

Modellazione per la Stampa 3d con Blender

Gli obiettivi del corso sono orientati a fornire un'adeguata conoscenza sulla modellazione 3D utilizzando il software open source "Blender". Il corso verterà a fornire tutte le conoscenze sulla modellazione e cenni utili al fine della comprensione di alcuni argomenti. La realtà pratica della realizzazione di un modello 3D, permetterà al corsista la creazione di oggetti di design o pronti per essere stampati in 3D, animazioni, ect. L'interazione e il confronto durante il corso saranno alla base per un efficace apprendimento dei concetti. Durante il corso saranno presentati vari progetti da realizzare dove i corsisti saranno guidati "passo passo" nella messa in opera.

Il corso fornirà le competenze base per consentire al corsista di avere un'adeguata autonomia sulla prototipazione in ambito di modellazione su Blender.

Il corso non richiede delle conoscenze di base.

N. MINIMO 10 partecipanti

Durante il corso saranno presentati vari progetti da realizzare dove i corsisti saranno guidati "passo passo" nella messa in opera.

Il corso non richiede delle conoscenze di base.

A CHI E' RIVOLTO

Il corso è aperto a tutti

DURATA E METODOLOGIA

La durata massima (stimata) del corso è di 3 giorni.

4 ore al giorno

I software e l'hardware utilizzato sarà fornito dal docente.

Sarà necessario l'uso di un PC portatile con almeno 2gb di RAM.

COSTO

Il corso ha un costo di 150€ a studente

- PROGRAMMA

1 giorno

Presentazione del corso

Installazione e GUI

Navigazione nello spazio 3D

Gestione degli oggetti (modalità object)

Gli oggetti

Modellazione Mesh (modalità editing)

Curve e superfici

2 giorno

Modifier

Modifier Generate

Modifier Deform

3 giorno

Laboratorio di modellazione

Plugin di stampa

Esportare il modello pronto per la Stampa

il docente
Riccardo Puglisi aka Sk4t

Il suo portfolio: www.vimeo.com/liberotratto

Digital Artist che nel panorama europeo sa collocarsi grazie all'attualismo dei suoi progetti creativi che toccano i temi dell'interattività e della computer grafica, che riesce a rendere particolarmente unici anche grazie alla passione che il giovane artista nutre per la fotografia. La conoscenza all'elettronica è legata a degli studi fatti in età adolescente presso l'ITIS Galileo Ferraris riportando vincite a borse di studio INAIL e progetti che lo legarono sempre più a quel mondo.

Continua i suoi studi presso l'Accademia di Belle Arti di Catania con il corso Arti Tecnologiche e rimane affascinato da un Biennio Specialistico in Fotografia a Catania. Nei suoi trascorsi troviamo vari progetti svolti a Londra, Lepaja, Amsterdam, Vienna e numerose collaborazioni nella creazione di stand interattivi presso stand fieristici per MIUR, ESMO, ect. L'intreccio tra fotografia e arte interattiva hanno fatto del carattere espressivo, un punto di forza e di costante ricerca che da sempre nutrito con passione e studio.

Si possono vedere i suoi progetti sul suo canale video: www.vimeo.com/liberotratto

Dal 1998 lavora nel campo della pubblicità fondendo arte con essa, sviluppando siti web, grafica, video e app-interattive sul web.

Rimasto affascinato dalla natura hardware del Raspberry PI e dalla sua semplicità nell'utilizzo realizza applicativi ad hoc per controllo di totem multimediali, player, circuiti di sorveglianza, domotica, ect