



## BLEND - Blender: progettare e sviluppare animazioni

Adobe - Animazioni e Web - Grafica

Durata:

**5 Giorni**

Lingue:

**Italiano**

Certificazione:

-

### 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

1. Introduzione a blender
  - Cos'è blender e sue potenzialità
  - Aprire e chiudere dei file
2. Gestione interfaccia
  - L'interfaccia utente
  - User preferences
  - Le finestre e le schede di blender
  - Splitting e joining
  - Le screens
  - Personalizzazione dell'interfaccia
3. Universo virtuale
  - Le "scene" in blender
  - Layout e gestione
  - Le coordinate e sistema di riferimento

#### ITCore Group

Via Balestra, 12  
6900 Lugano (CH)  
+41.091.9760019  
[www.itcoregroup.com](http://www.itcoregroup.com)

Via Lanino, 36  
21047 Saronno (VA)  
+39.02.84108669  
[www.itcoregroup.com](http://www.itcoregroup.com)

- 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
4. Manipolazione
- Selezionare gli oggetti
  - Spostamento, rotazione e traslazione.
  - Modifiche strutturali e oggetti curvi
5. Principi di model'azione
- Object mode e edit mode
  - Ricalco e model'azione delle immagini
  - Creazione di vertici, spigoli, facce e volumi
  - Estrusione
6. Editing
- La Modalità editing in blender
  - Modificatori di mesh
  - Edit mode :duplicare e riflettere le selezioni
  - Strumento knife,
  - Smoothing
  - Subdivide e Merge.
7. 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
8. Il mapping
- Cos'è il mapping
  - Uv mapping

**ITCore Group**

Via Balestra, 12  
6900 Lugano (CH)  
+41.091.9760019  
[www.itcoregroup.com](http://www.itcoregroup.com)

Via Lanino, 36  
21047 Saronno (VA)  
+39.02.84108669  
[www.itcoregroup.com](http://www.itcoregroup.com)

- Environment map
- Texture predefinite
- Texture gradient
- Texture metallica
- Texture personalizzata

## 9. 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.

## 10. Principi di animazione

- Keyframe
- Timeline e gestione del movimento
- Curve di interpolazioni
- Animazioni di vari tipi di oggetti
- Editing di animazioni

## 11. Pose mode

- Armature e ossa
- Azioni parziali e azioni globali
- Animazioni complesse
- Gestione delle azioni in un'animazione in pose mode.

## 12. La camera

- Gestione della camera come oggetto
- Movimenti della camera nello spazio 3d
- Modalità camera view

### **ITCore Group**

Via Balestra, 12  
6900 Lugano (CH)  
+41.091.9760019  
[www.itcoregroup.com](http://www.itcoregroup.com)

Via Lanino, 36  
21047 Saronno (VA)  
+39.02.84108669  
[www.itcoregroup.com](http://www.itcoregroup.com)

### 13. 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.

#### **ITCore Group**

Via Balestra, 12  
6900 Lugano (CH)  
+41.091.9760019  
[www.itcoregroup.com](http://www.itcoregroup.com)

Via Lanino, 36  
21047 Saronno (VA)  
+39.02.84108669  
[www.itcoregroup.com](http://www.itcoregroup.com)