



ACCADEMIA
ITALIANA
VIDEOGIOCHI

INTRODUZIONE ALLA GRAFICA PER VIDEOGIOCHI

Durante il corso gli allievi acquisiranno le tecniche e le competenze relative alla modellazione poligonale mediante Autodesk Maya. Le lezioni verteranno sulla conoscenza dello spazio di lavoro tridimensionale, sugli strumenti di editing e sulla manipolazione di primitive e loro componenti.

DURATA:

30 ORE

FREQUENZA MINIMA:

80%

Il corso è articolato in 10 Argomenti principali al termine dei quali è previsto un test di verifica a risposta multipla.

Gli ambiti di formazione relativi all'offerta formativa sono:

- **Percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (ex Alternanza scuola-lavoro)**
- **Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media**
- **Didattica singole discipline previste dagli ordinamenti**
- **Innovazione didattica e didattica digitale**
- **Didattica per competenze e competenze trasversali**

PROGRAMMA

LEZIONE 1

Maya introduzione, interfaccia, comandi

LEZIONE 2

Strumenti di manipolazione

LEZIONE 3

Strumenti fondamentali di editing

LEZIONE 4

Edit Mesh

LEZIONE 5

Mesh Tools

LEZIONE 6

Menù Mesh

LEZIONE 7

Gestione della scena e controllo delle geometrie

LEZIONE 8

Curve e strumenti di modellazione non lineare

LEZIONE 9

Applicazione di Materiali

LEZIONE 10

Principi di layout di UV