

DAU 2016

Giorni/Days	Inizio lezioni/start	Fine lezioni/end	Numero ore/hours
-------------	----------------------	------------------	------------------

L01	02/03/16	14:00	18:00	4
L02	09/03/16	14:00	18:00	4
L03	16/03/16	14:00	18:00	4
L04	23/03/16	14:00	18:00	4
	30/03/16	14:00	18:00	/
	06/04/16	14:00	18:00	/
L05	13/04/16	14:00	18:00	4
L06	20/04/16	14:00	18:00	4
L07	27/04/16	14:00	18:00	4
L08	04/05/16	14:00	18:00	4
L09	11/05/16	14:00	18:00	4
L10	18/05/16	14:00	18:00	4
L11	25/05/16	14:00	18:00	4
L12	01/06/16	14:00	18:00	4
jolly	08/06/16	14:00	18:00	/

tot ore/hours: **48**
 crediti/credits: **6**

Sede/location: Aula LC2, Dipartimento di Architettura, via Quartieri 8

Orari/schedule: 14:00-18:00 Mercoledì

Pausa/still: 14:50-15:00 Lezioni strutturate in Slot di 50 min con 10 min di pausa ogni ora.
 15:50-16:00 Si raccomanda puntualità al rientro in aula dopo le pause.
 16:50-17:00

Revisioni/review: 16:00-18:00 Le revisioni degli elaborati si terranno nell'orario di lezione a lezioni frontali concluse.

Dotazioni per ogni studente/personal: Laptop (pc/mac), Mouse, Calibro, doppio decimetro con mezzi millimetri, carta A4 e strumenti di disegno tradizionale

equipment:

Software: Adobe Illustrator CS5 o superiore, McNeel Rhinoceros V5, Luxion Keyshot 5

Note: * Le revisioni degli elaborati vengono eseguite esclusivamente agli allievi regolarmente iscritti al corso.

The course will be held in Italian, revisions to the material can be held in English

Il programma può subire variazioni, nell'eventualità gli allievi saranno informati mediante mail di ateneo.

Programma del corso:

Presentazione del corso e indicazioni set-up software + scelta dell'oggetto da rappresentare (Oggetto tascabile di dimensioni contenute, deve poter essere rappresentabile in scala 1/1 su un A3)

Adobe Illustrator - Interfaccia, comandi ed esercitazione device + i sistemi di quotatura

Adobe Illustrator - Comandi ed esercitazioni + REVISIONE ELABORATI*

Adobe Illustrator - Comandi ed esercitazioni + REVISIONE ELABORATI* + consegna esercitazione device

Vacanze pasquali - lezione sospesa

Workshop Piccione/Coccagna - lezione sospesa

Rhinoceros 3D - Interfaccia, comandi ed esercitazione

Rhinoceros 3D - Esercitazione Sedia + REVISIONE ELABORATI*

Rhinoceros 3D - Esercitazione Sedia + REVISIONE ELABORATI*

Rhinoceros 3D - Esercitazione Sedia + REVISIONE ELABORATI* + consegna esercitazione

Rhinoceros 3D - Esercitazione Giocattolo + REVISIONE ELABORATI*

Rhinoceros 3D - Esercitazione Giocattolo + REVISIONE ELABORATI* + consegna esercitazione

Keyshot - Interfaccia ed esercitazioni pratiche

Keyshot - Esercitazioni pratiche + REVISIONE ELABORATI*

Lezione jolly di recupero

Note:

L'Università mette a disposizione degli studenti alcuni computer desktop con i software preinstallati. Il numero di queste macchine non è sufficiente per tutti i partecipanti e quindi si consiglia l'utilizzo di un computer laptop personale preventivamente dotato del software educational richiesti nel programma del corso.

Esercitazione pratica 1: Obbligatorio presentarsi con l'oggetto da rappresentare e gli strumenti utili per il rilievo delle misure.

Esercitazione pratica 1: Obbligatorio presentarsi con l'oggetto da rappresentare e gli strumenti utili per il rilievo delle misure.

Esercitazione pratica 1: Obbligatorio presentarsi con l'oggetto da rappresentare e gli strumenti utili per il rilievo delle misure.

Interfaccia di utilizzo, layout comandi principali, organizzazione del file, esercitazioni pratiche di utilizzo dei comandi

Esercitazione pratica 2: Modellazione 3d della sedia sviluppata nel corso di disegno del primo semestre.

Esercitazione pratica 2: Modellazione 3d della sedia sviluppata nel corso di disegno del primo semestre.

Esercitazione pratica 2: Modellazione 3d della sedia sviluppata nel corso di disegno del primo semestre.

Esercitazione pratica 3: Modellazione 3d del giocattolo sevi sviluppata nel corso di disegno del primo semestre.

Esercitazione pratica 3: Modellazione 3d del giocattolo sevi sviluppata nel corso di disegno del primo semestre.

Esercitazione pratica 4: Rendering dei modelli 3d elaborati durante le esercitazioni 2 e 3.

Esercitazione pratica 4: Rendering dei modelli 3d elaborati durante le esercitazioni 2 e 3.

Lezione jolly di recupero