

DESCRIZIONE DI UNA SINGOLA UNITA' FORMATIVA
DESCRIPTION OF A SINGLE EDUCATIONAL UNIT

Titolo/eventuale codice dell'unità formativa: Tecniche di Modellazione Digitale - Computer 3D / ABTEC41

Name/code of the educational unit: 3D Modeling / Digital Sculpting / ABTEC41

Tipo di unità formativa: OBBLIGATORIA

Type of educational unit: COMPULSORY

Anno/semestre di studio:1° anno

Year/semester of study: FIRST YEAR

Numero di crediti attribuiti: 6 CFA (triennio) 4 CFA (quinquennio)

Number of ECTS credits allocated: 6 CFA (3-years bachelor) 4 CFA (5-years courses)

Nome del docente: MATTEO BALLARIN

Name of the lecturer(s): MATTEO BALLARIN

Risultati di apprendimento:

La finalità del corso è quella di spingere studenti e studentesse all'utilizzo di strumenti di modellazione digitale 3D finalizzati alle istanze decorative della grafica, dell'ornato, della decorazione, con particolare attenzione alle esigenze dei percorsi didattici dei Corsi di Studio in Tecniche dell'incisione e grafica d'arte. Ciò dovrà avvenire tenendo conto delle svariate accezioni stilistiche, da quelle più remote a quelle più recenti, tenendo ferme le specificità dell'indirizzo coinvolto.

Studenti e studentesse saranno perciò invitati, tramite esercizi di crescente complessità, ad occuparsi della Modellazione Digitale, e della gestione dello spazio virtuale in relazione ai processi espressivi grafici, alle peculiarità del segno, all'interazione tra mondo digitale e processi di stampa tradizionali basati sulle matrici grafiche, nonché sulla traduzione di elaborati tridimensionali su spazi a due dimensioni.

Ciò avverrà tramite l'utilizzo di software di modellazione 3D di utilizzo e complessità crescente; softwares disponibili sia per piattaforme Windows che Apple, data la varietà della strumentazione a disposizione degli studenti.

Learning outcomes: in traduzione

Modalità di erogazione: Convenzionale

Mode of delivery: Presence

Pre-requisit e co-requisiti: Nessuno

Pre-requisites and co-requisites: / none

Contenuti dell'unità formativa:

-Introduzione: panoramica generale sui software di modellazione digitale. Presentazione degli esiti di corsi precedenti.

-Utilizzo di entità 2D in ambienti di modellazione solida. Modellazione base pratica di un'entità tridimensionale base. Vettorializzazione di elaborati raster.

-Redazione di modelli di oggetti tramite utilizzo di *Polylines*, *Splines*, *control points*, superfici base. Utilizzo di solidi e operazioni solide. Costruzione di oggetti tramite

operazioni solide Booleane. Utilizzo avanzato delle superfici. Modalità di editazione di solidi e superfici-Redazione di rendering concettuali e fotorealistici per valutazione degli elaborati.

- Introduzione alla modellazione *clay* tramite l'utilizzo degli strumenti *sculpting* di Z-Brush. Esercizi di scultura e restauro digitale.
-Elementi di esportazione di files per la creazione di matrici per la stampa d'arte. Fondamenti di stampa 3D, interazione con le macchine per la stampa.
-Riflessioni continue -in fase laboratoriale- sugli strumenti utilizzati, in modo da permettere a studenti e studentesse di ragionare sullo strumento più adatto all'obiettivo di rappresentazione richiesto.

Course contents: in traduzione

Lecture and other resources/teaching materials recommended

Recommended reading and other learning resources/tools

Volumi e *tutorials* saranno comunicati durante le prime lezioni.
in traduzione

Learning activities and teaching methods: Lezioni collettive, laboratorio in classe

Learning activities and teaching methods: Class work/workshop

Methods and criteria of assessment: Esercizi pratici in classe

Assessment methods and criteria: Live 3D modeling and sculpting

Language(s) of instruction and of assessment: Italiano/Inglese

Language(s) of instruction/examination: Italian/English