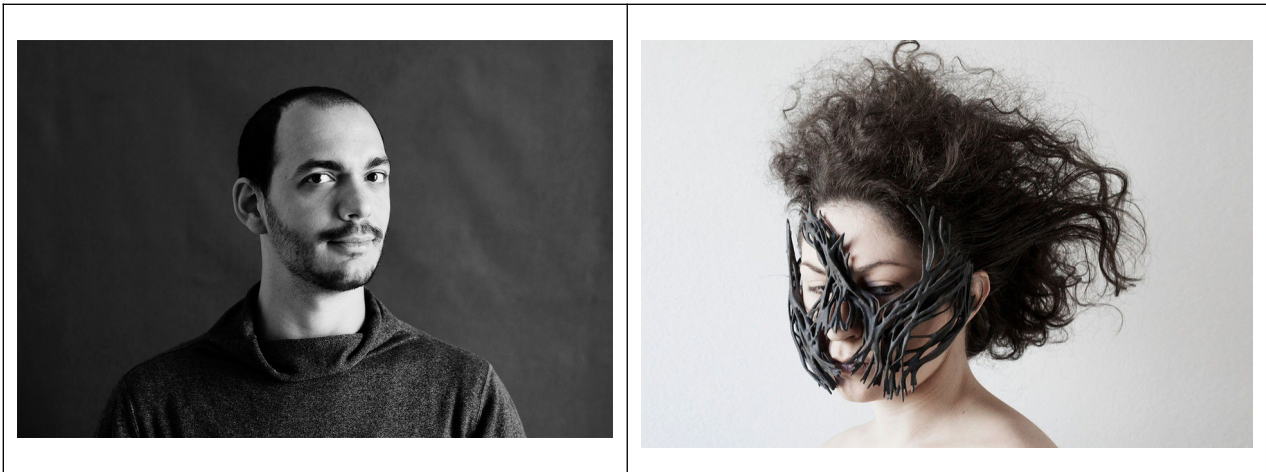




Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Prof. Alessandro Zomparelli

Materia di insegnamento: Tecniche di Modellazione Digitale, Computer 3D

Ricevimento: venerdì dalle 14:00 alle 15:00 (dietro appuntamento)

E-mail: contact@alessandrozomparelli.com

Programma della materia

E' importante per il designer, al fine di condurre in maniera approfondita la progettazione, possedere delle buone capacità di rappresentazione che gli consentano di sviluppare e comunicare il proprio progetto. I moderni strumenti di modellazione 3D consentono di ampliare questa capacità, offrendo la possibilità di elaborare forme le cui caratteristiche non possono prescindere da uno studio tridimensionale. Questo consente al progettista di estendere la propria creatività esplorando un maggior numero di soluzioni formali e funzionali.

Al fine di garantire agli studenti la capacità di fare fronte a situazioni anche molto differenti, si proporrà un percorso progettuale attraverso l'utilizzo di due diversi software.

Rhinoceros, software CAD consolidato nel settore del Design di Prodotto. Rhino possiede avanzati strumenti di modellazione NURBS che gli consentono una vasta gamma di applicazione, dal prodotto all'architettura. Attraverso Rhino sarà possibile gestire il disegno tecnico 2D e 3D del prodotto.

Blender, attraverso il quale sarà possibile esplorare le caratteristiche e la flessibilità della modellazione MESH. Blender è un software open-source di modellazione, animazione e rendering, sarà quindi uno strumento molto utile nelle fasi comunicazione del progetto. Inoltre, grazie alla flessibilità della



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA

modellazione MESH sarà un utile strumento di esplorazione della forma durante le prime fasi di progettazione.

Blender verrà inoltre utilizzato per la preparazione del modello per la stampa 3D. Questa fase è importante sia per capire come realizzare un prototipo di studio che per produrre eventuali oggetti concepiti specificatamente per la stampa 3D. I modelli verranno stampati nel laboratorio interno all'Accademia.

Bibliografia:

Blender 2.80 User Manual: <https://docs.blender.org/manual/en/dev/>

Rhinoceros Tutorials: <https://www.rhino3d.com/it/tutorials>

Rhino 5 User Guide: <https://www.rhino3d.com/it/download/rhino/5.0/UsersGuide>

<http://www.danielwidrig.com/>

<https://n-e-r-v-o-u-s.com/>

<https://zaha-hadid-design.com/>

<http://www.rosslovegrove.com/>

Profilo professionale:

Alessandro Zomparelli

Il suo background in Ingegneria e Architettura lo hanno portato ad esplorare le opportunità introdotte dal computational design in combinazione con le tecnologie di stampa 3D a scale differenti, dall'architettura al corpo umano.

Dal 2011 è membro di Co-de-iT come parte del gruppo di progettazione di Artificial Reefs, un sistema di barriere coralline prodotte attraverso l'utilizzo della stampa 3D di grande formato.

Attraverso strategie di computational design i Reef vengono adattati in funzione delle caratteristiche dell'ambiente marino. Ha inoltre partecipato a diversi programmi didattici e workshop internazionali, tra cui AAVS Jordan (Amman) 2013 e AAVS Dubai 2016 e 2018 (Dubai) e diversi workshop presso lo IAAC (Barcellona).

Dal 2012 è co-fondatore di MHOX, studio di design generativo focalizzato principalmente sullo studio di estensioni corporee attraverso cui esplora gli scenari di trasformazione e potenziamento del corpo offerti dalla tecnologia.

Dal 2018 è inoltre docente presso l'Istituto Marangoni (Milano) dove insegna Digital Design.

Data: 10/10/2018

Firma