



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

Accademia di Belle Arti di Foggia

Anno accademico 2014/15

PROGRAMMA TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE - COMPUTER 3D

prof. Raffaele FIORELLA

Il programma del Corso di Tecniche di Modellazione 3D prevede l'introduzione e la guida pratica alle principali soluzioni tecniche e creative legate al mondo della grafica 3D. Il Corso coniuga la teoria con la pratica, cercando di mettere lo studente in condizione di apprendere le conoscenze fondamentali sull'uso degli strumenti utilizzati e applicarle in reali progetti.

Si approfondiranno le fasi progettuali finalizzate all'acquisizione di diversi contenuti e metodi necessari ad un'indipendenza professionale sfruttando le proprie capacità e gusti personali.

Il laboratorio concentrerà l'attenzione su uno dei principali programmi di editing grafico 3D come Autodesk Maya e ZBrush

Inoltre verranno studiati software di supporto come Photoshop, Premiere e After Effects.

Il corso inoltre propone la possibilità di coniugare elementi 3D in un video prendendo in considerazione gli aspetti fondamentali della post produzione video.

Agli allievi sarà richiesta una serie di elaborati grafici e di proposte progettuali, che attraverso costanti revisioni saranno commentati e sviluppati insieme al docente e ai propri colleghi, per favorire una maggiore crescita creativa e sviluppare un appropriato senso critico sul proprio lavoro.

Questa prima fase di conoscenza e di progettazione eseguita dalla fase di realizzazione del progetto finale.

Le esperienze acquisite verranno verificate attraverso un'esercitazione finale che ne sommi le potenzialità. Spazio formativo molto importante sarà la possibilità di partecipare a concorsi sia nell'ambito nazionale che internazionale; a tale riguardo sarà il docente ad informare costantemente gli allievi ed eventualmente programmare la partecipazione.

Durante il corso verranno trattati i seguenti argomenti:

- Introduzione ad Autodesk Maya e campi di applicazione (visione di documenti video e slide inerenti alla grafica 3D e alla post produzione video)
- Presentazione dell'interfaccia grafica
- Comandi di gestione delle viste
- Organizzazione della scena
- Modellazione poligonale
- Modellazione nurbs

- Modellare con le curve
- Materiali e mappatura
- Elaborazione texture in un software di grafica
- Gestione della camera e delle luci
- Impostazioni di rendering
- Rendering
- Post produzione video con After effects e Premiere
- Animazione

Il docente fornirà agli studenti le risorse necessarie per l'apprendimento oltre gli orari accademici. Per l'esame, verrà richiesta la presentazione di un elaborato (sequenza di almeno 4/5 tavole in formato immagine jpg o video) relativo alla ricostruzione tridimensionale di un oggetto con eventuali variazioni cromatiche o di illuminazione e nella discussione delle scelte tecniche adoperate per la creazione e lo sviluppo del progetto.

Il programma potrebbe subire delle piccole variazioni in base alle necessità della classe.