



Corso Blender

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 oggetti del corso
4. Controllo degli strumenti e dei dispositivi

Fase 2 – Programma Didattico

Modulo 1 – Interfaccia & navigazione

1. Layout di default, manipolazione Viewport (orbit / pan / zoom)
2. Assi globali-locali, View Gizmo e scorciatoie di sistema

Modulo 2 – Personalizzazione workspace & visualizzazione

1. Creazione layout personalizzati, salvataggio Startup File
2. Modalità Wireframe, Solid, Material Preview, Rendered

Modulo 3 – Modellazione di base

1. Primitive mesh, Nurbs, Metaball e concetto di Edit Mode
2. Operazioni merge, extrude, bevel e snapping incrementale

Modulo 4 – UV Mapping essenziale

1. Unwrap automatico/manuale, island, seam e packing
2. Verifica con checker texture e correzioni distorsione

Modulo 5 – Materiali & Shader Nodes

1. Principled BSDF per workflow PBR in Cycles / Eevee
2. Texture image & procedural, nodi mix, bump e normal



Eccezionale | TrustScore **4.8**

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



CHIAMACI GRATUITAMENTE
02 899 195 66



CERTIFICATO DI GARANZIA

Modulo 6 – Luci & illuminazione

1. Tipi Point, Sun, Spot, Area; settaggi colore, potenza, radius
2. Light Probes per Eevee e gestione ambiente HDR

Modulo 7 – Rendering con Cycles

1. Device CPU/GPU, samples, denoise, light paths e performance
2. Output multilayer EXR e impostazioni di colore (Filmic / sRGB)

Modulo 8 – Rendering realtime con Eevee

1. Screen Space Reflections, Ambient Occlusion, Bloom
2. Differenze qualità-tempo rispetto a Cycles e impostazioni ottimali

Modulo 9 – Modellazione avanzata e modificatori

1. Sculpt Mode: brush principali, DynTopo e remesh
2. Modificatori Bend, Mirror, Solidify, Subdivision e stack order

Modulo 10 – Retopology & workflow mesh clean-up

1. Shrinkwrap, Quad Draw, Inset e gestione Face Loop
2. Preparazione low-poly per animazione o game asset

Modulo 11 – Animazione di base, camere e motion tracking

1. Keyframe su trasformazioni e curve F-Curve Editor
2. Creazione Camera, depth-of-field, tracking footage live e solve camera

Modulo 12 – Compositing, export & pipeline

1. Node Editor Compositor: Alpha Over, Color Balance, Glare
2. Import/export FBX, OBJ, USD & Alembic; preparazione asset per stampa 3D

È possibile personalizzare il corso per uno specifico settore, per cui saranno aggiunti i seguenti argomenti in base al settore di pertinenza:

Personalizzazione con Architettura

1. Add-on per l'architettura (comandi specifici: muri, porte, finestre, scale, arredi ecc..)
2. Materiali fotorealistici (PBR) per gli elementi e gestioni luci
3. Rendering fotorealistico e presentazioni Real-time

Personalizzazione per il Gaming

1. Modellazione e rigging di personaggi
2. Animazione avanzata (Keyframe)
3. Pubblicazione dei su game engine per vendere i propri prodotti online

Personalizzazione per Grafica e Comunicazione

1. Modellazione avanzata di oggetti
2. Oggetti particellari (luci, fuoco, acqua ecc..)
3. Creazione mini spot pubblicitario