

PROGRAMMA DIDATTICO

Tecniche della modellazione digitale Computer 3D

Finalità

La grafica 3D ha molteplici campi d'applicazione: architettura, cinema, videogiochi, ingegneria, stampa.

L'obiettivo del corso è acquisire le competenze fondamentali, applicando in tutto il semestre ogni fase della produzione, fino a trovare il segmento più idoneo, in base alle particolari predisposizioni artistiche dello studente.

Riuscire a gestire in maniera professionale un progetto di produzione 3D, con il corretto workflow esecutivo e rispettando i ruoli del team che la compone, preparerà gli studenti che vorranno applicare nel mondo della computer grafica.

Modalità

Affronteremo le diverse tecniche di modellazione 3D, che varieranno a seconda del fine del nostro progetto.

Le lezioni avranno un esercizio base uguale per tutti, che anche il docente svolgerà, così che tutti possano imparare applicando direttamente al programma. Successivamente gli studenti saranno liberi di personalizzare il progetto, grazie alle nozioni apprese.

Ogni modello 3D che finalizzeremo attraverserà le fasi di: texturing, lighting, rendering e compositing e ciò avverrà con l'utilizzo del software Blender.

Blender è un software gratuito e open source con motore di render integrato Cycles. Con questo software sarà possibile lavorare a tutte le fasi della produzione in completa assenza delle limitazioni, presenti nei programmi con "licenza studente".

Schema del programma

- + Campi di applicazione e terminologia della computer grafica.
- + Conoscenza di tutte le fasi della produzione: dal concept al compositing.
- + Navigazione nell'interfaccia del software.
- + Modellazione NURBS
- + Modellazione Poligonale
- + Modellazione organica: utilizzata per creazione di character
- + Modellazione hard surface (inorganica): utilizzata per oggetti inanimati dalle forme rigide
- + Modellazione semi-procedurale tramite modificatori: utilizzata per la Motion Graphic
- + Lighting: metodi d'illuminazione
- + Shading: studio dei materiali
- + Texturing: corretto taglio delle UV ed utilizzo delle mappe

Software

