

# MODELLAZIONE 3D CON BLENDER

L'obiettivo del corso è quello di far comprendere le funzionalità del software, utilizzando correttamente tutte le alternative, in particolare per le presentazioni architettoniche ed edilizie, fra le quali:

- Object/edit mode
- Modificatori
- Effetti fisici
- Effetti particellari
- Sculpt mode
- Renderizzazione con Cycles (motore interno a Blender)
- Animazione

Grazie al corso il discente imparerà a modellare geometrie complesse, simulare un ambiente fisico, renderizzarlo ed animarlo, per presentazioni o studio 3D del progetto.

Il corso si rivolge a Ingegneri, Architetti, Geometri, 3D Artist, Stampatori 3D, Game Designer, Programmatori.

## DURATA

12 ORE

## CREDITI

 Scopri per quali Ordini è accreditato

## FRUIZIONE

FAD ASINCRONA

## DOCENTI

MARCO FONTANA – INGEGNERE E ARCHITETTO



# **MODELLAZIONE 3D CON BLENDER**

## **PROGRAMMA DEL CORSO**

### **Lezione 1 – Le basi del software – 1 ora**

- 1.1 – Il disegno - Parte 1
- 1.2 - Il disegno - Parte 1
- 1.3 - Il disegno - Parte 1
- 1.4 - Bitmap vettoriale mesh
- 1.5 - Il software libero
- 1.6 - Dove scaricare blender
- 1.7 - Plug-in

### **Lezione 2 – Le basi della modellazione – 1 ora**

- 2.1 – Interfaccia - Parte 1
- 2.2 - Interfaccia - Parte 2 – 1 ora
- 2.3 - Spazio movimento
- 2.4 - Spazio sketching
- 2.5 - Objectmode editmode
- 2.6 – Snap
- 2.7 - Pivot point
- 2.8 - Orientamento mesh
- 2.9 – Taglio mesh
- 2.10 – Martello – pt. 1
- 2.11 – Martello – pt. 2

### **Lezione 3 – Modellazione - Parte 1 – 1 ora**

- 3.1 – Importare file\_autocad
- 3.2 - Creare 3D Muri
- 3.3 - Muri interni
- 3.4 - Creazione porte intext
- 3.5 – Finestre
- 3.6 - Disegnare finestra
- 3.7 – Copertura
- 3.8 – Secondo piano muri

### **Lezione 4 – Modellazione - Parte 2 – 1 ora**

- 4.1 – Finestre primo piano
- 4.2 - Pavimentazione
- 4.3 - Unione elementi
- 4.4 - Porta
- 4.5 – Gruppi
- 4.6 - Battiscopa – pt. 1
- 4.7 – Battiscopa – pt. 2

# **MODELLAZIONE 3D CON BLENDER**

## **Lezione 5 – Plugin Modellazione – 1 ora**

- 5.1 – Muri ext-arck - Parte 1
- 5.2 - Muri int-arck - Parte 2
- 5.3 - Finestre
- 5.4 - Porte
- 5.5 – Pavimentazione
- 5.6 – Killparameters
- 5.7 - La gestione dei parametri
- 5.8 – Cucine
- 5.9 – Terreno e piante

## **Lezione 6 – Modificatori – 1 ora**

- 6.1 – Tetti e falde
- 6.2 - Subdivision surface
- 6.3 - Displacement
- 6.4 - Hook and curve
- 6.5 – Array
- 6.6 - Boolean solidify – pt. 1
- 6.7 - Boolean solidify – pt. 2
- 6.8 - Bevel mirror
- 6.9 – Screw
- 6.10 - Unsubdivide triangulate wire
- 6.11 - Weldsmooth

## **Lezione 7 – Modificatori Fisici – 1 ora**

- 7.1 - Rigidbody
- 7.2 - Rigidbody simulation
- 7.3 - Soft body
- 7.4 - Cloth
- 7.5 - Cloth simulation
- 7.6 – Force
- 7.7 – Catena
- 7.8 – Rigidbody constrain
- 7.9 – Dynamic paint
- 7.10 – Fluid
- 7.11 – Bake

## **Lezione 7 – Modificatori Fisici – 1 ora**

- 8.1 - Particle system generic
- 8.2 - Particle system
- 8.3 – Hair
- 8.4 – Carpet
- 8.5 – Approfondimento carpet
- 8.6 – Simulazione vetrobagnato

# **MODELLAZIONE 3D CON BLENDER**

## **Lezione 9 – Sculpt Mode – 1 ora**

- 9.1 - Sculpt mode - pt. 1
- 9.2 - Sculpt mode - pt. 2
- 9.3 - Sculpt mode - pt. 3
- 9.4 - Introduzione strumenti
- 9.5 - Sculpt mode con strumenti

## **Lezione 10 - Texturing Render – 1 ora**

- 10.1 - Texturing – pt. 1
- 10.2 - Texturing – pt. 2
- 10.3 - Texturing – pt. 3
- 10.4 – Unwrap
- 10.5 - Rendering settings
- 10.6 – Rendering

## **Lezione 11 – Animation – 1 ora**

- 11.1 - Modellazione animation – pt. 1
- 11.2 - Modellazione animation – pt. 2
- 11.3 - Modellazione animation – pt. 3
- 11.4 - Animation\_grapheditor
- 11.5 - Animation\_dopesheetNLA
- 11.6 - Animation scacchiera
- 11.7 - Camera trackobject
- 11.8 – Armatura

## **Lezione 12 - 3D Printing – 1 ora**

- 12.1 - Stampa 3D – pt. 1
- 12.2 - Stampa 3D – pt. 2
- 12.3 - Stampa 3D – pt. 3
- 12.4 - Stampa 3D – pt. 4
- 12.5 - Stampa 3D – pt. 5
- 12.6 – Gestione supporti

