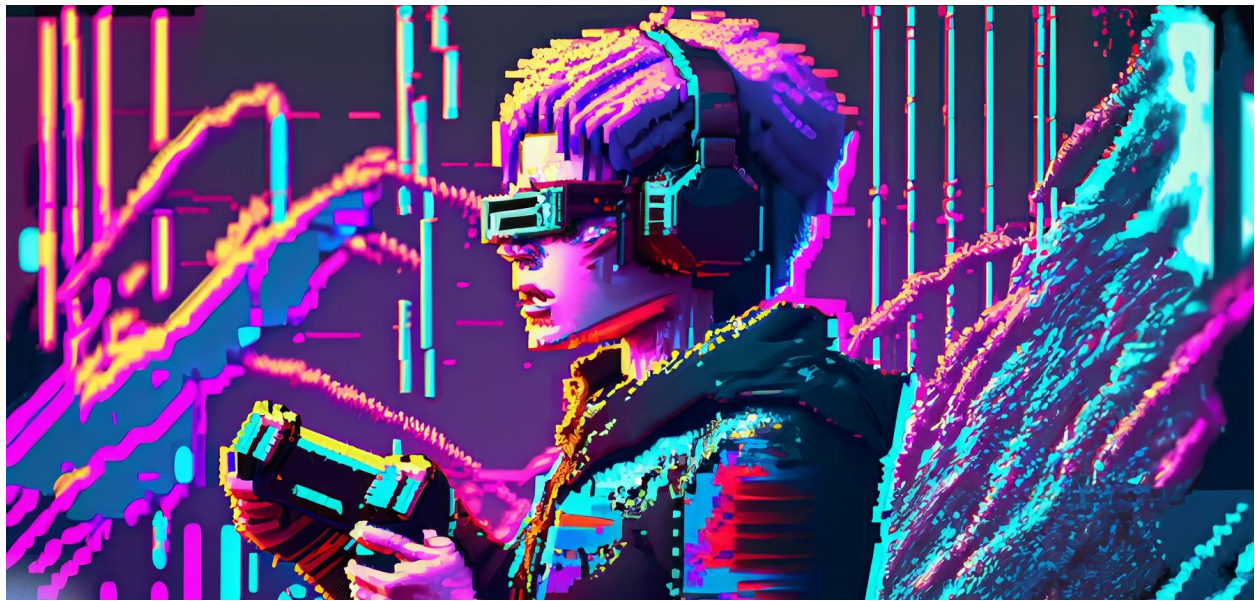




Produzione di personaggi e animazioni per videogames

Prof. Adriano Sanna

seminario online dal 29/05 al 01/06

dalle ore 10:30 alle 14:30

Giorno I - 29/05

- Character Design : quali processi ci sono nella creazione di personaggi per animazione e videogames.
- Introduzione alla character animation , che cos'è e quali strumenti e tecnologie abbiamo a disposizione.
 - Animazione di personaggi e i principi dell'animazione
 - L'evoluzione dell'animazione da quella tradizionale alla computer grafica.

- come le tecnologie nell'ambito della computer grafica diventano trasversali dai VFX ai videogames e la nascita delle produzioni virtuali.

Giorno II - 30/05

- Character Design nei videogiochi: tipi, classi e caratteristiche.
 - Qual è il rapporto tra il genere del videogioco e i personaggi che compaiono?
 - Quali sono le caratteristiche dei tipi e delle classi dei personaggi?
- Animazione per videogame : Loops, Linear e Links.
 - I 5 principi dell'animazione nei videogames.
 - Animazione di oggetti dinamici
 - Recitazione dei personaggi e distanza dalla camera

Giorno III - 31/05

- Motori di rendering: come funzionano e ad oggi che potenzialità offrono.
- Unreal Engine
 - Breve introduzione , accesso alle risorse e documentazione.
 - MetaHuman , cosa sono ?
 - Motion Capture , concetti base
 - Mixamo accesso a librerie Mocap

Giorno IV - 1/06

- Animation retargeting , che cos'è e perché è così fondamentale.
- Tecniche avanzate di animazione:
 - differenze tra IK and FK , quando usarli e come.
 - Animation Blending
 - cosa sono gli 'stati' di un personaggio e come vengono gestiti.
- Domande e Risposte
- Conclusioni