

# LIGHTWAVE<sup>®</sup> IN ACTION: Modellazione, Rendering ed Animazione

Mag2006-Rev.0

## Programma del Corso (3 gg.):

<b>PARTE PRIMA: Introduzione</b>	1. Scopo e Contenuti del Corso.
<b>PARTE SECONDA: Gli elementi dell'Interfaccia</b>	2. Il Modeler e il Layout. 3. Introduzione al Modeler.
<b>PARTE TERZA: Importazione dei Modelli</b>	4. Importare un oggetto da un modellatore o un CAD differente.
<b>PARTE QUARTA: Principi di Modellazione</b>	5. Comandi per la creazione di oggetti. 6. Comandi di modifica degli oggetti.
<b>PARTE QUINTA: Attribuire i Materiali</b>	7. I Materiali. 8. Texture e Shader. 9. I parametri dei Materiali e degli Shader. 10. La mappatura e l'applicazione di un materiale ad un oggetto. 11. Introduzione al Layout.
<b>PARTE SESTA: Illuminazione</b>	12. Introduzione ai tipi di luce ed ai parametri di illuminazione. 13. La telecamera e i suoi parametri. 14. Impostazione della scena: Camera, Luci, SkyTracer e HyperVoxels. 15. L'algoritmo Radiosity.
<b>PARTE SETTIMA: Animazione</b>	16. Impostazioni iniziali e strumenti per l'animazione. 17. Animare con le curve temporali. 18. Animare una telecamera (esercizio d'inquadratura).
<b>PARTE OTTAVA: Il Rendering ed il Compositing</b>	19. Impostazioni del Rendering. 20. Effetti di Compositing statico. 21. Rendering di un'animazione.
<b>ESAME FINALE.</b>	

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.