

SCUOLA	Grafica Triennio
ANNUALITA'	III TRIENNIO - 2025/2026
DISCIPLINA	936 Rendering 3D (Cinema 4D) A
TIPOLOGIA DISCIPLINA	TEORICO-PRATICA
NUMERO ORE LEZIONE	3
NUMERO CFA	4
DISTRIBUZIONE INSEGNAMENTO NELL'ANNUALITA'	SECONDO SEMESTRE

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI ATTESI

Il corso di Rendering 3D si propone di esplorare il software Cinema 4D e altri strumenti digitali versatili e multidisciplinari, capaci di estendersi oltre le applicazioni tradizionali nel campo della modellazione tridimensionale. L'obiettivo principale è quello di incoraggiare gli studenti a utilizzare la modellazione digitale in maniera creativa, esplorando le sue potenzialità espressive in contesti diversi, che spaziano dalla grafica 3D alla creazione di narrazioni visive complesse. Il corso favorisce l'esplorazione multidisciplinare con tematiche artistiche e progettuali diverse, offrendo agli studenti la possibilità di sperimentare, con approcci innovativi, numerosi campi della comunicazione visiva e del design. Attraverso una combinazione di lezioni frontali, esercitazioni pratiche e discussioni teoriche, gli studenti saranno guidati nell'utilizzo della modellazione digitale come mezzo di espressione artistica, applicando le tecniche apprese per creare opere originali.

Conoscenza e capacità di comprensione	Lo studente dovrà sviluppare una conoscenza approfondita delle tecniche di modellazione, renderizzazione, texturizzazione e animazione, comprendendo le potenzialità dei software utilizzati e applicando un metodo di ricerca adeguato per generare idee originali nel campo della grafica tridimensionale.
Capacità di applicare conoscenze e comprensione	Gli studenti saranno in grado di applicare autonomamente e professionalmente le conoscenze acquisite, risolvendo problematiche tecniche anche in contesti interdisciplinari, dimostrando competenza nella gestione di progetti complessi e nella sperimentazione di nuove soluzioni creative.
Autonomia di giudizio	Gli studenti svilupperanno una capacità critica che consentirà loro di interpretare e affrontare problematiche progettuali diverse, valutando in maniera autonoma il proprio lavoro e quello degli altri attraverso attività di revisione individuale, collettiva, dibattiti e condivisioni in aula oltre ad esperienze di autovalutazione.
Abilità comunicative	Il corso permetterà agli studenti di acquisire le competenze necessarie per comunicare digitalmente in maniera efficace e chiara i propri progetti, argomentando le scelte tecniche e stilistiche e presentando in modo strutturato le idee sviluppate.
Capacità di apprendimento	Gli studenti saranno stimolati a sperimentare ed a esplorare nuove modalità di utilizzo della modellazione digitale, migliorando le proprie capacità di apprendimento continuo e di adattamento alle novità tecnologiche e progettuali.

CONTENUTI	Il corso si articola in diversi moduli, che combinano lezioni frontali e sessioni pratiche. I contenuti trattati includono: L'approfondimento delle tecniche di composizione, texturizzazione, rendering e modellazione digitale. L'introduzione alle tecniche di modellazione per la stampa 3D. L'apprendimento delle tecniche di animazione 3D con l'integrazione di effetti speciali.
METODOLOGIA ADOTTATA	[X] IN PRESENZA Il corso si svolge in presenza e prevede una combinazione di lezioni teoriche e pratiche. Ogni modulo è suddiviso in una parte frontale, dedicata alla spiegazione delle varie tecniche di modellazione e animazione digitale e una parte pratica, in cui gli studenti eseguiranno esercitazioni supervisionate dal docente. Il progetto finale prevede un esercizio di risoluzione di una problematica tramite l'uso esclusivo di strumenti digitali, che permetterà agli studenti di mettere in pratica tutte le competenze tecniche acquisite e non solo. Il progetto finale prevede un percorso progettuale, dove gli studenti dovranno imbattersi in una fase di analisi e ricerca, definizione e creazione del concept, progettazione ed esecuzione degli elaborati definitivi, che dovranno poi essere esposti in una presentazione completa e professionale.
BIBLIOGRAFIA, SITOGRAFIA, VIDEOGRAFIA	Flatlandia di Edwin A. Abbott Le Città Invisibili di Italo Calvino Entreprenariat – Siamo tutti imprenditori. Nessuno è al sicuro. Silvio Lorusso
MODALITA' DI VALUTAZIONE	La valutazione avverrà attraverso esercitazioni pratiche collegate ai moduli didattici trattati durante il corso. Il voto finale sarà determinato dalla somma dei punteggi ottenuti in ciascuna esercitazione. Nella valutazione verranno valutate le seguenti competenze: Capacità Tecniche: Precisione nella modellazione e uso degli strumenti. Capacità Comunicative: Chiarezza espositiva e capacità di argomentare le proprie scelte progettuali. Capacità Espositive: Presentazione del progetto e percorso creativo. Verranno penalizzate le consegne in ritardo e non verranno accettati miglioramenti oltre la data di consegna.