

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE	SIMONE PORRO	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI ►

Descrittore Dublino 1

Conoscenza e capacità di comprensione:
Conoscere e saper comprendere nozioni base o avanzate di modellazione e restituzione digitale.

Descrittore Dublino 2

Capacità di applicare conoscenza e comprensione:
Capacità di saper controllare ed utilizzare il software di elaborazione 3ds Max.
Capacità di utilizzare la logica di modellazione più adatta all'oggetto da restituire digitalmente.

Descrittore Dublino 3

Autonomia di giudizio:
Saper raccogliere, interpretare ed elaborare dati autonomamente.

Descrittore Dublino 4

Abilità comunicative:
Saper comunicare informazioni, nozioni, problemi e soluzioni.

Descrittore Dublino 5

Capacità d'apprendimento:
Saper comprendere ed acquisire in autonomia nuove nozioni, nonché essere in grado di saperle utilizzare.

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE ►

Lo studente avrà le basi per saper utilizzare il software 3dsMax e di integrare queste conoscenze con eventuali futuri approfondimenti.

Sarà in grado di comprendere le logiche e le tecniche di modellazione utilizzabili anche con altri software di modellazione digitale. Inoltre, sarà in grado di rappresentare quanto modellato e presentarlo attraverso l'elaborazione e la creazione di immagini fotorealistiche. Gli sbocchi professionali ai quali il corso è sicuramente un buon punto di partenza riguardano tutti quegli ambiti dove è richiesta la modellazione, quindi principalmente in ambiti Architettonico e di Design e in tutti quelli dove nell'atto di dover comunicare si abbia necessità di dover creare delle immagini allo scopo

PREREQUISITI RICHIESTI ►

Una conoscenza di base del Software Autocad sarebbe di aiuto alla modellazione attraverso 3dsMax

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO ►

Contenuti	Ore
Introduzione a 3dsMax, interfaccia utente, gestione e organizzazione della scena	4
Basi e logiche di modellazione poligonale, spline e relativi modificatori	10
Esercitazioni di modellazione	24
Creazione e applicazione dei materiali, texturing	8
Settaggio di luci e camere	6
Parametri di rendering e post-produzione	8
Totale ore di lezione frontale	60

ARGOMENTI ►

Argomenti
<p>Il corso si è proposto nell'introdurre lo studente all'utilizzo del software di elaborazione digitale 3ds Max per la rappresentazione tridimensionale virtuale di oggetti di design o ambienti architettonici. Si sono fornite agli studenti le basi e gli strumenti per la modellazione, l'organizzazione della scena tridimensionale, nonché delle logiche di modellazione al fine di essere in grado di adottare in autonomia la procedura più adatta alla restituzione digitale dell'oggetto della modellazione. Inoltre si sono forniti gli strumenti per la creazione e all'applicazione di materiali, gestione delle luci e dei parametri di renderizzazione fino ad arrivare alla realizzazione di viste fotorealistiche.</p>

METODI DIDATTICI ►

Durante il corso sono state svolte cinque esercitazioni le quali saranno richieste durante l'esame e che dovranno essere completate e presentate nella maniera opportuna e che riguardo la modellazione di:

- Oggetti di Design
- Un oggetto complesso:
- Una scena virtuale di interni
- Una scena virtuale esterna
- Un oggetto a scelta personale

BIBLIOGRAFIA ►

- Siti internet
- Autodesk - 3ds Max Help
- <https://polyhaven.com/>