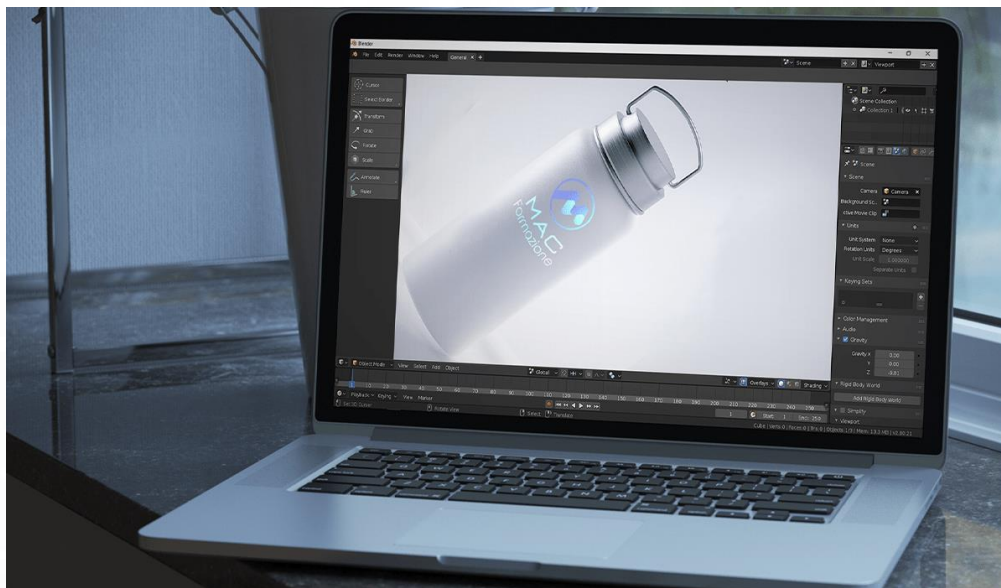




Corso Blender

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

Si lavora su un personaggio e una breve scena animata dimostrativi, scelti con il docente: i primi cinque moduli costruiscono le basi, gli altri introducono l'assistente di intelligenza artificiale.

Modulo 1 – Interfaccia e flusso di lavoro

Orientarsi nella scena e impostare il progetto.

- Viewport, navigazione e sistemi di coordinate
- Aree di lavoro, collezioni e organizzazione della scena
- Il percorso di un progetto 3D, dal modello all'immagine finale
- Applicazione sul progetto: impostazione del file e scelta del personaggio e della scena

Modulo 2 – Modellazione poligonale

Costruire gli elementi della scena con una topologia pulita.

- Edit Mode: vertici, spigoli e facce
- Estrusione, smussatura, loop cut e unione



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**

- Trasformazioni, snap e precisione
- Topologia pulita per oggetti da animare
- Applicazione sul progetto: elementi principali della scena

Modulo 3 – Modificatori e modellazione non distruttiva

Rifinire i modelli mantenendoli modificabili.

- Specchio, suddivisione, solidificazione e serie
- Booleani e pila dei modificatori
- Quando applicare un modificatore e quando lasciarlo modificabile
- Applicazione sul progetto: oggetti di scena rifiniti con i modificatori

Modulo 4 – UV, materiali e texture

Dare alle superfici materiali e texture realistici.

- Scomposizione UV: cuciture, isole e distorsioni
- Shader Editor e materiali PBR
- Texture procedurali e da immagine, mappe normal e roughness
- Applicazione sul progetto: materiali e texture della scena

Modulo 5 – Luci e render

Illuminare e inquadrare la scena.

- Tipi di luce, HDRI e illuminazione della scena
- Cycles ed Eevee: qualità, tempi e denoise
- Fotocamere, inquadrature e impostazioni di uscita
- Applicazione sul progetto: primi render della scena

Modulo 6 – Collegare Blender all'AI

Configurare il collegamento e lavorare in sicurezza.

- Cos'è un connettore MCP e come l'AI agisce dentro Blender
- Configurazione del connettore e collegamento all'assistente AI
- Sicurezza: copie dei file, controllo del codice, ambiente separato
- Prime richieste a parole: creare, modificare e ispezionare la scena
- Applicazione sul progetto: Blender collegato e prima modifica chiesta all'AI

Modulo 7 – Script Python con l'AI

Automatizzare le operazioni ripetitive con script controllati.

- Come leggere uno script generato dall'AI e capire cosa fa
- Oggetti, materiali e scene creati con script
- Operazioni ripetitive automatizzate: rinomina, disposizione, varianti
- Correzione degli errori insieme all'AI
- Applicazione sul progetto: elementi della scena generati e sistemati con script

Modulo 8 – Geometry Nodes con l'AI

Costruire strumenti procedurali riutilizzabili.

- Logica dei nodi: geometria, attributi e campi
- Distribuzione di oggetti su superfici e modellazione procedurale
- Alberi di nodi costruiti e spiegati con l'aiuto dell'AI
- Strumenti riutilizzabili con parametri modificabili
- Applicazione sul progetto: ambiente procedurale della scena

Modulo 9 – Sculpting e retopologia

Scolpire il personaggio e prepararlo per l'animazione.

- Pennelli, simmetria, Dyntopo e remesh
- Forme generate con l'AI come base di partenza per lo sculpting
- Retopologia per ottenere una mesh pulita e animabile
- Applicazione sul progetto: personaggio scolpito e con topologia pronta per il rigging

Modulo 10 – Rigging

Preparare il personaggio a muoversi.

- Armature, ossa, gerarchie e convenzioni di nome
- Pesi e weight painting
- Cinematica inversa, vincoli e controlli
- Rigify per un rig completo del personaggio
- Parti ripetitive del rigging automatizzate con l'AI
- Applicazione sul progetto: personaggio con rig pronto da animare

Modulo 11 – Animazione e simulazioni

Animare il personaggio e la scena.

- Keyframe, timeline e Graph Editor
- Pose, cicli di camminata e movimenti di base del personaggio
- Animazione della fotocamera
- Simulazioni di tessuti e corpi rigidi
- Animazioni ripetitive e procedurali generate con l'AI
- Applicazione sul progetto: scena animata con personaggio e simulazioni

Modulo 12 – Progetti e modifiche

Completare la scena e consegnare gli asset.

- Compositing: correzione colore ed effetti finali
- Esportazione in FBX, glTF e USD per altri software e motori di gioco
- Varianti e modifiche chieste a parole: materiali, luci, pose e inquadrature
- Render finale dell'animazione
- Completamento del progetto: scena animata finita e asset esportati

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