

# PROGRAMMA TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE

Prof. Fabio Tasso

f.tasso@accademialigustica.it | www.fabiotasso.com

## SPAZIO REALE E DIGITALE

Negli ultimi anni la tecnologia sta compiendo passi da gigante nell'ambito dei macchinari a controllo numerico. Moltissimi artisti contemporanei ne utilizzano le potenzialità, che ancora permettono un ampio margine di ricerca verso possibilità ancora inesplorate,

Nonostante le offerte tecnologiche sembrino essere illimitate, per ottenere dei risultati intelligenti è comunque oltremodo necessaria una conoscenza dello spazio reale, della geometria e dei solidi. Studiare le forme mediante un computer permette di comprenderne e conoscerne rapidamente molte caratteristiche e misure, ma la conoscenza delle forme praticata fisicamente non può esserne subordinata.

La geometria è una capacità intellettuale comune agli uomini che, oltre a misurare, permette di trovare relazioni tra misure, proporzioni. L'uomo si è sempre rapportato con il mondo diventando lui stesso metro. Ha misurato in pollici, in piedi, in passi, in modo da conoscere ciò che lo circonda e da instaurare un legame. Ogni uomo, per se stesso, è il centro, l'origine, il punto zero, il riferimento, il metro di paragone verso tutto e tutti. È l'uomo che sente, vede, misura e dà il nome allo spazio e alle cose.

## COSA SI FA? PER QUALE FINE?

Il corso di Tecniche della Modellazione Digitale, in linea con l'alto livello formativo che contraddistingue l'Accademia di Belle Arti, è un luogo in cui si impara a pensare, si impara a fare, si fa pensando e si pensa facendo.

La finalità del corso è quella di spronare gli studenti all'utilizzo dei macchinari che permettono di realizzare fisicamente quello che è stato progettato con strumenti di modellazione digitale 3D. Ciò dovrà avvenire tenendo conto

delle svariate accezioni stilistiche, da quelle più remote a quelle più recenti, tenendo ferme le specificità dell'indirizzo coinvolto.

Si è perciò invitati, tramite esercizi di crescente complessità, ad occuparsi dell'apprendimento e della gestione dello spazio virtuale in relazione allo spazio fisico in esso rappresentato, e soprattutto ad una necessaria attività progettuale legata alle pratiche artistiche di volta in volta individuate: allestimenti, scenografia, disegno del prodotto, visualizzazione dell'architettura, gestione digitale dell'ornato e dell'architettura storica.

## METODOLOGIA DIDATTICA

Lezioni frontali con ausilio di slide e video, lezioni laboratoriali e metodo euristico della ricerca\*.

\*Attraverso l'assegnazione di esercitazioni precedute da un'introduzione al tema, l'allievo sarà guidato a scoprire, da solo, ciò che si desidera egli conosca mediante un costante ed attivo suo coinvolgimento nei percorsi di ricerca e di interpretazione. Così operando padroneggerà le conoscenze acquisite e sarà in grado di utilizzarle in tutte le fasi di apprendimento successive.

**È necessario sapere il “cosa” e poi imparare il “come”,**

**oppure**

**bisogna sapere il “come” per pensare al “cosa”?**



### PROGRAMMA

#### Software di modellazione 3d:

Cinema 4d  
Meshmixer  
vari ed eventuali

#### Tecnologie di lavorazione:

Stampa a filamento  
Stampa in resina  
Taglio ed incisione laser  
Fresa cnc

#### Stampa in resina:

Stampanti sla  
Stampanti dlp  
Stampanti ldc  
Software Chitubox  
Software Photon Workshop  
Lavaggio  
Postprocessing

#### Stampa a filamento:

Stampanti cartesiane  
Stampanti Delta  
Stampanti core xy  
Software Cura  
Filamenti in PLA e PLA+  
Filamenti in Petg  
Filamenti in Abs  
Filamenti speciali  
Stampa a 2 filamenti  
Mosaic Palette  
Postprocessing

#### Fresa CNC:

Software lightburn

WALTER BENJAMIN,  
*L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità  
tecnica - Arte e società di massa.*

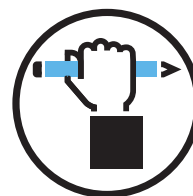
FABRIZIA CAIAZZO, VINCENZO SERGI,  
*Tecnologie generali dei materiali.*

PATRIZIA MELLO,  
*Design contemporaneo - mutazioni oggetti  
ambienti architetture.*

BRUNO MUNARI,  
*Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodolo-  
gia progettuale.*

BRUNO MUNARI,  
*Design e comunicazione visiva. Contributo a  
una metodologia didattica.*

Revisione lavori svolti  
durante il corso:



### MODALITÀ D'ESAME

1) Progettazione e rea-  
lizzazione di uno spazio  
architettonico/espositi-  
vo/teatrale in scala.

2) Progettazione e rea-  
lizzazione di un pattern  
decorativo tridimensio-  
nale.

3) Progettazione e realiz-  
zazione di un oggetto di  
design/oggetto di scena.

Colloquio orale sui temi  
affrontati.