



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 1/4

<input checked="" type="radio"/> PROF.	NOME	Enrico
<input type="radio"/> PROF.SSA	COGNOME	Cirone
	E-MAIL	e.cirone@accademia.firenze.it

DATI CORSO

CORSO DI	Tecniche di Modellazione Digitale/Computer 3D		
DOCENTE LIVELLO	I° Fascia		
INDIRIZZO			
SEMESTRE	<input type="radio"/> PRIMO	<input checked="" type="radio"/> SECONDO	
CREDITI FORMATIVI	6	(CFA)	
TIPOLOGIA DI CORSO	Teorico Pratico		
AULA			
GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
	LUNEDÌ	/	/
	MARTEDÌ	/	/
	MERCOLEDÌ	/	/
	GIOVEDÌ	/	/
	VENERDÌ	/	/
	SABATO	/	/

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Descrizione:

Il corso di Tecniche di Modellazione Digitale/Computer 3D si propone di fornire agli studenti del triennio una solida base teorica e pratica nell'ambito della creazione di modelli tridimensionali utilizzando software di progettazione 3D. Creazione e modellazione digitale 3D di oggetti ed elementi di arredo grafici e architettonici, bozzetti, piante e sezioni geometriche, attrezzature, sviluppo e rappresentazione di scenari virtuali.

Al termine del percorso, gli studenti avranno acquisito le competenze necessarie per la realizzazione di progetti 3D con l'utilizzo di strumenti professionali ed essenziali di modellazione, texturizzazione, illuminazione e rendering.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 2/4

PROGRAMMA DEL CORSO

Descrizione:

Introduzione alla modellazione digitale 3D, panoramica dei software più utilizzati e la loro applicazione in vari ambiti professionali. Conoscenza delle principali finestre di lavoro, viste prospettiche e ortogonali, strumenti di creazione e modifica degli oggetti nello spazio tridimensionale.

Nozioni di scala, rotazione e traslazione per la manipolazione di oggetti nello spazio tridimensionale, controllo delle proporzioni e delle dimensioni. Creazione e modifica delle forme geometriche di base, operazioni booleane e combinazione di forme.

Modellazione poligonale, comprensione dei concetti di vertici, spigoli e facce. Creazione di mesh tridimensionali e manipolazione delle loro componenti.

Creazione di texture e utilizzo di materiali per un modello 3D in modo preciso e coerente.

Utilizzo delle luci, strumenti e parametri di illuminazione per aggiungere realismo alla scena.

Panoramica sui principali motori di rendering. Esportazione di immagini e video di oggetti e ambienti realistici tridimensionali.

MODALITÀ DELLA DIDATTICA

Descrizione:

Esercitazioni sulle principali tecniche di modellazione digitale 3D di base per la creazione di oggetti e ambienti virtuali con diversi software professionali di progettazione tridimensionale.

Lavori del corso individuali su CLASSROOM con correzioni in presenza e online. Gli studenti dovranno dimostrare competenze di base sulle principali tecniche di modellazione in ogni fase, realizzando modelli 3D valutati in base all'accuratezza della modellazione, alla qualità delle texture applicate, all'uso efficace delle luci e rendering.

Al termine del corso, gli studenti acquisiranno le competenze necessarie per affrontare progetti 3D di base per una solida comprensione degli strumenti e delle tecniche di modellazione digitale organizzando al meglio la presentazione e le cartelle contenenti i files del progetto personale.

Ricevimento previo accordo: dopo le lezioni/online.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 3/4

TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE

TIPOLOGIA

Mista: esame orale, esercitazione e presentazione progetto personale.

Descrizione:

Preparazione di un progetto 3D individuale, revisione e consegna lavori del corso che dimostrino le competenze acquisite. Descrizione tecnica e presentazione in digitale.

BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME

Le indicazioni bibliografiche generiche verranno fornite durante il corso, mentre quelle specifiche verranno indicate in base al progetto individuale.

CODICI CLASSROOM CORSI 2024/2025

2silau4 - SCENOGRAFIA - I Livello



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 4/4

**STRUMENTI PER STUDENTI CON
DISABILITÀ E/O DSA**

Descrizione:

STUDENTI ERASMUS

Descrizione:

RICEVIMENTO DOCENTE

MODALITÀ	<input type="radio"/> IN SEDE	AULA	<input type="radio"/> ONLINE
GIORNI E ORARI DI RICEVIMENTO		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
	<u>LUNEDÌ</u>	/	/
	<u>MARTEDÌ</u>	/	/
	<u>MERCOLEDÌ</u>	/	/
	<u>GIOVEDÌ</u>	/	/
	<u>VENERDÌ</u>	/	/
	<u>SABATO</u>	/	/