

Tecniche della Modellazione Digitale (8 CFA)

prof. Simone Rasetti

n. ore 100

2022/2023

OBIETTIVI

Il programma è strutturato in modo che l'allievo possa interagire con i mezzi digitali più aggiornati, per lo sviluppo cognitivo degli strumenti tecnologici e delle tecniche avanzate per la Digitalizzazione dell'Arte.

Nello sviluppo degli esercizi programmati, lo studente avrà la capacità di seguire le tecniche generali, dette in gergo informatico di Default, sviluppando nello stesso tempo la sua tecnica modellativa e realizzando un bagaglio culturale personalizzato per le sue esigenze tecnico/espressive.

CONTENUTI

- Storia della scultura digitale e fondamenti della volumetria tridimensionale. Dalla pixelArt alla Criptoarte, analizzando in questo modo tutti i passaggi stilistici creando un conoscenza adeguata della tridimensionalità e della forma scultorea.
- Teoria della scultura digitale e fasi di studio del volume nelle sue forme primitive. Geometria solida e operazioni di intersezione, curvature e modifiche strutturali ai vertici, segmenti e piani.
- Sperimentazione di modellazione con gli strumenti matematici di base e tecniche di estrusione. Concetto di Normale e viste nello spazio tridimensionale, operatività visiva tramite rendering e solido in stereolitografia.
- Sperimentazione di modelli organici con la creta virtuale “Dynamesh e Sculptris”, studio approfondito del set pennelli base e personalizzazione degli stessi, concetto di superficie e applicazione delle textures alpha per la microscultura.
- Studio approfondito della scultura digitale e dei processi di modellazione dalla sgrossatura alla fase di rifinitura terziaria.
- Applicazioni professionale: Beni Storico Artistici, Arte Digitale, Design, Gioielleria, ToysArt.

PREREQUISITI

Conoscenze base di informatica e dei sistemi operativi Windos e MacOs.

BIBLIOGRAFIA

ESAME FINALE

Gli esami sono calibrati sulla base cognitiva e stilistica del singolo studente, per esaltarne la capacità artistica e risolutiva di progettazione.

DOCENTE

Specializzato in tecniche di illuminazione e rendering fotorealistico, sculpting digitale, animazione organica, prototipazione tridimensionale e post-produzione.

I suoi lavori vengono pubblicati regolarmente su siti internazionali e riviste del settore.

Attualmente è impegnato in diversi siti archeologici e museali, per la ricostruzione di reperti di rilevanza storica (Pompei, musei Capitolini, Colosseo, Galata Museo del Mare, Galleria degli Uffizi, sito archeologico Vollein).

Esperto nella prototipazione tridimensionale, postproduzione e pittura decorativa ha collaborato con molti artisti internazionali della Digital eToysArt.

Realizza insieme ad un Team Italiano specializzato, un ponte in legno completamente decorato localizzato in Azerbaijan.