

La Grafica 3D con **modo**[®]
- Rendering ed Animazione -
Gen2009-Rev.0

Programma del Corso (2 gg.):

Parte Prima - Materiali e Texturing.

1. Assegnare il nome a una superficie (selezione di poligoni)
2. Materiali
 - a. Colore, Specularità, Riflessione, Trasparenza, Subsurface Scattering
 - b. Texturing (proiezioni geometriche, UV)
 - c. Bump
 - d. Applicare una Texture a un canale diverso dal canale colore
 - e. Shader (gradiente, Fresnel, venis,...)
 - f. Painting 3D

Parte Seconda - Rendering.

3. Gestione della scena
 - a. Posizionare Oggetti, Luci e Telecamere
 - b. Lo Sfondo (Background)
4. Le Luci
 - a. Luce Direzionale
 - b. Luce Puntiforme
 - c. Luce Faretto
 - d. Luce Cilindrica
 - e. Luce Area
 - f. Skydome
 - g. Luci Fotometriche
5. Rendering Avanzato
 - a. Global Illumination
 - b. Irradiance Map
 - c. Tipi di output per il rendering (Shader Tree, Ambient Occlusion, ...)

Parte Terza - Animazione.

6. Animazione
 - a. Timeline
 - b. Creare i fotogrammi chiave
 - c. Modificare l'interpolazione dei fotogrammi con il Graph Editor
 - d. Salvare le animazioni

Ogni giornata ha una durata di sei ore (da 50 minuti) ed è strutturata secondo il seguente orario*:

9:30 Inizio Lavori e Registrazione;
9:40 Prima Sessione;
11:20 Cofee Break;
11:35 Seconda Sessione;
13:15 Lunch Break.

15:00 Terza Sessione;
16:40 Termine della giornata.

L'iscritt__ : _____, Per accettazione _____
Firma

* calendari ed orari sono indicativi e possono variare o essere concordati a seconda della disponibilità della struttura nazionale di training.