

Tecniche della modellazione digitale

Programma didattico

Il corso darà agli studenti le conoscenze tecniche e teoriche necessarie alla creazione di opere digitali in 3D.

La parte tecnica sarà svolta attraverso l'utilizzo del software open source "Blender", attualmente uno dei programmi più intuitivi ed apprezzati nel settore.

Le nozioni teoriche prenderanno in esame le attuali possibilità tecnologiche ed artistiche della grafica a tre dimensioni attraverso l'analisi di autori e produzioni che hanno saputo innovare ed interpretare al meglio il settore digitale.

Durante il corso si farà esperienza diretta di quelli che sono i fondamentali della creazione di un modello 3D:

- modellazione poligonale
- Sculpting
- UV space set up
- texturing (attraverso l'uso di Photoshop)
- set up e creazione di materiali
- animazione base
- gestione di luci e camere virtuali
- rendering (resa dell'immagine finale)

Al fine di valutare le tecniche apprese, alla fine del corso gli alunni presenteranno un'opera da loro realizzata in ambiente 3D.

Il docente:
Simone Tranchina

