

SCUOLA DELLE SCIENZE UMANE E DEL PARTIMONIO CULTURALE	
DIPARTIMENTO	SCIENZE UMANISTICHE
MANIFESTO	2014/2015
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE	TEATRO CINEMA E SPETTACOLO MULTIMEDIALE
ANNO ACCADEMICO DI INSEGNAMENTO	2014/2015
ANNO DI CORSO	Primo
INSEGNAMENTO	COMPUTER GRAPHIC ANIMATION
SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE	ING-INF/05
TIPO DI ATTIVITÀ	Attività formative affini o integrative
CODICE INSEGNAMENTO	17416
ARTICOLAZIONE IN MODULI	NO
DOCENTE RESPONSABILE	Salvatore Sorce <i>Ricercatore Universitario (RD)</i> <i>Università di Palermo</i>
CFU	6
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	120
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSISTITE	30
PROPEDEUTICITÀ	Nessuna
SEDE	Si rinvia al calendario delle lezioni
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali Esercitazioni in aula
MODALITÀ DI FREQUENZA	Facoltativa
METODI DI VALUTAZIONE	Presentazione di un elaborato pratico
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
PERIODO DELLE LEZIONI	Si rinvia al calendario delle lezioni
CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	Si rinvia al calendario delle lezioni
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	Durante il corso: il lunedì dalle 11 alle 12 presso l'ex-Dipartimento di Ingegneria Nucleare, viale delle scienze, Edificio 6, II piano Dopo il corso: per appuntamento

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscenza delle principali tecniche di elaborazione digitale di audio e video.

Conoscenza dei fondamenti della creazione di un set digitale (modellazione 3D, luci, animazione computerizzata, rendering).

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Sapere come ottenere un prodotto multimediale digitale conoscendo le possibilità offerte dall'elaborazione automatica delle informazioni.

<p>Autonomia di giudizio Saper valutare soluzioni e progetti realizzati in ambienti di produzione digitale 3D</p> <p>Abilità comunicative Saper coordinare produzioni multimediali digitali o poter far parte di equipe di produzione.</p> <p>Capacità d'apprendimento Apprendere le tecniche di modellazione, animazione, rendering per la produzione di eventi multimediali</p>
--

<p>OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO</p> <p>Formare esperti nelle diverse culture professionali connesse con il teatro, il cinema e lo spettacolo multimediale digitali.</p> <p>Fornire competenze avanzate, teoriche e pratiche, per la produzione e la gestione di spettacoli ad alta tecnologia digitale.</p> <p>Fornire competenze relative alla gestione, conservazione, uso e spettacolarizzazione di teche audiovisive e multimediali.</p>
--

N. ORE PREVISTE	LEZIONI FRONTALI
10	Modellazione 3D
8	Definizione di un set digitale: luci, camere
7	Animazione: keyframing, driven keys
5	Rendering
TESTI CONSIGLIATI	<p>V. Lombardo, A. Valle, "Audio e Multimedia", ed. Apogeo</p> <p>D. Marini, M. Bertolo, A. Rizzi, "Comunicazione visiva digitale - Fondamenti di eidomatica", ed. Pearson Education Italia</p> <p>Slides utilizzate a lezione e note integrative scaricabili on line http://www.unipa.it/sorce/didattica/cga1415.</p>

COMPILATO E FIRMATO
Ing. Salvatore Sorce