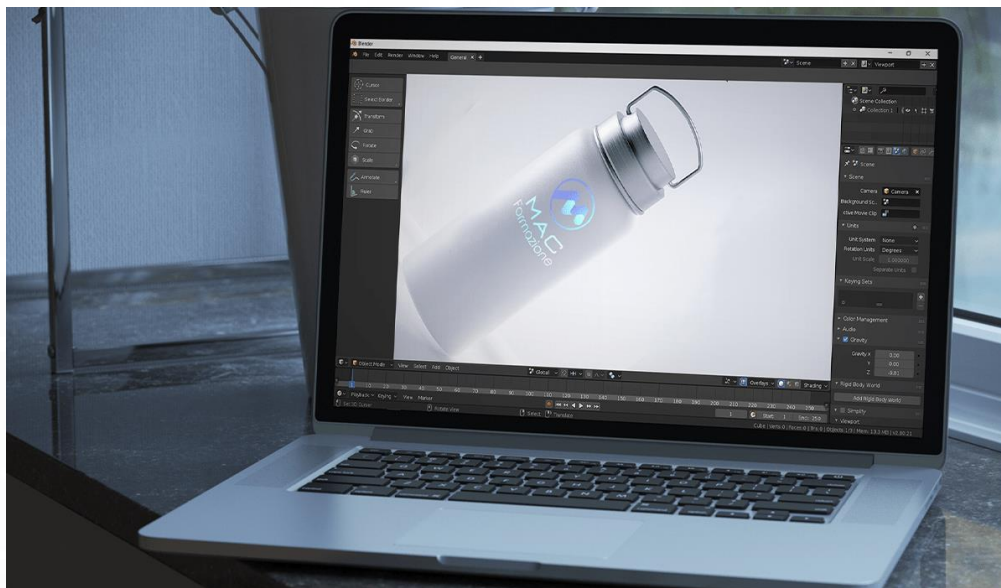




Corso Blender

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

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



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**

- 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 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
- 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

Il programma dettagliato è disponibile anche in PDF.

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