



# 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 Business

#### Modulo 1 – Interfaccia e gestione dell'ambiente di lavoro

Prendere confidenza con Blender e 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 tridimensionali

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



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 3 – Modellazione avanzata e modificatori**

Sviluppare modelli complessi e 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**

Preparare i modelli per materiali realistici

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

### **Modulo 5 – Materiali e Shader**

Creare superfici realistiche

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

### **Modulo 6 – Illuminazione e rendering**

Creare immagini realistiche

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

### **Modulo 7 – Rendering realtime e output**

Gestire il rendering per diversi utilizzi

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

### **Modulo 8 – Retopology e ottimizzazione mesh**

Preparare modelli per utilizzi avanzati

- Pulizia della mesh
- Retopology manuale e automatica
- Gestione edge loop e topologia
- Creazione modelli low-poly
- Ottimizzazione per game e animazione

### **Modulo 9 – Animazione e gestione camera**

Introdurre il movimento nei progetti

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

## Modulo 10 – Compositing e pipeline finale

Finalizzare e integrare il progetto

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

## Fase 3 – Preparazione per il lavoro

1. Incontro con il JOB Advisor (di gruppo)
2. Verifica delle competenze in essere
3. Creazione ed aggiornamento del CV
4. Gestione dei social media
5. Ricerca delle offerte di lavoro
6. Preparazione ai colloqui di lavoro
7. Regole di comportamento sul posto di lavoro

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