



SEDE

A.A. /

ROTONDO	Applicazioni digitali per l'arte: game design	6
DOCENTE	MATERIA	CFA

Obiettivi formativi 1° modulo semestrale

Conoscere i formati 3D da utilizzare per i progetti, conoscere i software, plugin e altro per realizzare videogiochi, progetti interattivi e realtà virtuale e la successiva lavorazione (pubblicazione sugli store, online e su cellulare), saper impostare correttamente il lavoro in base alla destinazione: online, interattivo, home computer o smartphone.

Conoscere i fini di una impostazione corretta e funzionale.

Obiettivi formativi 2° modulo semestrale

Sapere come si compone un progetto e quindi scegliere la GUI o UI adatto per impieghi specifici come interattivo, consultazione, videogiochi. Conoscere i processi di modellazione, animazione, interattività e i supporti.

Contenuti

Ore

I FORMATI 3D: Proprietà e utilizzo dei formati 3D per i contenuti interattivi

5

BLENDER: Impostare il documento per la destinazione, impostare i LOGIC BRICK per l'interattività con l'utente.

15

UNREAL ENGINE E WEB: importazione dei modelli realizzati in Blender e inserimento di interattività per la relativa esportazione su Home Computer, WEB o Smartphone

15

MATERIALI: Impostazioni dei materiali in modalità PBR

5

ESPORTAZIONE: Esportazione nei formati corretti per i relativi software

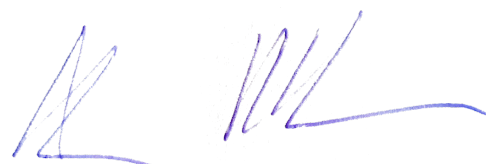
15

Panoramica sui principali programmi 3D per l'interattività.

5

Totale ore di lezione frontale 60

Bibliografia	
<u>Testi obbligatori</u>	
<u>Testi di consultazione e approfondimento</u> Andrea Coppola, Blender la guida definitiva Andrea Coppola - Francesco Andresciani - Corso di Blender. Livello 1 (esperto in un Click)	
<u>Siti internet</u> Blender.it Blender 3D Italia (gruppo Facebook)	
Criteri di attribuzione dei crediti	
Produzione artistica e attività di ricerca	
Progetti didattici 'speciali':	
Attività di ricerca proposta:	



FIRMA DOCENTE