



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 1/4

<input checked="" type="radio"/> PROF.	NOME	Juri
<input type="radio"/> PROF.SSA	COGNOME	Ciani
	E-MAIL	j.ciani@accademia.firenze.it

DATI CORSO

CORSO DI	Tecniche della Modellazione Digitale 3D		
DOCENTE LIVELLO	1a Fascia		
INDIRIZZO	Nuove Tecnologie dell'Arte + Interior Design		
SEMESTRE	<input checked="" type="radio"/> PRIMO	<input type="radio"/> SECONDO	
CREDITI FORMATIVI	8	(CFA)	
TIPOLOGIA DI CORSO	Teorico Pratico		
AULA	A24		
GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
	<u>LUNEDÌ</u>	/	/
	<u>MARTEDÌ</u>	/	/
	<u>MERCOLEDÌ</u>	9 / 13	14 / 18
	<u>GIOVEDÌ</u>	/	/
	<u>VENERDÌ</u>	/	/
	<u>SABATO</u>	/	/

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Descrizione:

Il corso offre una didattica integrata, che alterna ampie esposizioni teoriche, storiche e di ricerca, ad attività laboratoriali di ideazione e sviluppo dei progetti 3D.
Verranno prese in esame le diverse tipologie di strumenti disponibili alla Modellazione 3D, portando gli studenti a comprendere quale approccio utilizzare, sulla base di caratteristiche, necessità e tempistiche richieste dal singolo progetto.
Di fondamentale importanza saranno le esercitazioni pratiche, volte a maturare una mentalità dinamica, utile ad analisi e risoluzione dei problemi.
Infine gli studenti verranno preparati alla gestione delle procedure per la stampa 3D, così come all'uso di visori per Realtà Virtuale e applicazioni di Realtà Aumentata.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 2/4

PROGRAMMA DEL CORSO

Descrizione:

- . Cenni storici sull'evoluzione tecnica degli strumenti software e hardware dal 1990 a oggi, rivolti alla produzione di oggetti e ambienti virtuali, dal cinema al gaming, dal design al supporta alla didattica.
- . Differenze delle GUI (Graphic User Interface) e dialogo con l'utente, nei software di Modellazione 3D disponibili sul mercato
- . Poly Modeling / strumenti e approcci
- . Surface Modeling / tecnologia e differenze, strumenti e approcci
- . SubD / comparativa e analisi dei campi di applicazione
- . Tecniche di fotogrammetria
- . Panoramica sugli strumenti di Sculpting 3D
- . Modellazione Procedurale e Parametrica
- . Importazione ed esportazione dei differenti formati, fra diversi software e con diverse finalità
- . Realtà Virtuale (VR) e Realtà Aumentata (AR) e rispettivi campi di applicazione
- . Stampa 3D / PLE e resina

MODALITÀ DELLA DIDATTICA

Descrizione:

Lezioni Frontali / esercitazioni e laboratori in classe.

Principali software utilizzati:

- . Autodesk: Maya 2024 / Autocad 2024 / Mudbox 2024 // Mash
- . McNeel Rhinoceros 3D / Grasshopper
- . Adobe Substance / Aero



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 3/4

TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE

TIPOLOGIA

Prova Pratica di modellazione 3D in sede d'esame

Descrizione:

Revisioni e test, programmati a cadenza mensile, permetteranno di valutare la qualità e lo stato di avanzamento dei singoli progetti, oltre alla comprensione e all'efficacia del programma didattico. Per la valutazione finale, ogni studente dovrà sostenere una prova pratica in sede d'esame: verrà consegnata una serie di immagini di riferimento, dalla quale realizzare il modello 3D nel tempo di 90' / utilizzando un software a scelta.

BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME

AREA Autodesk - <https://area.autodesk.com>
per tutte le informazioni relative ai software utilizzati, verranno inoltre forniti link diretti a manuali e tutorial
Autodesk Design Academy - <https://academy.autodesk.com/>
Autodesk Education Community - <https://www.autodesk.com/education/home>
Parametric House - <https://parametrichouse.com>
Grasshopper 3D - <https://www.grasshopper3d.com>



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	S2	AULA	<input checked="" type="radio"/> ONLINE
GIORNI E ORARI DI RICEVIMENTO		AM [hh]:[mm]		PM [hh]:[mm]
LUNEDÌ		/		/
MARTEDÌ		/		/
MERCOLEDÌ		/		/
GIOVEDÌ		/		/
VENERDÌ		/		/
SABATO		10 / 13		/