



INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Applicazioni digitali per l'arte	Rotondo Andrea	6

#### **OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI ►**

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

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.

#### **APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE ►**

Insegnamento dettagliato degli strumenti necessari per il raggiungimento degli obiettivi. Spiegazione delle varie teorie per realizzare i vari progetti. Storia e analisi dell'informatica e evoluzione dei vari software negli anni.

Esercizi, test verifiche per comprendere al meglio gli obiettivi prefissati.

#### **PREREQUISITI RICHIESTI ►**

Nessun prerequisito richiesto

#### **CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO ►**

I FORMATI 3D: Proprietà e utilizzo dei formati 3D per i contenuti interattivi, BLENDER: Impostare il documento per la destinazione, impostare i LOGIC BRICK per l'interattività con l'utente. UNREAL ENGINE WEB e METAVERSI: importazione dei modelli realizzati in Blender e inserimento di interattività per la relativa esportazione su Home Computer, WEB o Smartphone

MATERIALI: Impostazioni dei materiali in modalità PBR

ESPORTAZIONE: Esportazione nei formati corretti per i relativi software

Panoramica sui principali programmi 3D per l'interattività

#### **ARGOMENTI ►**

I principali contenuti sono stati:

3D; render, animazione, Motion Capture, Fotogrammetria, WEB, CSS, HTML5, 3D interattivo, vari strumenti WEB per i contenuti 3D ONLINE

#### **METODI DIDATTICI ►**

Piccole spiegazioni, esercizi controllo degli esercizi e ricominciare a fare piccole spiegazioni.

#### **BIBLIOGRAFIA ►**

Blender 3D ITALIA (gruppo facebook), UDEMY (vari corsi), Youtube (Vari video realizzati dallo stesso professore)