**WORKSHOP
*Nuove Tecnologie dell’Arte***

**Realtà aumentata & editoria multimediale**

Fumetto - Dal disegno 2D all’animazione in Augmented Reality

**dal 18 al 21 luglio 2017**

In occasione dell’avvio del nuovo triennio di I Livello del corso di ***Nuove Tecnologie dell’Arte***\*, l’Accademia di Belle Arti di Verona organizza un workshop gratuito dedicato alla ”Realtà aumentata & editoria multimediale” della durata di quattro giorni, dal 18 al 21 luglio 2017 per un totale di 26 ore di corso aperto a 10 studenti dell’Accademia e  a 15 diplomati delle scuole superiori (valido per un credito formativo accademico).

Con il termine realtà aumentata si intende una tecnica con la quale oggetti virtuali 2D o 3D possono essere inseriti nello spazio fisico e visualizzati attraverso la fotocamera e lo schermo dei dispositivi mobili o tramite appositi visori. Il workshop intende fornire una panoramica sulle potenzialità di questa nuova tecnologia applicata al mondo dell’editoria e del fumetto.

Il progetto verterà sulla creazione di una pubblicazione editoriale a fumetti o a illustrazioni arricchita di contenuti extra tramite una App per dispositivi mobili in *realtà aumentata*.

I partecipanti avranno la possibilità di comprendere i fondamenti  della progettazione multimediale, dell’animazione e le basi del fumetto relativamente  all’applicazione mobile in realtà aumentata.

Il workshop si terrà presso una delle aule dell’Accademia dotata di grande schermo, tavolette grafiche a display 13’’ e collegamento WiFi.

Le persone interessate al workshop devono compilare ed inviare il modulo allegato al seguente indirizzo: aba@accademiabelleartiverona.it

**Al raggiungimento dei 25 posti, si chiuderanno le iscrizioni. I criteri di selezione sono vincolati all’ordine di arrivo, alla valutazione dei motivi di interesse (segnalati nel modulo di richiesta) con eventuale priorità per gli studenti in tesi attinente agli argomenti del workshop.**

Per il corso non sono richiesti prerequisiti.

*Gli studenti dell’Accademia dovranno essere dotati di  proprio Notebook con installati i seguenti software: Photoshop, Illustrator, After Effects, Cinema 4D, Clip Studio Paint. Per gli altri partecipanti non sono richieste attrezzature informatiche.
Per informazioni tecniche contattare:* *massimo.balestrini@accademiabelleartiverona.it*

\* In attesa di autorizzazione Miur

**PROGRAMMA:**

***Giorno 1 – Realtà aumentata & editoria multimediale [6,5 ore]
(prof. Massimo Balestrini + prof.  Mauro Marchesi + prof.  Gabrio Girardi)
9:30-13:00***

* Presentazione del corso
* Il mondo in Realtà Aumentata
* Introduzione agli strumenti da usare (Photoshop, Clip Studio, After Effects, Cinema 4D, Unity)
* Un libro in Augmented Reality
* Come si scrive una storia

***14:00-17:00***

* Organizzazione dei gruppi di lavoro (2 studenti ABAVR +3 ospiti)
* Creazione della storia

***Giorno 2 – Laboratorio creativo [6,5 ore]
(prof.  Mauro Marchesi + prof.  Massimo Balestrini) 9:30-13:00 e 14:00-17:00***

* Creazione dei personaggi
* Creazione dei fondali
* Storyboard

***Giorno 3 – L’animazione 2D [6,5 ore]
(prof.  Massimo Balestrini + prof.  Gabrio Girardi) 9:30-13:00 e 14:00-17:00***

* Introduzione ad After Effects
* Tecniche di animazione base
* Gerarchie di animazione
* Espressioni
* Perno Marionetta
* Tecniche di Rigging
* Camera 3D
* Musica e suoni

***Giorno 4 – La Realtà Aumentata [6,5 ore]
(prof.  Massimo Balestrini + prof.  Mauro Marchesi + prof.  Gabrio Girardi)  9:30-13:00 e 14:00-17:00***

* Realtà Virtuale e Realtà Aumentata
* Tecnologie a disposizione
* Strumenti e loro installazione
* Primo approccio alla programmazione
* Esempio di applicazione in Realtà Aumentata
* Creazione del fumetto in Realtà Aumentata
* Esportazione ed installazione su dispositivi mobili (smartphone)
* Cenni sulla stereoscopia
* Creazione di un’applicazione per visori VR
* Creazione del fumetto in AR per visori VR