

Una_Quantum Inc

Iscriviti Subito

Corsi a Roma, Via Nicolò Odero 13
Millepiani Coworking
Fermata Metro B Garbatella

Corso di Primo Livello

**Modellazione 3D per i beni culturali con software open source
(Blender e Gimp)**

Corso di Primo Livello: Modellazione 3D per i beni culturali con software open source

Programma

1° Giorno: Introduzione al software

Fondamenti di Blender:

Storia, sviluppo e filosofia del software opensource.

Installare Blender:

Installare Blender su Windows, OS, Linux.

Configurazioni e personalizzazioni del software:

User preferences, Add-on e requisiti di sistema

Interfaccia del software parte 1:

Struttura delle finestre: Default, Info e 3D view

Interfaccia del software parte 2:

Struttura delle finestre: Timeline, Outliner, Properties

Risorse online:

Selezione mirata delle risorse online: tutorial, videotutorial e community

Programma

1°-2° Giorno: Modellazione di base

Muoversi in Blender:

Shortcut, sistemi di navigazione con mouse e tastiera, 3D cursor

Ambienti di lavoro:

Object mode, Edit mode e Pie menu

Impostare il progetto:

Unità di misura e scala, Blueprint e Image as Plane

Inserire gli oggetti, parte 1:

Mesh, Curve, Surface e Metaball

Modifica degli oggetti:

Trasformatori, Proportional Editing e Snap

Modellazione di base:

Principi di modellazione poligonale

Esercitazione di modellazione base:

Modellazione di un vaso

Programma

2°-3° Giorno: Modellazione avanzata

Inserire gli oggetti, parte 2:

Text, Empty, Camera e Lamp

Tips&Tricks per una modellazione topologicamente corretta:

Normali, Triangulate Faces e Tris of Quads, Normalizzare una sfera

Modellazione avanzata:

Principi di modellazione architettonica

Modificatori Generate:

Array, Mirror, Bevel, Solidify, Subdivision Surface, Edge Split

Modificatori della geometria (Generate) 2:

Decimate, Multiresolution, Triangulate, Wireframe

Esercitazione di modellazione avanzata 1:

Modellazione tramite modificatori di un tripode etrusco

Esercitazione di modellazione avanzata 2:

Modellazione tramite modificatori di una colonna scanalata

Programma
3° Giorno: Modellazione avanzata

Inserire gli oggetti, parte 3:

Copiare, Istanziare, Appendere e Raggruppare oggetti

Modificatori Deform:

Curve, Displace, Mesh Deform, Smooth

Importare ed esportare un progetto 3D da e verso Blender:

Formati di importazione/esportazione *ply, *fbx, *obj, *dae; il formato *blend

Principi di Sculpting:

Fondamenti della tecnica di Sculpting in Blender

Esercitazione di modellazione avanzata 2:

Modellazione di un complesso architettonico

Programma
4° e 5° Giorno: Modellazione avanzata

Esercitazione di modellazione avanzata 3:

Completamento del complesso architettonico formato da diversi oggetti

Il corso si ritiene completo fino al completamento della modellazione del complesso architettonico.

I tre elementi successivi (approfonditi in corsi differenti) saranno svolti, su decisione del docente, nel caso in cui i partecipanti avranno terminato per tempo, e con chiarezza, gli elementi per completare la fase di modellazione.

Motori di rendering:

Differenze base tra Blender Render e Cycles

Fondamenti di Texturing:

Nozioni base per creare materiali e texture in Blender Render

Fondamenti di Lighting:

Nozioni base per illuminare una scena in Blender Render

Fondamenti di Rendering:

Nozioni base per renderizzare una scena in Blender Render