BLEND - Blender: progettare e sviluppare animazioni

Adobe - Animazioni e Web - Grafica

Durata:	Lingue:	Certificazione:
5 Giorni	**Italiano**	**-**

Descrizione del corso

Il corso fornisce le competenze base per la creazione, la modellazione e l'animazione di un progetto che coinvolga elementi di grafica e animazione 3d. Attraverso l'utilizzo del software per creazione ed animazione 3d Blender, i partecipanti Verranno introdotti e accompagnati nell'esplorazione e conoscenza delle principali funzionalità del programma, arrivando a poter comprendere i principi alla base dell'animazione 3d digitale e a possedere gli strumenti necessari per iniziare a realizzare prodotti propri.

Programma

Introduzione a blender

- Cos’è blender e sue potenzialità
- Aprire e chiudere dei file

Gestione interfaccia

- L’interfaccia utente
- User preferences
- Le finestre e le schede di blender
- Spliting e joining
- Le screens
- Personalizzazione dell’interfaccia

Universo virtuale

ITCore Group
Via Balestra, 12
6900 Lugano (CH)
+41.091.9760019
www.itcoregroup.com

Via Lanino, 36
21047 Saronno (VA)
+39.02.84108669
www.itcoregroup.com

- Le “scene’ in blender
- Layout e gestione
- Le coordinate e sistema di riferimento
- Gli assi x,y, e z.
- Le viste, le proiezioni e le prospettive
- Muoversi nelL’ambiente 3d
- Panning (traslazione),
- Orbit (rotazione),
- Zoom
- Modalità volo
- Il cursore 3d cursor e le sue coordinate

Manipolazione

- Selezionare gli oggetti
- Spostamento, rotazione e traslazione.
- Modifiche strutturali e oggetti curvi

Principi di model’azione

- Object mode e edit mode
- Ricalco e model’azione delle immagini
- Creazione di vertici, spigoli, facce e volumi
- Estrusione

Editing

- La Modalità editing in blender
- Modificatori di mesh
- Edit mode :duplicare e riflettere le selezioni
- Strumento knife,
- Smoothing
- Subdivide e Merge.

Materiali

- Associare un materiale ad una superficie
- La scheda material
- Proprietà dei materiali

- Shaders
- Gestire le ombre sul materiale
- Shading/shadow
- Utilizzo del riflesso
- Utilizzo della trasparenza
- Sub surface scattering

Il mapping

- Cos'? il mapping
- Uv mapping
- Enviroment map
- Texture predefinite
- Texture gradient
- Texture metallica
- Texture personalizzata

Luce

- Introduzione alle luci
- Tipologie di luce:
- Point
- Hemi
- Sun
- Spot
- Area
- Caratteristiche e valori delle luci:
- Negative
- Color
- Energy
- Diffuse
- Specular
- Proprietà della lamp e attenuazione luminosa.
- Luci e ombre volumetriche.
- Texture e luci.
- Principi di animazione
- Keyframe
- Timeline e gestione del movimento

- Curve di interpolazioni
- Animazioni di vari tipi di oggetti
- Editing di animazioni
- Pose mode
- Armature e ossa
- Azioni parziali e azioni globali
- Animazioni complesse
- Gestione delle azioni in un’animazione in pose mode.
- La camera
- Gestione della camera come oggetto
- Moviementi della camera nello spazio 3d
- Modalità camera view
- Rendering
- La finalizzazione
- Impostare la durata del rendering
- Pulizia e preparazione al rendering
- I formati di rendering
- Le curve ipo
- Differenti possibilità di rendering
- Il prodotto finito.