

ACCADEMIA DI BELLE ARTI G. CARRARA – BERGAMO

anno accademico	2020-21
codice dell'insegnamento	203
nome dell'insegnamento	Tecniche di modellazione digitale – computer 3D
docente	Barbara Ventura
tipologia dell'attività formativa	Integrativo per NT
settore scientifico disciplinare	ABTEC41
CFA	4
semestrale /annuale	Semestrale –II semestre
totale ore insegnamento	50
ore di lezione / settimane	4/13

Nome docente e contatti

Barbara Ventura - barbara.ventura@abagcarrara.it

Obiettivi formativi

Il programma del Corso di Tecniche della Modellazione Digitale – Computer 3D prevede l'introduzione e la guida alle principali soluzioni creative e pratiche legate al mondo della modellazione digitale.

Lo scopo del corso è di fornire agli studenti gli strumenti necessari per muoversi con una finalità progettuale trasversale, che possa spaziare dalla realizzazione di immagini di rendering e animazioni, fino allo sviluppo di modelli dedicati alla produzione di oggetti reali attraverso la stampa 3d, il lasercut o la scultura in frammenti piani (carta, lamiera di metallo, legno,...)

Parallelamente all'apprendimento delle tecniche di modellazione digitale, si tratteranno i procedimenti finalizzati all'acquisizione di modelli da forme reali e le modalità di produzione e rielaborazione di contributi digitali di vario genere necessari ad affiancare la progettazione e la costruzione del modello.

Prerequisiti (propedeuticità)

Informatica generale

Contenuto del corso

Introduzione alla grafica vettoriale in relazione sistemi cad.

Principi base della modellazione tridimensionale.

Generazione e trasformazione di elementi solidi di tipo mesh e nurbs.

Creazione e gestione di una scena. Tipologie di illuminazione ed impostazioni di camera.

Studio dei materiali e preparazione delle texture.

Generare still life e animazioni di scena.

Generare sviluppi piani da un modello tridimensionale per l'assemblaggio di elementi plastici reali.

Generare file per la stampa 3D. Utilizzo di una stampante 3D. Utilizzo di un lasercut.

Panoramica sul concetto di scansione tridimensionale.

Panoramica sul concetto di applicativi parametrici.

Panoramica sul concetto di digital sculpturing.

Panoramica sul concetto di 3d animation.

Il software principale utilizzato del corso è Rhinoceros 6, utilizzato in parallelo con Photoshop (o similare) per la preparazione delle texture di mappatura e la post-produzione, Cura per la generazione dei file di stampa 3d.

Durante il corso saranno inoltre visionati ed utilizzati ulteriori software specifici per valutarne le differenze e avere un quadro di conoscenza generale rispetto alle attuali possibilità d'uso e sviluppo.

Testi di riferimento (bibliografia per l'esame)

Eventuali dispense distribuite durante il corso

Metodi didattici

Il corso tratterà ciascun argomento sia attraverso interventi teorici che lo svolgimento di esercitazioni pratiche guidate mirate in aula e consegne individuali.

Modalità della verifica del profitto

Nel corso delle lezioni verranno effettuate esercitazioni svolte in forma individuale. I temi delle esercitazioni saranno relativi agli argomenti trattati durante la lezione stessa e mirati ad applicare ed acquisire le nozioni

tecnico-teoriche. Nella parte finale del corso verrà concordata con la docenza l'attività finale che costituirà materia d'esame finale insieme al portfolio delle esercitazioni svolte da presentare in un colloquio orale secondo modalità indicata dalla docente.

Note

Per essere ammessi all'esame e conseguire i relativi crediti è obbligatoria la frequenza alle lezioni nella misura minima del 75% sul totale delle lezioni. Nel caso di studenti lavoratori che presentino la documentazione per l'esonero dalla frequenza, verrà studiato in accordo con il docente un programma alternativo.

Lingua di insegnamento: italiano

Orario delle lezioni

Corso semestrale - 2 semestre – Martedì: 14,00-17,20

Orario di ricevimento

Il docente riceve su appuntamento