



SCARPIELLO DAVIDE	Tecniche della modellazione digitale	6
DOCENTE	MATERIA	CFA

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza Modellazione tridimensionale con il software Blender tramite strumenti di modellazione, estrusione, rigging, sistema particellare, sculpting, curve e camera tracking.

Conoscenza avanzata di modellazione e di Rendering in real time con il software Blender e con il motore EEVEE che permette la visualizzazione dell'ambiente 3d in tempo reale e delle fondamentali del web per la presentazione dei propri prodotti 3d.

Conoscenza dei principi di animazione e video 3d per poter realizzare elaborati video

Conoscenza Della stampa 3d con analisi di tutte le problematiche che la stampante può avere e prevederli nella fase di realizzazione del modello 3d e analisi di tutte le tipologie di stampe 3d esistenti.

Alla fine del semestre l'allievo dovrà essere in grado di produrre elaborati in maniera autonoma, partendo dal progetto cartaceo fino ad arrivare al progetto tridimensionale complesso dovrà altresì essere in grado di produrre in maniera autonoma progetti complessi in visualizzazione in tempo reali e usabili per animazioni o stampa 3d.

L'allievo dovrà essere in grado anche di dimostrare di essere in grado autonomamente di ricercare ulteriori informazioni da manuali o tutorial per l'accrescimento e personalizzazione delle competenze personali

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE

Il mondo del design e delle aziende si sposta sempre di più in un'ottica digitale.

L'allievo grazie al completamento del corso potrà avere tutte le competenze per la presentazione di prodotti, ambienti o animazioni ed essere così competitivo nel mondo professionale ed avere una base sia di portfolio lavorativo sia una conoscenza utile da segnare su un curriculum vitae.

Attraverso l'utilizzo del software utilizzato avrà anche altresì la conoscenza base per ogni diramazione del 3d, che sia modellazione, rendering, sculpting, animazione o altro.

PREREQUISITI RICHIESTI	
<p>Indispensabile sarà la conoscenza base dell'utilizzo di un pc, fisso o portatile, che deve comprendere le basi della modifica e salvataggio dei file e l'utilizzo di periferiche di input e l'utilizzo di applicazioni.</p> <p>Importante anche la capacità di ricerca di materiale online .</p> <p>Tutte le altre basi per l'utilizzo del software saranno date dal corso stesso.</p>	
Contenuti	Ore
Modellazione Tridimensionale	35
Modellazione Organica	5
Sistemi di Real Time e Web	10
Stampa 3D	10
Totale ore di lezione frontale	
60	

Bibliografia
<p><u>Testi obbligatori</u></p>
<p><u>Testi di consultazione e approfondimento</u></p> <p>BLENDER 2.8 - La Guida Definitiva - Volume 1,2,3,4 di Andrea Coppola</p>
<p><u>Siti internet</u></p> <p>Blender.org Blender3dItalia (gruppo Facebook) Blender Help Italia (gruppo facebook)</p>

FIRMA DOCENTE

