

1	FONDAMENTI DI DISEGNO INFORMATICO
2	OBBLIGATORIO
3	EQF 6
4	1
5	1
6	6
7	LUCA SUERI
8	<p>Fornire agli studenti le basi del disegno sia bidimensionale che tridimensionale insegnando a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vedere, rilevare e rappresentare gli oggetti architettonici nello spazio - rappresentare correttamente tali oggetti sia, attraverso il disegno mano (dai primi schizzi al disegno esecutivo con particolari costruttivi) sia su supporto informatico, mediante programmi di disegno come AutoCAD/NANOCAD, Sketchup e Photoshop.
9	FRONTALE
10	-
11	<p>Cenni sui metodi di rilievo le “contenitore” in cui viene inserito il “contenuto”: una scenografia/installazione artistica7espositore per opere d’arte</p> <p>Cenni sul concetto di spazi minimi ed ergonomia</p> <p>Cenni sulle tecniche e modalità di rappresentazione grafica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gli schizzi di rilievo e dell’idea progettuale - le proiezioni ortogonali utili alla rappresentazione in pianta, prospetto e sezione degli oggetti nello spazio - le proiezioni assonometriche e prospettiche nel disegno a mano <p>Concetti di scala grafica e metodi di quotatura dell’oggetti architettonici sia nel disegno a mano che con i programmi di grafica sopra citati.</p> <p>Il disegno su supporto informatico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - differenze tra le modalità di rappresentazione degli oggetti nel disegno a mano e in quello realizzato con programmi di grafica <p>AutoCAD/NanoCAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> - personalizzazione delle barre dei comandi e introduzione sul metodo elaborazione dei disegni (illustrando le diverse modalità di organizzazione rispetto al disegno a mano) - impostazione del disegno nello “spazio modello e spazio carta” - i comandi del disegno bidimensionale - impostazione del CTB di stampa e metodi di impaginazione degli elaborati grafici, nei layout, alle diverse scale. <p>Dal disegno bidimensionale a quello tridimensionale:</p> <p>Sketchup:</p> <ul style="list-style-type: none"> - interfaccia grafica del programma e personalizzazione delle barre dei comandi - come importare il file DWG in Sketchup - utilizzo dei comandi - impostazione della stampa <p>Photoshop:</p> <ul style="list-style-type: none"> - interfaccia grafica del programma - utilizzo dei principali comandi
12	<p>Manuale di rilevamento architettonico e urbano Autore Mario Docci, Diego Maestri Editore Laterza Anno2009</p>

	<p>Strumenti didattici per il rilievo. Corso di strumenti e metodi per il rilevamento dell'architettura Autore Mario Docci Editore Gangemi Anno 2001</p> <p>Disegnare. Idee, immagini. Ediz. italiana e inglese. Vol. 48 Autore Mario Docci Editore Gangemi Anno 2014</p> <p>AUTOCAD: Autodesk AutoCad 2019. Guida completa per architettura, meccanica e design. Con espansione online Autore Werner Stefano Villa 12 lug 2018</p> <p>SKETCHUP: https://www.sketchupitalia.it/formazione/video-tutorials</p> <p>PHOTOSHOP: Photoshop CC. La nuova guida per il fotoritocco digitale. Con DVD-ROM Turtleback –Autore Bettina Di Virgilio 9 giu 2017</p> <p>Ulteriore materiale verrà elaborato dalla docenza sotto forma di dispense e consegnato durante il corso.</p>
13	-
14	<p>Il corso è articolato in lezioni “ex cathedra”, durante le quali, lo studente, viene coinvolto in prima persona durante lo svolgimento delle stesse al fine di renderlo partecipe.</p> <p>Verranno organizzate poi delle revisioni, sia individuali che di gruppo, per correggere il tema di progetto che dovranno sviluppare nell'intero semestre.</p> <p>Tale tema è legato allo sviluppo progettuale alle varie scale grafiche di una scenografia e/o installazione artistica e/o un espositore per opere d'arte comprensivo della realizzazione di semplici plastici realizzati dallo studente.</p> <p>La prova d'esame, consta nella discussione di quanto elaborato graficamente durante il corso e da una prova pratica, per verificare, l'effettiva comprensione dei comandi dei vari programmi spiegati dalla docenza.</p>
15	ITALIANO