

# 3D ANIMATION E VISUAL EFFECTS

## 1° anno - Fondamenti

### WORKSHOP

3D ILLUSTRATION  
INTERIOR DESIGN  
PRODUCT DESIGN

### TECNICHE E LINGUAGGIO VISIVO

DISEGNO BASE  
DISEGNO PROSPETTIVA  
LABORATORIO DI SCULTURA  
ARTE MODERNA E CONTEMPORANEA  
CULTURA VISIVA

### DIGITAL IMAGING

POST-PRODUZIONE | ADOBE PHOTOSHOP  
DISEGNO VETTORIALE | ADOBE ILLUSTRATOR  
MONTAGGIO | ADOBE PREMIERE  
MOTION | ADOBE AFTER EFFECTS

### MODELLAZIONE E RENDER

MODELLAZIONE BASE E INTERMEDIA |  
AUTODESK MAYA  
MODELLAZIONE HARD SURFACES | ZBRUSH  
LIGHT DESIGN | ARNOLD E SUBSTANCE PAINTER  
MATERIAL DESIGN | ARNOLD E SUBSTANCE  
PAINTER  
TECNICHE DI FOTOINSERIMENTO  
CON AUTODESK MAYA

## 2° anno - Costruzione

### WORKSHOP

AUTOMOTIVE  
CREAZIONE PERSONAGGIO NON REALISTICO  
SKETCH DI ANIMAZIONE  
SHOWREEL  
PROGETTO D'AGENZIA

### TECNICHE E LINGUAGGIO VISIVO

DISEGNO ANATOMIA  
CHARACTER DESIGN | CREATURE, MOSTRI  
E PERSONAGGI NON REALISTICI  
STORIA DELL'ANIMAZIONE

### ANIMAZIONE

ELEMENTI DI ANIMAZIONE  
GESTURE  
SCHELETRO E RIGGING | AUTODESK MAYA  
RIGGING DI UN PERSONAGGIO | AUTODESK MAYA  
MOTION GRAPHICS | ADOBE AFTER EFFECTS

### MODELLAZIONE E RENDER

FONDAMENTI DI CINEMA 4D  
FONDAMENTI DI UNREAL  
MODELLAZIONE ORGANICA | ZBRUSH  
LABORATORIO DI STAMPA 3D  
RETOPOLOGIA | AUTODESK MAYA E ZBRUSH  
RENDER | MARMOSET

## 3° anno - Professione

### WORKSHOP

PROGETTO DI ANIMAZIONE  
VISUAL EFFECTS | INSTALLAZIONI E  
VIDEO MAPPING  
MOTION GRAPHICS | ADVERTISING  
PRODUZIONE E PITCH | PROGETTO PERSONALE

### TECNICHE E LINGUAGGIO VISIVO

DISEGNO ANATOMIA  
CHARACTER DESIGN | PERSONAGGI REALISTICI

### LAVORO E PROFESSIONE

PROCESSI DI PRODUZIONE  
PRESENTATION SKILLS  
SHOWREEL E PERSONAL IDENTITY

### ANIMAZIONE E VFX

ANIMAZIONE E RIGGING AVANZATI  
ELEMENTI DI MOTION CAPTURE  
MOTION GRAPHICS | CINEMA 4D  
E ADOBE AFTER EFFECTS  
VFX | AUTODESK MAYA, UNREAL E CINEMA 4D  
COMPOSITING VIDEO | FOUNDRY NUKE

### MODELLAZIONE E RENDER

MODELLAZIONE AVANZATA | CHARACTER  
REALISTICI  
CLOTHING E TEXTURE AVANZATE | MARVELOUS  
DESIGNER  
AMBIENTI INTERATTIVI | UNREAL

## 3D ANIMATION E VISUAL EFFECTS



### Frequenza

Il percorso di studi dura 2 anni accademici più 1 di specializzazione professionale e ti impegna tutti i giorni, dal lunedì al venerdì.

Il piano di studi potrà subire variazioni per motivi didattici o organizzativi.

### Software

Autodesk Maya  
Zbrush – Unreal  
Cinema 4D  
Substance Painter  
Substance Designer  
Adobe After Effects®  
Adobe Photoshop®  
Adobe Illustrator®  
Adobe Premiere®  
Arnold  
Marvelous Designer  
Marmoset  
Foundry Nuke

 **scuola mohole**

02 3651 3670  
iscrizioni@mohole.it  
Milano, via Ventura 5

## DIDATTICA

**1. Fondamenti:** si sviluppano le abilità di base relative agli strumenti tecnici indispensabili.

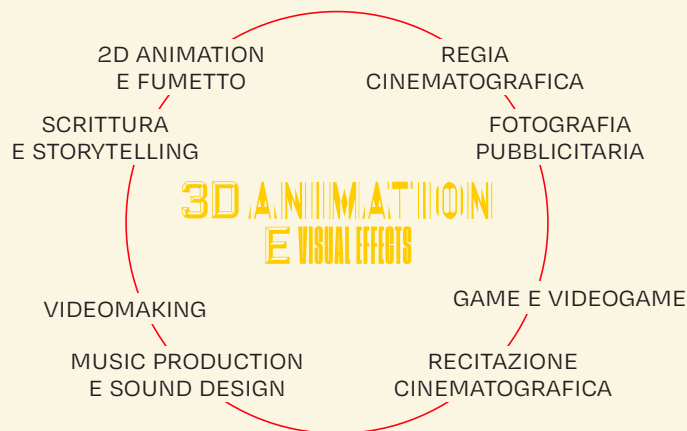
**2. Costruzione:** si ampliano le abilità specifiche che definiscono la professione.

**3. Professione:** si potenziano le competenze e l'autonomia necessarie al consolidamento della propria identità professionale.



## CIRCOLARITÀ

Studenti e studentesse di 3D Animation e Visual Effects lavorano durante il percorso accademico con:



## JOB E SERVIZI

### Job & Stage Placement

Il servizio di Job & Stage Placement fornisce supporto e sostegno ai nostri studenti e alle nostre studentesse, durante il collocamento e l'inserimento nel mercato del lavoro. Ogni anno la Scuola organizza **job corner** con aziende e realtà creative, per proporre opportunità professionali e occasioni di crescita sempre nuove.

### Seminari e Partnership

Per ogni indirizzo di studi, organizziamo **seminari** con professionisti e professionisti di successo e creiamo **partnership** con aziende, imprese e realtà lavorative: tante occasioni di network, vantaggi e agevolazioni per i nostri studenti e le nostre studentesse.

## CALENDARIO

Un anno accademico è diviso in tre periodi, ogni periodo inizia con una fase di riscaldamento.

