

SEDE NOVARA

A.A. 2020/2021

Arch. Vallone Gianluigi	Architettura virtuale	6
DOCENTE	MATERIA	CFA

### Obiettivi formativi 1° modulo semestrale

Lo studente dovrà dimostrare di:

- Aver acquisito le conoscenze necessarie per sapersi muovere intuitivamente all'interno del software Autocad e Blender e di conoscere i necessari comandi per passare da uno all'altro entità ed oggetti.
- Aver acquisito le basi teoriche e pratiche che consentono di realizzare per intero e in autonomia un edificio tridimensionale.

### Obiettivi formativi 2° modulo semestrale

Lo studente dovrà dimostrare di:

- Aver acquisito le conoscenze necessarie per analizzare criticamente un progetto di spazio architettonico con un committente per realizzarne con Blender l'anticipazione visiva ovvero la resa virtuale in rendering dell'idea progettuale.

Essere in grado di creare un'immagine dalla composizione corretta, gradevole e convincente.

Contenuti	Ore
ARCHITETTURA VIRTUALE	6
MISURA, LETTURA E INTERPRETAZIONE DEL DISEGNO ARCHITETTONICO	18
APPLICAZIONI CAD E PRATICA	9
ESPERIENZA INDIVIDUALE E RICERCA DEGLI STUDENTI SU DI UN'OPERA ARCHITETTONICA - RICERCA	15
ESPERIENZA INDIVIDUALE E RICERCA DEGLI STUDENTI SU DI UN'OPERA ARCHITETTONICA - RAPPRESENTAZIONE	9
ARCHITETTURA VIRTUALE DA CONCETTO A REALTA'	3
<b>Totale ore di lezione frontale</b>	<b>60</b>

**Bibliografia**Testi obbligatori

Nessuno

Testi di consultazione e approfondimentoSiti internet

Blender.com

**Criteria di attribuzione dei crediti****Produzione artistica e attività di ricerca**

Progetti didattici 'speciali':

Attività di ricerca proposta:

