



Corso di

Modellazione 3D e Animazione con Blender

SLAS//SCHOCI
— alta formazione —

* Partner e certificazioni *



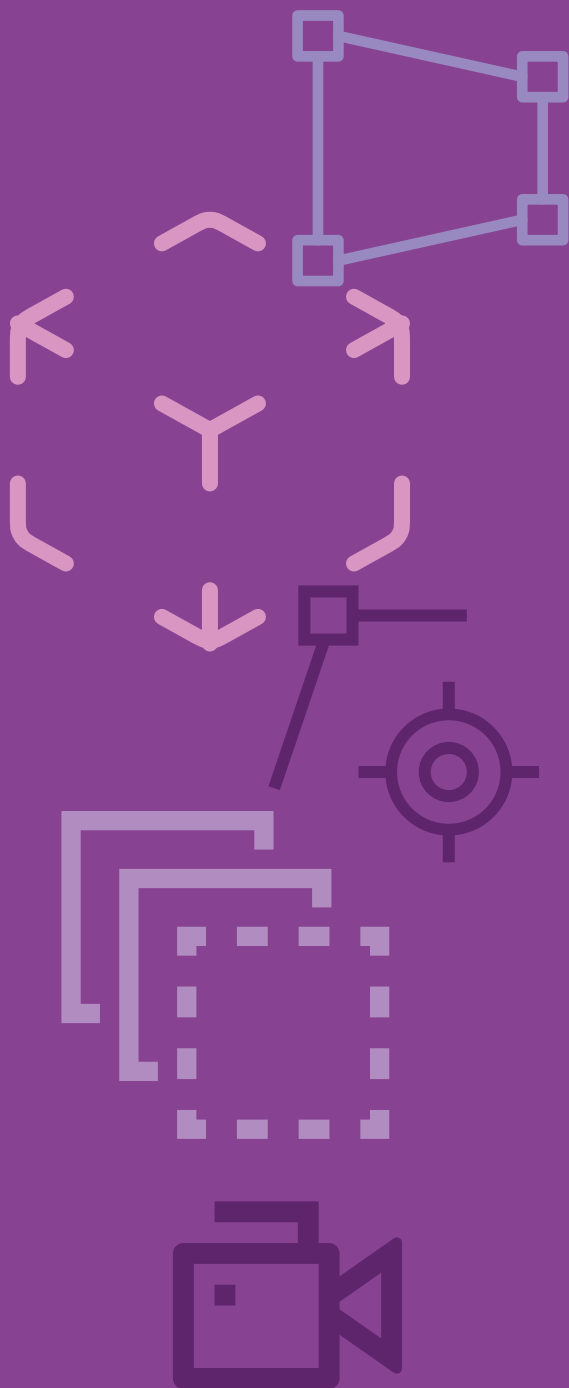
APP DEVELOPMENT
WITH SWIFT
LEVEL 1



EC-Council Associate



* Cosa fa un 3D Artist? *



Il 3D Artist è un professionista che crea oggetti, personaggi e ambienti tridimensionali utilizzando software specializzati. Il suo lavoro comprende la progettazione e la modellazione di forme 3D che possono essere utilizzate in pubblicità, architettura, videogiochi, film o altre applicazioni visive.

Il corso di Modellazione 3D e Animazione con Blender forma professionisti in grado di creare modelli tridimensionali utilizzando le potenti funzionalità di Blender, un software che consente di gestire la modellazione, il texturing, l'illuminazione e il rendering per oggetti e ambienti 3D per applicazioni, giochi e design.



* Lavorare come 3D Artist? *



Ecco un esempio dei profili che è possibile ricoprire al termine del percorso formativo:



MODELLATORE 3D • PROGETTISTA 3D PER ARCHITETTURA
VISUAL DESIGNER • CHARACTER DESIGNER
DESIGNER DI PRODOTTI 3D • GAME ARTIST



Destinatari

Principianti, studenti, designer, artisti digitali, sviluppatori di videogiochi, appassionati di tecnologia e animazione, freelance e professionisti interessati al mondo della grafica e del 3D.



Pre-requisiti

- Familiarità con l'uso del computer
- Interesse per la grafica digitale
- Interesse per la modellazione 3D

* Cosa ti offriamo *



LEZIONI ONLINE IN DIRETTA

con registrazioni accessibili
in qualsiasi momento



CORSO PRATICO CON SFIDE REALI

e simulazioni degli scenari
del contesto professionale



PROJECT WORK FINALE

da far valere come
tuo portfolio



NESSUN REQUISITO DI ACCESSO

se non la volontà di
conseguire il risultato!



ORARI FLESSIBILI

concordati in base
ai tuoi impegni



AREA RISERVATA ALLO STUDENTE

con materiale didattico, test
e simulatori esami



SUPPORTO COSTANTE DEI DOCENTI

per facilitare
l'apprendimento



CERTIFICAZIONI INTERNAZIONALI

per le tue opportunità
di carriera



COACHING DI CARRIERA

Servizio opzionale per facilitare
l'accesso al mondo del lavoro

Il nostro piano di studi



12 MODULI DIDATTICI PER DIVENTARE 3D ARTIST

+2 SPECIALIZZAZIONI OPZIONALI

1. MODELLAZIONE I – MESH, POLIGONI E STANDARD OPERATIVI
2. PROGETTAZIONE, PIPELINE 3D E PROCEDURE
3. MODELLAZIONE II – STRUMENTI AVANZATI
4. MATERIAL WORKFLOW – UV, SHADER E TEXTURE
5. CHARACTER DESIGN CON L'I.A. E IL DISEGNO DIGITALE
6. ELABORAZIONE DI IMMAGINI E TEXTURE
7. ANIMAZIONE I – TIMELINE E GRAPH EDITOR
8. ANIMAZIONE II – RIG E PREPARAZIONE ALL'ANIMAZIONE
9. ILLUMINAZIONE – LUCI E RENDER RAPIDO
10. RENDER FINALE – REGIA E POST-PROCESSING
11. PORTFOLIO E PROGETTO FINALE
12. PREPARAZIONE ALL'ESAME DI CERTIFICAZIONE



Scultura Digitale



**Cortometraggio
animato**

✦ Scopri il nostro ✦

Piano di studi

nel dettaglio



* Piano di studi *

1 > MODELLAZIONE I – MESH, POLIGONI E STANDARD OPERATIVI

Lavorare in 3D, esplorare le tecniche base di modellazione poligonale. Capire la struttura del modello, le meccaniche di lavorazione e gli strumenti necessari.

Unità didattiche

- Mesh, poligoni, textures
 - Topologia e tecniche per la modellazione (Loop e Quads)
 - Tecniche di Hard Surface e modellazione Low-poly
 - Modificatori di base
-

2 > PROGETTAZIONE, PIPELINE 3D E PROCEDURE

Comprendere il flusso di lavoro nella pipeline 3D per animazione e videogiochi. Differenziare le tecniche di modellazione e scegliere le procedure, le reference e gli strumenti più adatti.

Unità didattiche

- Introduzione alla pipeline 3D
 - Differenze tra modellazione poligonale, hard surface e scultura
 - Strumenti per il texturing
 - Progettazione di un modello per l'animazione e game
-

3 > MODELLAZIONE II – STRUMENTI AVANZATI

Applicare trasformazioni, topologia corretta e modificatori base per creare asset ottimizzati per l'animazione e il texturing. Imparare quando e come utilizzare modificatori complessi in Blender per ottimizzare e velocizzare il workflow.

Unità didattiche

- Progettazione dei modelli (scopo e limiti)
- Modellazione ottimizzata (edge flow e triangoli, ngons)
- Modificatori complessi

4 > MATERIAL WORKFLOW – UV, SHADER E TEXTURE

Comprendere le qualità necessarie ad una texture per il processo 3D. Mappare correttamente un modello 3D con UV Unwrapping, per potere applicare le texture. Comprendere la struttura dei materiali e degli shader per ottenere la tipologia di render desiderata.

Unità didattiche

- Concetti di UV Mapping e Unwrapping
 - Creazione e gestione delle texture
 - Introduzione ai materiali e tipologie di shader
 - Texturing 3D con Blender
-

5 > CHARACTER DESIGN CON L'I.A. E IL DISEGNO DIGITALE

Comprendere l'importanza delle immagini di riferimento. Basi del character design: dall'idea a un design convincente. Creare con l'IA e Photoshop: gestire i prompt e le opzioni per ottenere concept adatti al caso. Utilizzare software di illustrazione digitale per sviluppare concept art funzionali alla modellazione 3D.

Unità didattiche

- Importanza delle Reference
 - I punti chiave del design
 - Creazione Concept Art per il 3D con Photoshop e l'IA
-

6 > ELABORAZIONE DI IMMAGINI E TEXTURE

Come creare le altre texture necessarie allo shader (normal, roughness e metalness, etc.). Elaborare, modificare e ritoccare una texture con Photoshop e ottimizzarla per l'integrazione in Blender. Utilizzare la pittura "tridimensionale" in Blender.

Unità didattiche

- Strumenti avanzati per il texturing
- Creazione di texture funzionali al 3d
- Correzione colore e ottimizzazione delle texture
- Workflow tra software digitale e Blender

7 > ANIMAZIONE I – TIMELINE E GRAPH EDITOR

Imparare a delineare il tempo dell'animazione. Comprendere la differenza tra frame e keyframe e interpolazione. Ottimizzare il movimento con il Graph Editor e creare animazioni fluide e credibili.

Unità didattiche

- Fondamenti dell'animazione in Blender
 - FPS, Keyframes e interpolazione
 - Utilizzo del Graph Editor
-

8 > ANIMAZIONE II – RIG E PREPARAZIONE ALL'ANIMAZIONE

Approcciare in modo semplice il Rigging. Creare giunture base per capirne le dinamiche base e costruire uno scheletro ottimale. Imparare lo Skinning e il weight painting della Mesh, sfruttando la pipeline di creazione automatizzata (nativa e da Adobe Mixamo) per comprenderne meglio le dinamiche.

Unità didattiche

- Introduzione al Rigging
 - Creazione e gestione dello scheletro
 - Skinning e weights dei modelli
 - Preparazione modello per animazione con Mixamo
-

9 > ILLUMINAZIONE – LUCI E RENDER RAPIDO

Capire come funziona la luce e come simularla per risparmiare tempo sul render. Esplorare le diverse tipologie di illuminazione in Blender per ottenere effetti realistici e artistici. Configurare una scena per una prototipizzazione rapida con Eevee. Breve accenno a panorama e cielo procedurale.

Unità didattiche

- La luce e i suoi effetti (gli 11 componenti)
- Tipologie di luci in Blender
- Render con EEVEE
- Setup di scena per il rendering

10 > RENDER FINALE – REGIA E POST-PROCESSING

Ottimizzare i materiali e i parametri di illuminazione per il rendering finale con Cycles e la presentazione del modello. Gestire le impostazioni di camera per un'inquadratura professionale. Posare il modello e selezionare il giusto formato di output e applicare tecniche di post-processing per migliorare la qualità finale delle immagini.

Unità didattiche

- Render finale con Cycles
 - Basi di regia
 - Formati file e impostazioni
 - Post process
 - Revisione del file finale (scopo e coerenza)
-

11 > PORTFOLIO E PROGETTO FINALE

Creare un portfolio per mostrare le proprie competenze e le capacità di applicarle in progetti reali. Presentarsi a clienti e potenziali datori di lavoro dimostrando la maturità tecnica acquisita e il proprio stile di approccio alla grafica e alla modellazione 3D.

Unità didattiche

- Portfolio grafico: dal concept alla presentazione finale
 - Preparazione dei lavori da mostrare ai clienti
 - Tecniche di comunicazione efficace con il cliente
 - Strategie di branding personale per artisti 3D
-

12 > PREPARAZIONE ALL'ESAME DI CERTIFICAZIONE

Certificare le conoscenze e le abilità sul software Adobe Photoshop per aumentare la credibilità professionale, ottenere un vantaggio competitivo nel mondo del lavoro e migliorare le opportunità di carriera.

Unità didattiche

- Analisi del syllabus delle competenze richieste
- Studio degli scenari e dei contenuti d'esame
- Svolgimento dei test teorico-pratici
- Svolgimento delle prove di simulazione

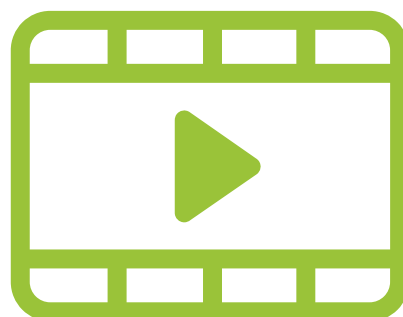
* Specializzazione *

Al termine del percorso sarà possibile specializzarsi ulteriormente partecipando a focus di approfondimento che consentiranno di diventare più competitivi nel mercato del lavoro, grazie ad una preparazione più approfondita per affrontare sfide specifiche nel settore.

Scultura Digitale



Cortometraggio animato



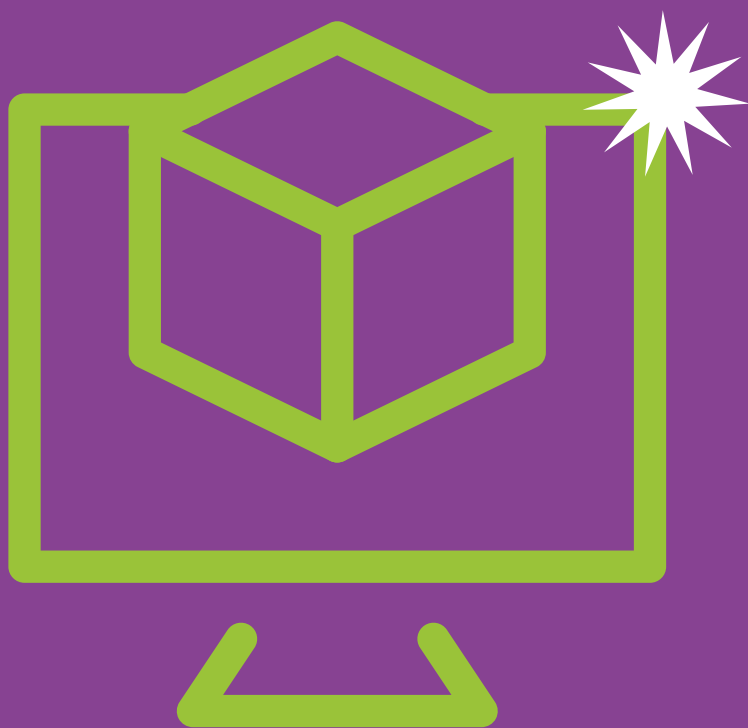
SPECIALIST 1

SCULTURA DIGITALE

Il percorso si focalizzerà sulle tecniche avanzate di modellazione organica e creazione di personaggi 3D dettagliati. Si acquisiranno le competenze per scolpire forme complesse e creare texture realistiche che potranno anche essere stampate. Attraverso la tecnica della retopologia sarà possibile sviluppare anche modelli per videogiochi ultra dettagliati. Il know-how acquisito è ideale anche per chi vuole esplorare la stampa 3D e il mondo del merchandising personalizzato. La specializzazione apre le porte a carriere come 3D Artist, Character Designer e Scultore Digitale per studi di animazione, aziende di videogiochi e startup tecnologiche.

Unità didattiche

- Introduzione alla scultura digitale
- Strumenti di scultura base e materiali di preview
- Simmetria e maschere
- Modellazione delle forme primarie
- Utilizzare tecniche di dettaglio secondario
- Strumenti avanzati
- Dettagli fini
- Anatomia e proporzioni
- Retopologia per la scultura
- Baking delle texture e Normal Maps
- Render finale e Devlook



SPECIALIST 2

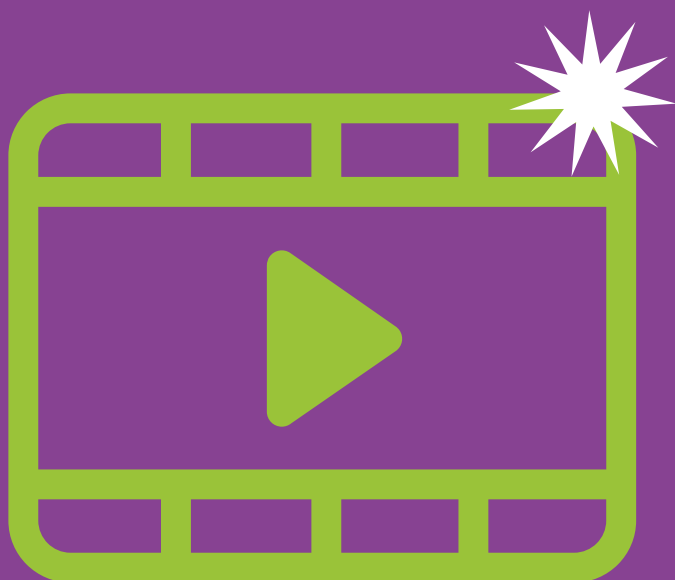
CORTOMETRAGGIO ANIMATO

Cortometraggio animato

Il percorso si focalizza sulle tecniche per imparare a trasformare un'idea in un corto animato completo utilizzando Blender. Dalla creazione del concept alla modellazione, dal rigging all'animazione, fino al rendering e al montaggio finale, si attraverseranno tutte le fasi della produzione. Con le competenze acquisite, sarà possibile lavorare come Animatore 3D, Motion Designer o Visual Storyteller in studi di animazione, produzioni cinematografiche o nel settore pubblicitario. Le tecniche apprese si applicano anche alla creazione di video aziendali e contenuti per i social media, e la specializzazione si configura quindi come un trampolino di lancio per progetti creativi e collaborazioni artistiche.

Unità didattiche

- Sviluppo dell'idea e creazione dello Storyboard
- Layout e prototipizzazione veloce della scena
- Gestione camera e inquadrature
- Rigging avanzato dei personaggi
- Animazioni multiple
- Simulazioni e dinamiche (VFX)
- Render finale delle sequenze animate
- Post-Produzione e montaggio del video



Certificazione

Adobe® Certified Professional (ACP)

Adobe® Certified Professional (ACP) è il programma di formazione e certificazione sui prodotti e le tecnologie Adobe. Il conseguimento delle certificazioni attesta competenze di comunicazione digitale, oltre che le capacità di creare, gestire, integrare e comunicare informazioni. Il tutto utilizzando i software Adobe per il settore del graphic design.

Le certificazioni Adobe convalidano le competenze e le abilità tecniche del candidato, che può così dimostrare la propria preparazione in modo oggettivo.



Al termine del percorso di formazione è possibile conseguire la seguente certificazione:

- Visual Design using Adobe Photoshop



Syllabus e obiettivi comuni a tutti gli esami di certificazione:

1. Lavorare nell'industria del design
2. Impostazione e interfaccia del progetto
3. Organizzazione dei documenti
4. Creazione e modifica di elementi visivi
5. Pubblicazione di media digitali

Superati gli esami previsti, sarà possibile ottenere la copia elettronica del Certificato accedendo con le credenziali (user name e password) al proprio profilo sul sito: www.certiport.com

MILANO Via Caldera, 21

ROMA Via Vittorio Veneto, 54 b

NAPOLI Centro Direzionale, Isola E/2, 1° piano, int. 4

AVELLINO Piazza Libertà, 45

MISTERBIANCO (CT) Via A.B. Sabin angolo via Milicia, sn

Tel. 02 30 35 76 98

Fax 02 30 35 76 00

info@slasheschool.it

SLAS//SCHOO/
— alta formazione —

www slasheschool.it