

SCUOLA	NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE
ANNUALITA'	III TRIENNIO - 2025/2026
DISCIPLINA	1049 Tecniche di modellazione digitale - computer 3D - II (Maya) A
TIPOLOGIA DISCIPLINA	TEORICO-PRATICA
NUMERO ORE LEZIONE	3
NUMERO CFA	8
DISTRIBUZIONE INSEGNAMENTO NELL'ANNUALITA'	ANNUALE

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI ATTESI

GLI OBIETTIVI FORMATIVI SONO: - APPRENDERE LA MODELLAZIONE DI SCENOGRAFIE 3D CHE RAPPRESENTINO LA BASE PER LA REALIZZAZIONE DAL PUNTO DI VISTA CREATIVO E ESECUTIVO DI UN SUCCESSIVO PROGETTO 3D, MOVIE O VIDEOGAME. - SAPER GESTIRE STRUMENTI SOFISTICATI PER PER REALIZZARE EFFETTI DINAMICI APPLICATI AI MODELLI 3D. AD ESEMPIO I PARTICELLARI, ADATTI PER ESEMPIO A REALIZZARE AGENTI ATMOSFERICI. OPPURE TRASFORMARE GLI OGGETTI 3D CON CARATTERISTICHE FISICHE DEI TESSUTI.

Conoscenza e capacità di comprensione	COMPRENDERE LE RICHIESTE DI AMBIENTAZIONE TRIDIMENSIONALE VIRTUALE PER QUALUNQUE CONTESTO MULTIMEDIALE COMPLETO DI DISTRIBUZIONE E DINAMICHE DI MOVIMENTO DEGLI OGGETTI DIGITALI
Capacità di applicare conoscenza e comprensione	CONOSCERE LE METODOLOGIE DI CREAZIONE DI SCENOGRAFIE VIRTUALI, AMBIENTAZIONI DIGITALI COMPLETE ED ESAUSITIVE PER QUALUNQUE FINALITA' DI PRODOTTI DIGITALI.
Autonomia di giudizio	PREDISPORRE GLI STRUMENTI ADATTI PER LA REALIZZAZIONE DI SCENOGRAFIE VIRTUALI DIGITALI, SCEGLIENDO I PERCORSI DI COSTRUZIONE ADEGUATI ALLO SCOPO DELLA PRODUZIONE DIGITALE
Abilità comunicative	SAPER COMUNICARE TRAMITE PROGETTO DIGITALE LE EVENTUALI ESIGENZE PRODUTTIVE DI UN MEDIA GRAFICO DIGITALE.
Capacità di apprendimento	SAPER APPRENDERE IN MODO CONTINUO E PROFICUO GLI STRUMENTI PER LA PRODUZIONE DI AMBIENTAZIONI DIGITALI CON EFFETTI DINAMICI INCORPORATI

CONTENUTI	INTRODUZIONE A UNREAL ENGINE COSTRUZIONE ED IMPORTAZIONE DI MODELLI 3D IN UNREAL ENGINE REALIZZAZIONE DI TERRENI ED AMBIENTI IN UNREAL ENGINE (LANDSCAPE) CREAZIONE E ASSEGNAZIONE MATERIALI ILLUMINAZIONE INTERNA ED ESTERNA IN UNREAL ENGINE REALIZZAZIONE DI INTERAZIONE SEMPLICE IMPLEMENTAZIONE DELLE TECNICHE DI MODELLAZIONE PER : TECNICHE DI MODELLAZIONE DI ELEMENTI PARTICELLARI TECNICHE DI MODELLAZIONE DI ELEMENTI FILIFORMI TECNICHE DI MODELLAZIONE DI TESSUTI TECNICHE DI EFFETTI DINAMICI TECNICHE DI REALIZZAZIONE DI FLUIDI TECNICHE DI DISTRIBUZIONE CASUALE
METODOLOGIA ADOTTATA	[X] IN PRESENZA VERRANNO REALIZZATE LEZIONI FRONTALI COMPLETE DI SPIEGAZIONI TEORICHE ED ESERCITAZIONI PRATICHE
BIBLIOGRAFIA, SITOGRAFIA, VIDEOGRAFIA	Unreal Engine 5 Character Creation, Animation, and Cinematics: Create custom 3D assets and bring them to life in Unreal Engine 5 using MetaHuman, Lumen, and Nanite di Henk Venter (Autore) , Wilhelm Ogterop (Autore) Packt Publishing Limited, 2022
MODALITA' DI VALUTAZIONE	LA CONSEGNA DEL PROGETTO DA PARTE DELLO STUDENTE E' RICHIESTA 15 GIORNI PRIMA DELLA SESSIONE DI APPELLO SCELTA. LA VALUTAZIONE TERRA' CONTO DELLA COMPLETEZZA E CORRETTEZZA DEL MODELLO AMBIENTALE, DELL'ILLUMINAZIONE DI SCENA, DEI MATERIALI E DI ALMENO TRE EFFETTI STATICI O DINAMICI APPLICATI. IL PROGETTO DOVRA' ESSERE CONSEGNATO IN MODALITA' PACKAGE PER WINDOWS. DURANTE LA SESSIONE VERRA' EFFETTUATA SOLO UNA DOMANDA DI CONTROLLO SUL PROGETTO CONSEGNATO PER CONFERMA DELLA VALUTAZIONE.