

# Corso Universitario Blender



## Corso Universitario Blender

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/informatica/corso-universitario/blender](http://www.techtute.com/it/informatica/corso-universitario/blender)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 20*

06

Titolo

---

*pag. 28*

# 01

# Presentazione

Il software multiplatforma Blender è un software specializzato dedicato alla modellazione, all'illuminazione e al rendering di modelli 3D e sculture digitali. È anche uno degli strumenti più utilizzati per il compositing digitale, l'elaborazione dei nodi e il montaggio video. Grazie alle sue grandi utilità, è uno dei programmi più utilizzati nel campo della grafica. Per tutti questi motivi, questo corso di studi è incentrato sul consentire allo studente di utilizzare questo software in modo solvente e di scoprire tutti i suoi vantaggi applicati alla scultura digitale. Il piano di studi è online e fornisce tutto il materiale pedagogico e didattico in modo che gli studenti possano studiare i contenuti progressivamente e al proprio ritmo.



“

*Questo corso di studi è incentrato sul consentire allo studente di utilizzare Blender in modo solvente e di scoprire tutti i suoi vantaggi applicati alla scultura digitale”*

Il Corso Universitario in Blender applicato alla scultura digitale mira a consentire agli studenti di diventare utenti esperti di questo software. Tra gli obiettivi specifici di questa specializzazione vi sono lo sviluppo di competenze avanzate in Blender, il rendering con i suoi motori di rendering *Eevee* e *Cycles* e l'approfondimento dei processi di lavoro nell'ambito della CGI. L'obiettivo è anche quello di far sì che gli studenti siano in grado di trasferire le loro conoscenze di ZBrush e 3ds Max a Blender e di trasmettere i processi di creazione di Blender a Maya e Cinema 4D.

A tal fine, TECH Università Tecnologica ha elaborato un piano di studi che parte dallo studio del software libero e dall'integrazione con il 2D, passando per l'approfondimento delle tecniche di modellazione, texturing e illuminazione. Il programma didattico si concentra anche sull'analisi del *Workflow* CGI, oltre che sui fondamenti del feedback tra altri strumenti o softwares, come ad esempio: adattamenti di 3ds Max a Blender, conoscenza da Zbrush a Blender, da Blender a Maya e da Blender a Cinema 4D.

Questa specializzazione è offerta in un formato completamente online, in quanto TECH cerca sempre di garantire l'acquisizione di conoscenze nel modo più comodo e pratico, nonché di poterle combinare con altre attività personali o professionali. Allo stesso modo, il programma si avvale di un personale docente composto da veri professionisti ed esperti del settore informatico e della scultura digitale.

Questo **Corso Universitario in Blender** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti della scultura digitale 3D Modeling
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Impara a usare Blender a vantaggio delle tue produzioni di scultura tridimensionale e digitale"*

“

*Basato sulla metodologia del Relearning e del Learning by Doing, questo programma progettato da TECH garantisce l'apprendimento autonomo e progressivo degli studenti"*

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Sarai supportato da un innovativo sistema video interattivo sviluppato da esperti rinomati.

*Blender è un software che facilita la modellazione, il texturing, il rendering e l'illuminazione di modelli 3D.*

*Vuoi diventare un esperto nell'uso di Blender? Questo è il Corso Universitario più semplice e pratico che tu possa trovare sul mercato accademico.*



# 02

## Obiettivi

Gli studenti che portano a termine questo corso saranno in grado di diventare utenti risoluti e solvibili del software Blender, nonché di applicarlo alle produzioni di scultura tridimensionale e digitale che realizzano. Grazie a questo programma sarà possibile modificare la posizione, le dimensioni e l'orientamento di una modellazione, migliorare i sistemi di esportazione e importazione sfruttando le migliori attitudini di ciascuno di essi e animare personaggi e creature, tra le altre possibilità.





“

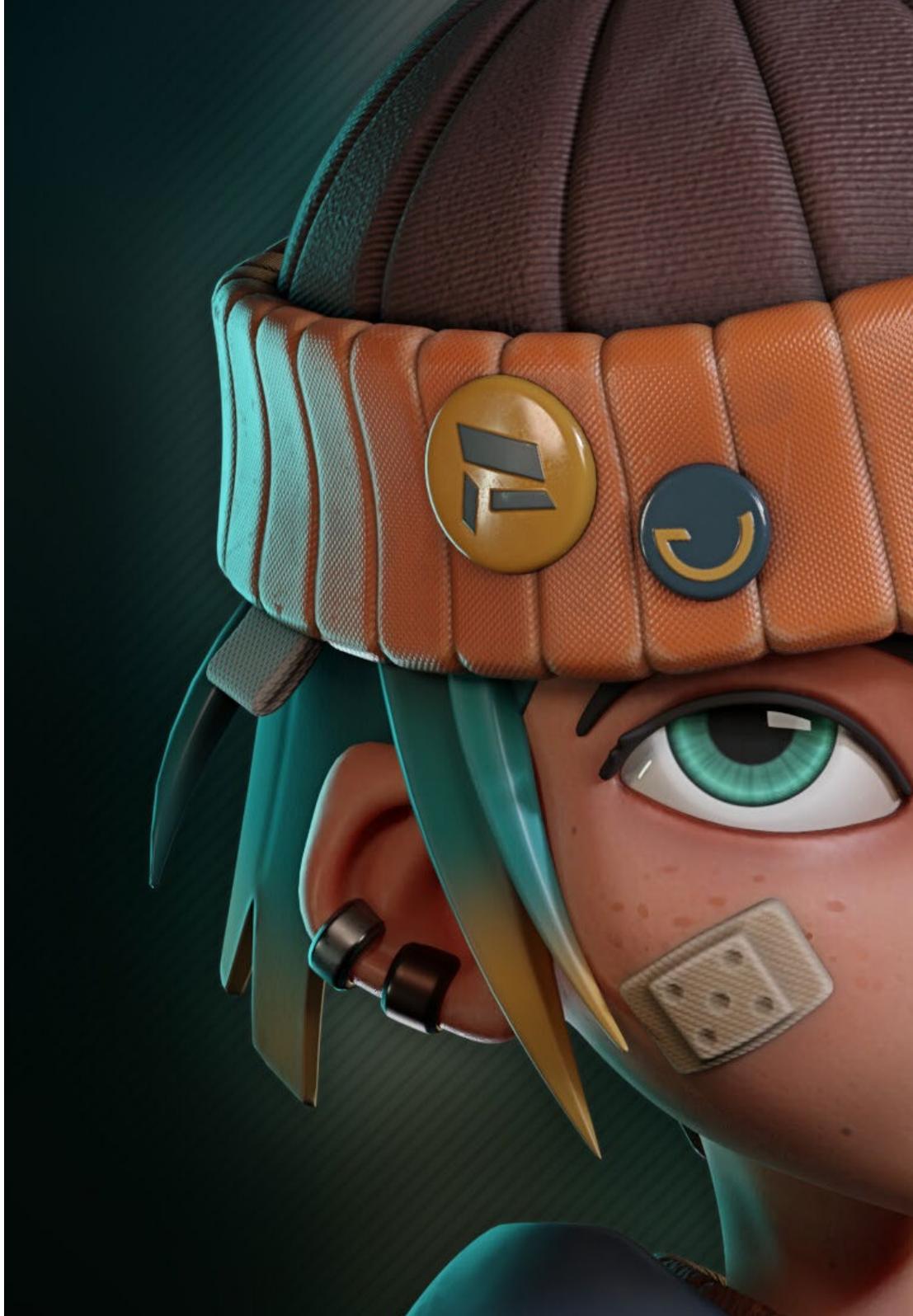
*Impara a utilizzare il software Blender per modificare la posizione, le dimensioni e l'orientamento di un modello e per migliorare i sistemi di esportazione e importazione"*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Comprendere la necessità di una buona topologia a tutti i livelli di sviluppo e produzione
- ◆ Renderizzare i modelli in due potenti motori interni come *Eevee* e *Cycles*
- ◆ Comprendere il texturing avanzato di sistemi realistici PBR e non fotorealistici per migliorare i progetti di scultura digitale
- ◆ Gestire e utilizzare tutti gli strumenti del software Blender
- ◆ Comprendere gli attuali sistemi dell'industria cinematografica e dei videogiochi per ottenere ottimi risultati





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Saper utilizzare il software Blender in modo avanzato
- ◆ Renderizzare nei motori di rendering *Eevee* e *Cycles*
- ◆ Approfondire i processi di lavoro in CGI
- ◆ Trasferire le conoscenze di Zbrush e 3ds Max a Blender
- ◆ Trasferire i processi di creazione da Blender a Maya e Cinema 4D

“

*Sapevi che Blender può essere utilizzato per le tue produzioni insieme ad altri software leader come ZBrush e 3ds Max? Scoprilò con questa specializzazione online”*

# 03

## Direzione del corso

Il personale docente di questo programma ideato da TECH Università Tecnologica è stato selezionato sulla base di professionisti di grande prestigio ed esperti nel campo della modellazione 3D e della *concept art*. In questo modo, si vuole garantire un processo di apprendimento di qualità che vada oltre l'acquisizione di conoscenze teoriche e pratiche. I contenuti sono specializzati e strutturati sulla base delle esigenze di un settore in crescita. Il personale docente accompagnerà gli studenti durante tutto il processo di apprendimento e può essere contattato con metodi sincroni, come le chat dal vivo, e asincroni, come i forum e le e-mail.





“

*Segui questo corso di specializzazione online con insegnanti esperti in modellazione 3D e concept art"*

## Direzione



### Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Specialista in Scultura Digitale
- *Concept art* e modellazione 3D per Slicecore (Chicago)
- *Videomapping* e modellazione per Rodrigo Tamariz (Valladolid)
- Restauratore presso Geocisa
- Professore di formazione di livello superiore in Animazione 3D ESISV: Scuola di Immagine e Suono Valladolid
- Professore di formazione di livello superiore "GFGS" Animazione 3D Istituto Europeo di Design IED Madrid
- Laurea in Belle Arti presso l'Università di Salamanca, con specializzazione in Design e Scultura
- Master in Informatica Grafica, Giochi e Realtà Virtuale presso l'Università URJC di Madrid



# 04

## Struttura e contenuti

Il contenuto di questo programma in Blender è stato ideato dalla TECH Università Tecnologica per fornire un curriculum interamente dedicato all'uso avanzato del software Blender. A tale scopo, è stato predisposto un programma strutturato e organizzato per passare dai concetti più teorici e introduttivi alle applicazioni più complesse e avanzate. Inoltre, questo piano di studi risponde alle richieste di un settore in crescita, come quello della scultura digitale e della modellazione 3D, con applicazioni sempre più reali.





“

*Con un numero sempre maggiore di applicazioni reali, la modellazione tridimensionale e la scultura digitale sono supportate da software completi come Blender”*

## Modulo 1. Blender

- 1.1. Software libero
  - 1.1.1. Versione LTS e comunità
  - 1.1.2. Pro e differenze
  - 1.1.3. Interfaccia e filosofia
- 1.2. Integrazione con il 2D
  - 1.2.1. Adattamento del programma
  - 1.2.2. *Crease pencil*
  - 1.2.3. Combinazione di 2D in 3D
- 1.3. Tecniche di modellazione
  - 1.3.1. Adattamento del programma
  - 1.3.2. Metodologie di modellazione
  - 1.3.3. *Geometry nodes*
- 1.4. Tecniche di texturing
  - 1.4.1. *Nodes shading*
  - 1.4.2. Texture e materiali
  - 1.4.3. Suggerimenti per l'uso
- 1.5. Illuminazione
  - 1.5.1. Suggerimenti per gli spazi di luce
  - 1.5.2. *Cycles*
  - 1.5.3. *Eevee*
- 1.6. *Workflow* in CGI
  - 1.6.1. Utilizzi necessari
  - 1.6.2. Esportazioni e importazioni
  - 1.6.3. Arte finale



- 1.7. Adattamenti da 3ds Max a Blender
  - 1.7.1. Modellazione
  - 1.7.2. Texture e *shading*
  - 1.7.3. Illuminazione
- 1.8. Conoscenze da Zbrush a Blender
  - 1.8.1. Modellazione 3D
  - 1.8.2. Pennelli e tecniche avanzate
  - 1.8.3. Lavoro organico
- 1.9. Da Blender a Maya
  - 1.9.1. Fasi importanti
  - 1.9.2. Adattamenti e integrazioni
  - 1.9.3. Sfruttamento delle funzionalità
- 1.10. Da Blender a Cinema 4D
  - 1.10.1. Suggerimenti per la progettazione 3D
  - 1.10.2. Utilizzo della modellazione per il *videomapping*
  - 1.10.3. Modellazione con particelle ed effetti

“

*Cosa stai aspettando? Iscriviti ora e diventa un utente esperto nell'uso di Blender applicato alla scultura digitale e alla modellazione 3D"*



# 05 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*



*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Scuole di Informatica del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



#### Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

Il Corso Universitario in Blendera garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.





“

*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Corso Universitario in Blender** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciato da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Blender**

N° Ore Ufficiali: **150 o.**



\*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario Blender

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

# Corso Universitario Blender

