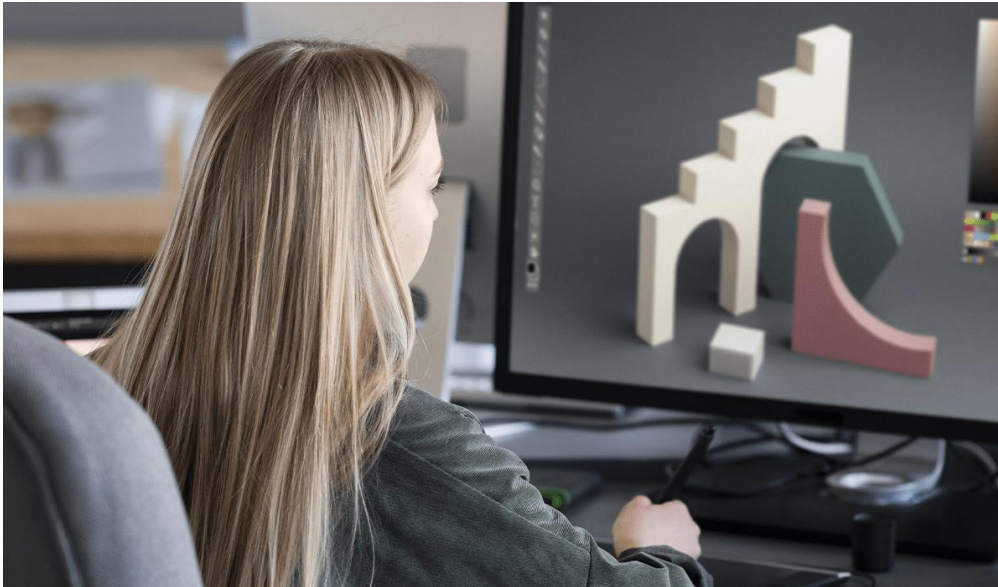




# Corso Grafica 3D con Blender per Ragazzi

## Programma didattico

### Modulo 1 – Entrare nel mondo del 3D

Scoprire come nascono oggetti e mondi digitali

- Cos'è la grafica 3D e dove viene utilizzata (videogiochi, film, animazioni)
- Differenza tra 2D e 3D spiegata in modo intuitivo
- Panoramica di Blender
- Muoversi nello spazio 3D
- Prime prove pratiche

### Modulo 2 – Modellare i primi oggetti

Creare forme e oggetti partendo da zero

- Interfaccia e strumenti principali
- Creare e modificare oggetti base (cubo, sfera, cilindro)
- Spostare, scalare e ruotare elementi
- Unire e modificare forme
- Mini progetto: creare un oggetto semplice (es. tazza o oggetto fantasy)

### Modulo 3 – Materiali, colori e luci

Dare vita e stile alle creazioni

- Applicare colori e materiali agli oggetti
- Introduzione alle texture
- Inserire luci nella scena
- Creare atmosfere (giorno, notte, ambienti fantasy)
- Attività pratica: migliorare un oggetto con materiali e luci

### Modulo 4 – Creare un ambiente 3D

Costruire un piccolo mondo digitale

- Creare uno scenario semplice (stanza, spazio, ambiente naturale)
- Posizionare oggetti nello spazio



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



**CERTIFICATO DI  
GARANZIA**

- Gestire proporzioni e composizione
- Aggiungere dettagli per rendere la scena più realistica
- Mini progetto: creare una scena completa

#### **Modulo 5 – Introduzione all’animazione**

Mettere in movimento gli oggetti

- Concetto di animazione spiegato in modo semplice
- Timeline e keyframe
- Animare movimento, rotazione e scala
- Creare una breve animazione
- Attività pratica: animare un oggetto nella scena

#### **Modulo 6 – Rendering e presentazione finale**

Trasformare il lavoro in immagini e video

- Cos'è il rendering
- Esportare immagini e brevi video
- Migliorare qualità e inquadrature
- Revisione dei progetti
- Presentazione della propria scena animata

