

<b>SCUOLA</b>	NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE
<b>ANNUALITA'</b>	I TRIENNIO - 2025/2026
<b>DISCIPLINA</b>	1161 Tecniche di modellazione digitale 3D - I (Maya) A
<b>TIPOLOGIA DISCIPLINA</b>	TEORICO-PRATICA
<b>NUMERO ORE LEZIONE</b>	3
<b>NUMERO CFA</b>	6
<b>DISTRIBUZIONE INSEGNAMENTO NELL'ANNUALITA'</b>	SECONDO SEMESTRE

#### **OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI ATTESI**

GLI OBIETTIVI DA PERSEGUIRE SONO L'APPRENDIMENTO DELLE MODALITA' DI CREAZIONE DEGLI OGGETTI VIRTUALI, DEGLI AMBIENTI TRIDIMENSIONALI, DEI PERSONAGGI DIGITALI, ADEGUATI ALLE RICHIESTE DI TANTI SCOPI DI UTILIZZO SUCCESSIVO, DAI SETTORI DI COMUNICAZIONE, VIDEOGAME, VIDEO E ALTRI. LE TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE RAPPRESENTANO UNA BASE DELLE NUOVE TECNOLOGIE E PERMETTE SUCCESSIVAMENTE DI SVILUPPARE DIVERSI PERCORSI ARTISTICO-CREATIVI. GLI STUDENTI DOVRANNO SAPER CREARE QUALUNQUE FORMA VOLUMETRICA DIGITALE RICHIESTA PER UN PERCORSO CREATIVO.

<b>Conoscenza e capacità di comprensione</b>	GLI STUDENTI SAPRANNO REALIZZARE QUALUNQUE FIGURA CREATIVA A LORO RICHIESTA PER SCOPI MULTIPLI, DALLA PUBBLICITA' AI VIDEOGAME, UTILIZZANDO STRUMENTI DIGITALI DI MODELLAZIONE TRIDIMENSIONALE DIGITALE.
<b>Capacità di applicare conoscenza e comprensione</b>	GLI STUDENTI SARANNO IN GRADO DI DIMOSTRARE UN APPROCCIO PROFESSIONALE PER LA REALIZZAZIONE IN ANTEPRIMA DI IDEE DI FORME, VOLUMI ED ESTETICHE.
<b>Autonomia di giudizio</b>	GLI STUDENTI DOVRANNO AVERE LA CAPACITA' DI RACCOGLIERE ED INTERPRETARE LE ESIGENZE DEL PROBABILE COMMITTENTE PER DETERMINARE IL PIANO DI LAVORO PER REALIZZARE MODELLI 3D.
<b>Abilità comunicative</b>	GLI STUDENTI DEVONO SAPER DISCUTERE LA SOLUZIONE DI MODELLAZIONE IDONEA A CIASCUN PROGETTO VIRTUALE 3D.
<b>Capacità di apprendimento</b>	GLI STUDENTI DEVONO AVER SVILUPPATO CAPACITA' DI APPRENDIMENTO ED AUTONOMIA PER LO SVILUPPO CONTINUO DELLE SOLUZIONI SOFTWARE ATTE ALLA MODELLAZIONE DIGITALE.

<b>CONTENUTI</b>	<p>NEL CORSO VERRANNO TRATTATI ARGOMENTI RIGUARDANTI LA MODELLAZIONE DIGITALE CON AUTODESK MAYA CON FINALITÀ DIVERSIFICATE. VERRÀ INOLTRE COMPLETATO CON NOZIONI DI RENDERING A LIVELLO BASILARE. IL CORSO COMPRENDE ESERCITAZIONI PER L'APPRENDIMENTO PRATICO DELLE VARIE TECNICHE 3D. NEL CORSO VERRANNO TRATTATI ARGOMENTI RIGUARDANTI LA MODELLAZIONE POLIGONALE, LA MODELLAZIONE DI SUPERFICI NURBS, PER REALIZZARE MODELLI TRIDIMENSIONALI DI QUALUNQUE FORMA. ALLA CONCLUSIONE DEL CORSO L'ALLIEVO AVRÀ Dimestichezza con le funzionalità di base del software e potrà realizzare ambienti e personaggi virtuali di buona qualità per qualunque scopo multimediale futuro. CONTENUTI E PROGRAMMADDEL CORSO: INTRODUZIONE ALLA MODELLAZIONE 3D: APPROCCIO ALLA TEORIA DELLA MODELLAZIONE 3D ED IL SUO UTILIZZO NELLE ARTI GRAFICHE APPLICATE. DIMOSTRAZIONE DELLE RISORSE NECESSARIE ALLA MODELLAZIONE 3D. INTERFACCIA DI AUTODESK MAYA: ACQUISIRE Dimestichezza con interfaccia di Autodesk Maya: CONFIGURAZIONE MENU - VISUALIZZAZIONE - IMPOSTAZIONE PROGETTO - SALVATAGGIO SCENE PRIMI PASSI DI MODELLAZIONE: ACQUISIZIONE CONOSCENZA DEI MENU FONDAMENTALI "CHANNEL" E "ATTRIBUTE". PRIMI COMANDI DI MODELLAZIONE POLIGONALE CON CONTROLLO DEI PARAMETRI. MODELLAZIONE POLIGONALE: COSTRUZIONE DI OGGETTI 3D TRAMITE MODELLAZIONE POLIGONALE MODELLAZIONE SUPERFICI NURBS: COSTRUZIONE DI OGGETTI 3D TRAMITE MODELLAZIONE DI SUPERFICI (NURBS) 3D SCULPTING: COSTRUZIONE DI OGGETTI 3D TRAMITE MODELLAZIONE CON STRUMENTI DI SCULPTING 3D COSTRUZIONE DI OGGETTI ORGANICI: UTILIZZO BASE DI COMANDI PER LA GENERAZIONE DI TESSUTI E PELO RENDERING BASILARE: MATERIALI SEMPLICI E PUNTI LUCE PER REALIZZARE RENDERING DI BASE TRAMITE MAYA SOFTWARE</p>
<b>METODOLOGIA ADOTTATA</b>	<p>[X] IN PRESENZA LE LEZIONI SI SVOLGERANNO IN MODALITA' LABORATORIALE CON LE TEORIE SUPPORTATE DA ESERCIZI PRATICI. GLI STUDENTI AFFRONTERRANNO IN ALCUNE LEZIONI TUTORIAL CORREDATI DA DESCRIZIONI TERICHE DEL SOFTWARE PER LA REALIZZAZIONE DI PROGETTI TRIDIMENSIONALI. IN ALCUNE LEZIONI VERRANNO AFFIDATE PROVE DI MODELLAZIONE CON LIVELLI COMPLESSI PER SVILUPPARE AUTONOMIA DI LAVORO.</p>
<b>BIBLIOGRAFIA, SITOGRAFIA, VIDEOGRAFIA</b>	<p>- Autodesk Maya 2024 Basics Guide / AUTHOR: KELLY MURDOCH / PUBLISHING BY : SDC PUBLISHING - <a href="https://area.autodesk.com/learning/resource/maya/">HTTPS://AREA.AUTODESK.COM/LEARNING/RESOURCE/MAYA/</a></p>
<b>MODALITA' DI VALUTAZIONE</b>	<p>LO STUDENTE DOVRÀ REALIZZARE TRAMITE MODELLAZIONE TRIDIMENSIONALE EFFETTUATA IN MAYA UNA SCENA CONSGENATA DAL DOCENTE ALL'INIZIO DEL MODULO DIDATTICO. DURANTE LE PRIME LEZIONI VERRANNO MOSTRATE LE CATEGORIE DI DIFFICOLTÀ CHE PORRANNO LE BASI PER LA VALUTAZIONE. IL RISULTATO DOVRÀ ESSERE REALIZZATO DALLO STUDENTE CON I CRITERI CHE VERRANNO ACQUISITI DURANTE IL PERCORSO.</p>