Rendering 3D - Rendering e stampa 3D (CFA 6)

A.A. 2025-2026

Prof. **Giacomo PAGNOTTA**

OBIETTIVI

Il corso si propone lo scopo di fornire agli allievi un’adeguata conoscenza e padronanza delle metodologie, degli strumenti, e delle tecniche utili alla modellazione 3d. Attraverso un’ applicativo software facile, intuitivo e molto diffuso in grado di rendere l’allievo da subito operativo in vari settori creativi, grazie alle molteplici possibilità di intervento sia in fase di progettazione che in fase esecutiva. A questo software di modellazione verrà abbinato in fase finale un ulteriore applicativo di Virtual Reality, come esperienza esplorativa volta alla promozione dell’elaborato.

CONTENUTI

Le conoscenze acquisite permetteranno la realizzazione di layout destinati alla multimedia
– Modellazione di oggetti di design partendo da immagini fotografiche
– Modellazione di elementi architettonici volti alla creazione di spazi scenografici ed espostivi per lo più rivolti alla promozione di Beni Culturali e Ambientali.
– Modellazione volta alla creazione di storyboard per progettazione audiovisiva
– Applicazione di texture fotorealistiche, direttamente tratte dal reale per essere in seguito elaborate e ottimizzate per l’utilizzo.

PREREQUISITI

Per un uso combinato, è consigliabile ma non necessaria in quanto può essere oggetto di studio del corso, la conoscenza di base dei seguenti software di Computer grafica : Adobe Photoshop , Adobe Illustrator. Per una maggiore e sicura acquisizione di competenze, è inoltre necessario munirsi di un proprio PC portatile.

TESTI CONSIGLIATI

Sussidi forniti dal docente: dispense digitali, e video-tutorial.

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO

L’esame consisterà nella realizzazione di un progetto personale destinato alla multimedia, precedentemente concordato, con il docente insieme alla verifica del profitto basato sulle esercitazioni effettuate in aula e /o a distanza raccolte in un portfolio debitamente esibito e argomentato in sede d’esame attraverso una presentazione multimediale