MAC Formazione

+39 02 89919566 · info@macformazione.com · www.macformazione.com

Sede Nord Italia:
Viale Achille Papa, 30
Milano 20149 Milano (MI)

Sede Centro Italia:
Viale Europa, 12
Siena 53100 Siena (SI)

Sede Sud Italia:
Via Toppole, 3
Manocalzati 83030 Avellino (AV)

PROGRAMMA DIDATTICO · MODALITÀ CLASSICA

Corso Blender

IL PERCORSO IN 3 FASI

1 Prelezione › 2 Programma Didattico Business (Classic) › 3 Preparazione per il lavoro

1 FASE 1 Prelezione

- Primo incontro con il docente e introduzione al metodo didattico
- Valutazione del livello di partenza dell'allievo
- Perfezionamento degli obiettivi del corso
- Controllo degli strumenti e dei dispositivi

2 FASE 2 Programma Didattico Business (Classic)

Il programma segue l'ordine con cui si lavora a un progetto vero. In base al tuo livello alcuni moduli si approfondiscono e altri si attraversano più in fretta. La sequenza resta questa, perché ogni fase dipende dalla precedente. **Modulo 1 — Interfaccia e ambiente di lavoro** Prendere confidenza con Blender e con la scena 3D.

- Interfaccia, viewport e navigazione
- Sistemi di coordinate e controllo della scena
- Modalità di visualizzazione (wireframe, solid, rendered)
- Personalizzazione del workspace
- Organizzazione del flusso di lavoro

Modulo 2 — Modellazione di base Creare e modificare oggetti 3D.

- Primitive mesh, NURBS e metaball
- Edit Mode e gestione dei componenti
- Operazioni base: extrude, bevel, merge
- Trasformazioni e snapping
- Costruzione di oggetti semplici

Modulo 3 — Modellazione avanzata e modificatori Sviluppare modelli complessi e

MAC Formazione CERTIFICATO DI GARANZIA

Lezioni live
Nessuna lezione registrata

Attestato
Numerato e tracciabile

Ente certificato
ISO 9001:2015 EA 37

Costruiamo insieme il tuo percorso

Durata e contenuti vengono definiti dopo una consulenza gratuita, in base al tuo livello e ai tuoi obiettivi.

Inquadra per aprire la pagina del corso

CONTATTI

02 899 195 66
342 382 5996
info@macformazione.com
www.macformazione.com

ottimizzati.

- Modificatori principali: mirror, subdivision, solidify, bend
- Gestione dello stack modificatori
- Introduzione allo sculpting
- DynTopo e remesh
- Ottimizzazione della geometria

Modulo 4 — UV mapping e gestione delle texture Le UV sono il modo in cui una superficie tridimensionale viene aperta su un piano. Senza questo passaggio le texture si applicano male.

- Unwrap automatico e manuale
- Gestione UV island e seam
- Ottimizzazione e packing
- Controllo delle distorsioni
- Preparazione per il texturing

Modulo 5 — Materiali e shader Costruire superfici realistiche con l'editor a nodi.

- Shader editor e logica node-based
- Principled BSDF e workflow PBR
- Texture bitmap e procedurali
- Mappe normal, roughness e bump
- Creazione di materiali realistici

Modulo 6 — Illuminazione e rendering Tecniche di illuminazione e produzione di immagini realistiche.

- Tipologie di luce e gestione della scena
- Utilizzo degli HDRI
- Rendering con Cycles
- Ottimizzazione delle performance (CPU/GPU, samples, denoise)
- Introduzione a Eevee e differenze principali

Modulo 7 — Rendering realtime e output Configurare Eevee, bilanciare qualità e prestazioni, esportare.

- Configurazione di Eevee per rendering veloci
- Qualità e performance
- Impostazioni di output
- Formati file e gestione del colore
- Esportazione dei render

Modulo 8 — Retopology e ottimizzazione mesh Pulire la geometria e creare modelli low poly.

- Pulizia della mesh
- Retopology manuale e automatica
- Gestione edge loop e topologia

MAC Formazione
CERTIFICATO DI GARANZIA

Lezioni live
Nessuna lezione registrata

Attestato
Numerato e tracciabile

Ente certificato
ISO 9001:2015 EA 37

Costruiamo insieme il tuo percorso

Durata e contenuti vengono definiti dopo una consulenza gratuita, in base al tuo livello e ai tuoi obiettivi.

Inquadra per aprire la pagina del corso

CONTATTI

02 899 195 66
342 382 5996
info@macformazione.com
www.macformazione.com

- Creazione di modelli low-poly
- Ottimizzazione per game e animazione

Modulo 9 — Animazione 3D e gestione della camera Introdurre il movimento nei progetti.

- Keyframe e animazione base
- Timeline e F-Curve Editor
- Animazione di oggetti e trasformazioni
- Gestione delle camere e depth of field
- Introduzione al motion tracking

Modulo 10 — Compositing e pipeline finale Chiudere il progetto e preparare gli asset per altri software.

- Compositor node-based
- Correzione colore ed effetti base
- Esportazione in FBX, OBJ e USD
- Preparazione degli asset per altri software
- Pipeline completa di lavoro

3 FASE 3 Preparazione per il lavoro

Grazie alla collaborazione con CV&Lavoro, mettiamo a disposizione dei nostri studenti un supporto professionale e altamente personalizzato che include:

- Redazione del curriculum vitae, efficace e ottimizzato per i sistemi ATS
- Creazione di una lettera di presentazione su misura, in linea con il profilo e il percorso formativo
- Ottimizzazione del profilo LinkedIn, oggi fondamentale per la ricerca di opportunità in ambito digitale e non solo
- Supporto pratico alla ricerca attiva del lavoro, con strumenti e strategie collaudate
- Indicazioni su come rispondere agli annunci e proporsi in modo mirato alle aziende
- Preparazione ai colloqui di lavoro
- Lezioni pratiche e interattive, con esempi concreti
- Materiale didattico e assistenza per dubbi, revisioni e miglioramenti

N.B Riservata ai privati, non previsto per i corsi aziendali o per gli enti pubblici

MAC Formazione
CERTIFICATO DI GARANZIA

Lezioni live
Nessuna lezione registrata

Attestato
Numerato e tracciabile

Ente certificato
ISO 9001:2015 EA 37

Costruiamo insieme il tuo percorso

Durata e contenuti vengono definiti dopo una consulenza gratuita, in base al tuo livello e ai tuoi obiettivi.

Inquadra per aprire la pagina del corso

CONTATTI

02 899 195 66
342 382 5996
info@macformazione.com
www.macformazione.com