





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





ENTE CERTIFICATO PER LA FORMAZIONE PROFESSIONALE 9001 : 2015 14001 : 2015 EA 37

Corso Design del Prodotto con Al

Programma didattico

Fase 1 - Prelezione

- 1. Primo incontro con il docente e introduzione al metodo didattico
- 2. Valutazione del livello di partenza dell'allievo
- 3. Perfezionamento degli obietti del corso
- 4. Controllo degli strumenti e dei dispositivi

Fase 2 - Programma Didattico

Introduzione al design del prodotto, all'utilizzo di Blender ed all'intelligenza artificiale

- 1. Panoramica del design del prodotto e del ruolo di Blender nel processo
- 2. Il ruolo dell'intelligenza artificiale nel processo produttivo ed in che modo questo strumento può affiancare il designer
- 3. Introduzione all'interfaccia di Blender e ai principali strumenti di modellazione

Concettualizzazione e ideazione, potenziate dell'intelligenza artificiale

- 1. Comprendere le esigenze del cliente e definire i requisiti del prodotto
- Tecniche di brainstorming e generazione di idee
- 3. Utilizzo di strumenti di disegno e schizzi per visualizzare concetti preliminari
- 4. Utilizzo di algoritmi di generazione procedurale per creare varianti di design

Modellazione 3d in Blender

- 1. Fondamenti della modellazione poligonale e dei modelli di superficie solida
- 2. Tecniche avanzate di modellazione per creare forme complesse
- 3. Utilizzo di modellazione parametrica o procedurale

Texturing e materiali con supporto dell'ai

1. Introduzione ai materiali PBR (Physically Based Rendering) e alla texturizzazione





Offriamo corsi
su misura e
personalizzati per tutti i
livelli, garantendo
qualità e risultati grazie
a docenti esperti e
metodologie
all'avanguardia



























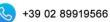


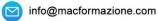


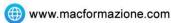












Sede Sud Italia: Via Toppole, 3

Manocalzati 83030 Avellino (AV)



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

- 2. Utilizzo di algoritmi AI per la creazione di materiali PBR
- 3. Utilizzo di texture procedurali e immagini per aggiungere dettagli e realismo
- 4. Introduzione al UV Mapping ed alle tecniche manuali e automatiche
- 5. Utilizzo di strumenti Al per la generazione automatica di UV Mapping
- 6. Utilizzo di algoritmi AI per la generazione di texture
- 7. Impostazione delle mappe UV e applicazione di materiali in Blender

Animazione e visualizzazione

- 1. Creazione di animazioni per presentare il prodotto in azione
- 2. Tecniche di illuminazione e rendering per ottenere risultati di alta qualità
- 3. Generazione di rendering fotorealistici statici ed animati
- 4. Preparazione di materiale di presentazione per rappresentare al meglio il prodotto concettualizzato

Fase 3 - Preparazione per il lavoro

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

- 1. 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
- 3. Ottimizzazione del profilo LinkedIn, oggi fondamentale per la ricerca di opportunità in ambito digitale e non solo
- 4. Supporto pratico alla ricerca attiva del lavoro, con strumenti e strategie collaudate
- 5. Indicazioni su come rispondere agli annunci e proporsi in modo mirato alle aziende
- 6. Preparazione ai colloqui di lavoro
- 7. Lezioni pratiche e interattive, con esempi concreti
- 8. 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





























