



Emesso da Università degli Studi della Basilicata DISPONIBILE DAL

TAGS: Blender (software) , 3D modeling , Light painting , Texture mapping , Rendering , Animazione al computer , Computer grafica , Mesh generation , Archviz , Adobe Photoshop

È importante per la tua azienda?

ENDORSEMENT

Guarda come learner >



Visualizzazione architettonica avanzata in BLENDER

Il proprietario di questo Badge ha frequentato il corso "Visualizzazione architettonica avanzata in BLENDER" organizzato dall'Università degli Studi della Basilicata nell'ambito del Progetto "Competenze trasversali in Unibas".

Il corso offre competenze avanzate per creare render professionali ad altissimo impatto visivo-narrativo attraverso lo storytelling e lo sviluppo di scene 3D professionali, materiali realistici, studio della luce e tecniche di rendering/post-produzione.

Le lezioni, di natura prevalentemente pratica, si basano sull'utilizzo del software BLENDER, uno strumento all-in-one dotato di tutti i tool necessari per soddisfare le esigenze della Computer Grafica 3D:

- Layout: gestione completa della scena.
- Grease Pencil: annotazioni, progettazione ed editing nello spazio 3D.
- Modeling: creazione dettagliata delle geometrie.
- Sculpting: modellazione scultorea avanzata.
- UV Editing: gestione delle UV map per le texture.
- Texture Paint: pittura su modelli 3D e texture.
- Shading: gestione avanzata dei materiali, inclusi riflessione, rifrazione e Fresnel.
- Animation: animazioni degli oggetti e loro relazioni.
- Rendering: generazione di immagini RAW.
- Compositing: post-produzione tramite nodi.
- Video Editing: editing di sequenze video.

Il corso, della durata di 90 ore, è strutturato in 6 fasi:

1. Modellazione 3D: primitive, booleane, comandi avanzati, modificatori (cloth, subdivision surface), modellazione architettonica e di oggetti complessi.
2. Illuminazione e Still-Life: luce naturale, ombre, HDRI, luci artificiali, atmosfere realistiche (nebbia, profondità di campo) e simulazione di set fotografici virtuali.
3. Materiali Base e Avanzati: principled BSDF, texture, maschere, riflessioni, bump, displacement, hair, unwrap, texture painting e baking.
4. Animazione, Camere e Rendering: gestione di FPS, timeline, preset animazioni, camere, DOF e rendering con EEVEE e Cycles.
5. Storytelling e Post-Produzione: teoria del colore, nodi compositing, effetti atmosferici (mist, light passes) e foto-inserimento.
6. Workshop Finale: realizzazione pratica, sotto la guida del docente, di un progetto completo di un interno o esterno.

Alla fine del corso, i partecipanti avranno acquisito competenze avanzate in modellazione 3D, gestione della luce e creazione di materiali realistici utilizzando Blender. Saranno in grado di animare oggetti e camere, gestire scene complesse e applicare effetti di profondità di campo. Conosceranno tecniche di compositing e post-produzione per migliorare i render, utilizzando nodi, maschere e effetti avanzati. Svilupperanno competenze nel rendering con EEVEE e Cycles e nel video editing per creare presentazioni visive professionali. Inoltre, attraverso il workshop finale, applicheranno le tecniche apprese per realizzare un progetto completo di visualizzazione architettonica.

Competenze

Il proprietario di questo Badge ha dimostrato di possedere le seguenti competenze:

- Creazione e gestione di geometrie complesse, utilizzo di primitive, booleane, modificatori (Cloth, Subdivision Surface) e tecniche di modellazione architettonica.
- Competenze nell'illuminazione naturale e artificiale, HDRI, luci e ombre, creazione di atmosfere realistiche e utilizzo avanzato di EEVEE e Cycles per il rendering in tempo reale.
- Utilizzo del principled BSDF, creazione di texture avanzate, applicazione di maschere, bump, displacement, hair, e tecniche di texture painting e baking.
- Creazione di animazioni per oggetti e camere, gestione della timeline, applicazione di effetti di profondità di campo e animazioni materiali.
- Lavoro con i nodi, tecniche avanzate di maschere, correzione colore, foto-inserimento, effetti atmosferici come mist e light passes.
- Editing di sequenze video per la creazione di presentazioni visive professionali.
- Modellazione scultorea avanzata e gestione delle UV map per le texture.

Il proprietario di questo badge ha dimostrato di aver maturato le seguenti soft skills:

- Capacità di risolvere problemi complessi nella creazione di modelli 3D e nella gestione delle scene.
- Sviluppo della capacità di esprimere soluzioni creative per la visualizzazione architettonica.
- Capacità di organizzare il lavoro in base alle scadenze e di rispettare il flusso di produzione.
- Abilità di lavorare in team, in particolare durante il workshop finale.
- Precisione nella creazione di modelli, nella gestione delle luci e dei materiali per ottenere un realismo visivo elevato.

Il proprietario di questo Badge ha dimostrato di aver acquisito le seguenti conoscenze:

- Conoscenza approfondita delle funzionalità e degli strumenti di Blender, inclusi layout, modellazione, animazione, rendering
- Conoscenza degli strumenti di Photoshop utili per la post-produzione.
- Conoscenza delle tecniche per creare luci e materiali realistici in un ambiente 3D.
- Competenze nella realizzazione di progetti complessi di architettura in 3D, comprese le tecniche di storytelling e la composizione visiva.

Criteri

Il Badge è assegnato a seguito della frequenza del corso "Visualizzazione architettonica avanzata in BLENDER".

Ai termine del corso i partecipanti devono realizzare un tema partendo da zero, mostrando di aver acquisito le abilità legate all'utilizzo di tutte le funzionalità del software BLENDER.

La realizzazione del progetto finale e la sua presentazione, insieme alla percentuale di frequenza

(che non può essere inferiore al 70% dell'intera durata) sono gli elementi su cui si basa la valutazione dell'apprendimento ai fini del conseguimento del badge.

La durata complessiva del corso è di 90 ore.



Emesso da Università degli Studi della Basilicata

L'Università degli Studi della Basilicata è l'ateneo di riferimento del territorio lucano. Nel 2012, in ossequio a quanto previsto dal nuovo Statuto di Ateneo, emanato con D.R. n. 88 del 12 aprile 2012, sono state istituite sei Strutture Primarie (quattro Dipartimenti e due Scuole), nelle quali sono confluite le funzioni dei preesistenti dodici Dipartimenti e delle otto Facoltà. I corsi di studio attivi spaziano dallo scianzo umano, all'archeologia, all'architettura, allo scianzo dell'educazione o a quello economico nonché alle discipline STEM (scienze, agraria, ingegneria, informatica, ecc.). Tali corsi si collegano alle diverse attività di ricerca, di didattica, di alta formazione e di terza missione che si attivano e sviluppano nelle succitate strutture primarie. L'ateneo lucano conta circa 7.000 studenti ed è presente con due sedi, una nella città di Potenza e una nella città di Matera.



I Numeri di questo Badge

-	-	-	-
Organizzazioni hanno dato il loro endorsement	Learners hanno ricevuto questo Badge	Learners hanno iniziato il percorso di questo Badge	Learners sono interessati a questo Badge