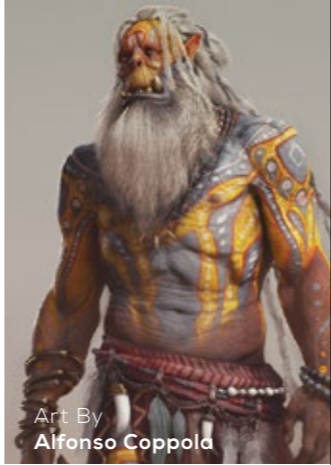




Art By  
Emma Filippini



Art By  
Enrico Caruso



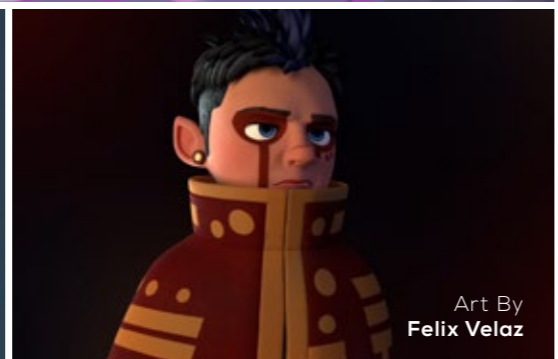
Art By  
Alfonso Coppold



Art By  
Gabriele Maruotti



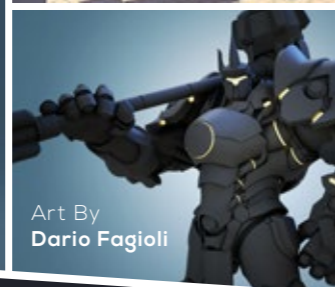
Art By  
Emma Filippini



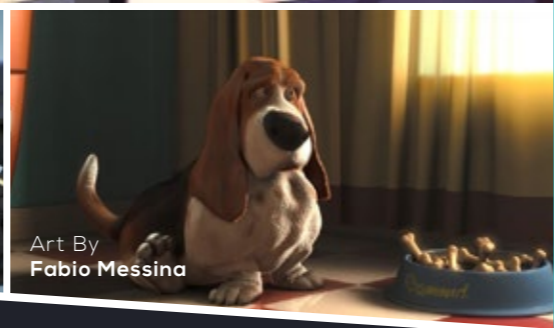
Art By  
Felix Velaz



Art By  
Benedetta Cattani



Art By  
Dario Fagioli



Art By  
Fabio Messina



Art By  
Mattia Ruffo

# MASTER 3D DIGITAL PRODUCTION

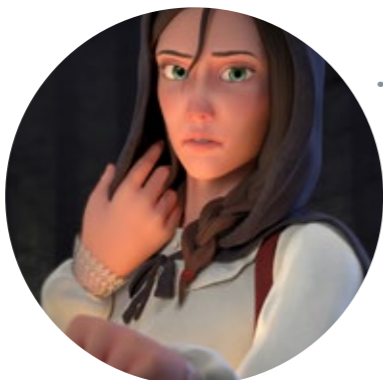
Il Master di Animazione 3D e VFX è un percorso professionale completo di grafica 3D per il cinema, l'animazione e i videogames.

Il corso prevede l'insegnamento, partendo da zero, di tutte le fasi del flusso produttivo 3D: dalla modellazione, alla cura del texturing, dal rigging all'animazione, dallo studio dei VFX e delle dinamiche allo sviluppo del lighting e alla finalizzazione in post produzione con il compositing.

# PROGRAMMA

Project By  
Mattia Ruffo

CREAZIONE  
PERSONAGGI &  
AMBIENTI 3D  
MAIN PRODUCTION



Art By  
Emma Filippini

INTRODUZIONE ALLA  
PRODUZIONE 3D

MODELLAZIONE  
ENVIRONMENT &  
CHARACTER

INTRODUZIONE  
AUTODESK MAYA

SURFACING  
ENVIRONMENT &  
CHARACTER

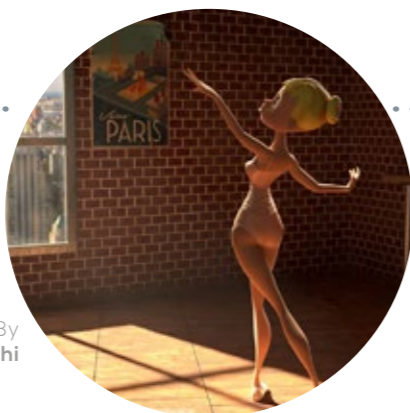


RIGGING  
CHARACTER

GROOMING XGEN

FINALIZZAZIONE PER  
IL RENDERING

LAYOUT E REGIA



Art By  
Riccardo Recchi

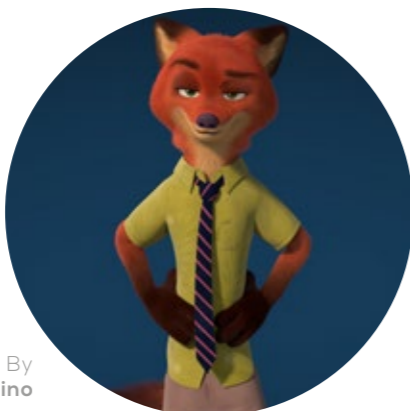
ANIMATION  
& VFX PRODUCTION  
SHOT CONTENT  
CREATION

ANIMAZIONE

LIGHTING &  
RENDERING - VRAY  
COMPOSITING  
& MATTE PAINTING

DINAMICHE E VISUAL  
EFFECTS FINISHING

TESI  
FINALE



Art By  
Gianmaria Sorbino

FINALIZZAZIONE  
DEL CORTO  
PERSONALE  
DIDATTICO &  
REALIZZAZIONE  
DI UNA REEL  
PROFESSIONALE



## CERTIFICAZIONI

- Diploma di Rainbow Academy
- Attestato di Frequenza
- Attestato Ufficiale Autodesk Maya
- Attestato Ufficiale Chaos Group V-Ray



## OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

Il tuo sogno è diventare un Modellatore 3d, un Animatore o un Vfx Artist? Il Master forma un 3D Artist in grado di gestire tutte le fasi del workflow produttivo 3D per l'Animazione, il Cinema e i Videogames. Supportate dall'esperienza di professionisti internazionali sono approfondite tutte le fasi produttive per far sì che ogni corsista possa specializzarsi e lavorare nel settore più affine alle proprie attitudini, valorizzando così il talento individuale.



## MODALITÀ DI FREQUENZA

Sia **on site** che **on line**



## DURATA

8 mesi + 1 mese produzione Tesi



## ORE 1072

Didattica e Produzione



## REQUISITI

Ottima conoscenza informatica - Utilizzo del pc - Gradite basi di Photoshop



## SOFTWARE

Autodesk Maya,  
Mudbox,  
Photoshop,  
Premiere,  
VRay, Nuke



DIVENTA UN  
**3D ARTIST**  
**GENERALIST!**