



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

Via Lanino, 36
21047 Saronno (VA)
+39.02.84108669
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

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

- Enviroment 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

Via Lanino, 36
21047 Saronno (VA)
+39.02.84108669
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

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