

**CORSO DI FORMAZIONE PROFESSIONALE**  
**Corso Introduttivo alla modellazione 3D con l'utilizzo di Blender**

12 ore

**Requisiti in Ingresso degli allievi:** conoscenza informatica di base. Non è richiesta nessuna esperienza nella modellazione 3D

**Programma**

**02 maggio 2016 Ing. Mauro Marceddu - ore 15,00 – 19,15 (pausa 17,00 – 17,15)**

**Introduzione al Software e sua installazione**

- a) Contenuti 3D
- b) Il Software Open Source
- c) Blender 2,7: Storia; Risorse; Community
- d) Requisiti di sistema.
- e) Software: Windows; GNU Linux; Mac OS X.

**2. Blender e la sua Interfaccia**

- a) Interfaccia: Utilizzo di Mouse e Tastiera; La Suddivisione in finestre, pannelli e contesti; I Controlli; I Pulsanti.
- b) Gestire i File

**3. Spazio 3D**

- a) Lo spazio 3D: Vista 3D; Contenuto; Intestazione; Tipologie; Vista Prospettica o Ortogonale; Zoomare la Vista; Spostamenti sui Piani; Eseguire delle Rotazioni; Il Menu Viewport Shading.
- b) Gestire gli Oggetti: Aggiungere, Selezionare ed Eliminare gli Oggetti; Manipolare gli oggetti; Operare un Vincolo su una Trasformazione; Precisione Maggiore; Utilizzo dello Snap; Trasformazioni Numeriche; Pivot; Transform Orientation; Cenni Gestione dei Livelli (Layer); Duplicazione;

**04 maggio 2016 Ing. Mauro Marceddu - ore 15,00 – 19,15 (pausa 17,00 – 17,15)**

**4. Modellazione**

- a) Tipi di Oggetti; Mesh, Curve; Superfici; Testo, Oggetti Meta.
- b) Modellazione Mesh: Selezionare; Suddividere; Unire; Separare; Precisione-Snap to Mesh; Mirror; Estrusione; Solidi di Rotazione-Spin; Applicare lo Smoothing.

**06 maggio 2016 Ing. Mauro Marceddu - ore 15,00 – 19,30 (pausa 17,00 – 17,15-  
test finale ore 19.15-19.30)**

**5. Introduzione al rendering e utilizzo illuminazione**

- a) Tecniche utilizzate per l'illuminazione: Illuminazione a tre punti; Illuminazione con singolo punto – Direzionale; La luce e i suoi colori
- b) Illuminazione e Rendering
- c) Luci: Lampade

**6. Introduzione alle Texture e materiali vari**

- a) Materiali
- b) Texture

- Test finale di apprendimento
- Test gradimento

**Obiettivi del Corso:** Il corso base si inquadra in un ciclo di corsi pensati ed organizzati secondo una logica modulare, dalla modellazione all'animazione, in cui ognuno dei moduli previsti è indipendente. Obiettivo del corso è fornire ai discenti i primi rudimenti della modellazione 3D con il software opensource Blender. Il programma e il metodo di insegnamento sono strutturati per fornire al discente, qualunque siano le sue competenze, gli strumenti base per la realizzazione di un modello 3D. Si seguirà una metodologia “step to step” dall'installazione del software alla creazione di un modello. Il corso si chiude fornendo le basi per la realizzazione del render.