

Condizioni generali di partecipazione

1. ISCRIZIONE La presente richiesta di iscrizione, compilata in ogni sua parte e sottoscritta, deve essere inviata a DEI Consulting via fax al n. 06.4403307

2. QUOTA DI PARTECIPAZIONE E MODALITÀ DI PAGAMENTO

Corso completo costo promozionale € 290,00 + IVA anziché € 390,00 + IVA

ALL'ATTO DELL'ISCRIZIONE DEVE ESSERE VERSATO UN 30% DELL'IMPORTO COMPLESSIVO A TITOLO DI ACCONTO.

3. TEMPI E MODALITÀ DI RECESSO La compilazione e l'invio del presente modulo costituisce atto di ufficiale iscrizione e impegno di pagamento. È possibile richiedere la restituzione della quota d'iscrizione versata se il recesso avviene entro 15 giorni solari precedenti l'appuntamento fissato. Se la rinuncia perverrà tra il 15° ed il 5° giorno antecedente l'appuntamento è dovuto il 30% della quota di iscrizione. Dopo tale termine non è previsto alcun rimborso e l'importo dovuto verrà fatturato. È prevista comunque la facoltà di sostituire il partecipante con altro dipendente dell'azienda. Se il partecipante non ha dato disdetta e non si presenta in aula, sarà comunque dovuto l'intero importo senza possibilità di recupero.

La disdetta dovrà essere comunicata tramite fax o e-mail e sarà valida dopo nostra dichiarazione di ricezione.

4. VARIAZIONI DI PROGRAMMA La DEI Consulting si riserva la facoltà di rinviare o annullare gli appuntamenti programmati dandone comunicazione alle aziende ed ai partecipanti.

5. PRIVACY Il trattamento dei dati personali che La riguardano è svolto nell'ambito della banca dati elettronica della DEI Consulting e nel rispetto di quanto stabilito dal DLgs 196/03 sulla tutela dei dati personali. Il trattamento dei dati, di cui Le garantiamo la massima riservatezza, è effettuato al fine di aggiornarLa sulle iniziative della nostra società. I Suoi dati non saranno comunicati o diffusi a terzi e per essi Lei potrà richiedere, in qualsiasi momento, la modifica o la cancellazione, scrivendo all'attenzione del Responsabile Dati. Se Lei non desidera ricevere comunicazioni barri la casella a fianco

Per informazioni:

Emanuela Testa - Daniela De Gasperis
tel. 06.44163768 - 06.44163771
emanuela.testa@deiconsulting.com
daniela.degasperis@deiconsulting.com
www.deiconsulting.com

Modulo d'iscrizione

Si, desidero partecipare al corso

MODELLAZIONE E STAMPA 3D

COSTO PROMOZIONALE

€ 290,00 + IVA anziché € 390,00 + IVA

DATI DEL PARTECIPANTE

Cognome e Nome

E-mail

Telefono Fax

Titolo di Studio Attività

DATI AMMINISTRATIVI

La fattura dovrà essere intestata a:

Ragione sociale o Cognome e Nome

Ufficio/servizio

Via (Sede legale)

CAP Città Prov.

Partita Iva Codice Fiscale

Settore Attività Aziendale

Contestualmente ho provveduto a versare la quota di partecipazione tramite:

- Assegno bancario non trasferibile o circolare intestato a DEI Consulting
- Bonifico bancario IBAN IT77S0503503204438570020493 intestato a DEI Consulting
- Contanti presso la libreria DEI, Via Nomentana, 20 Roma, orario 9,30 - 18,30.

Data firma

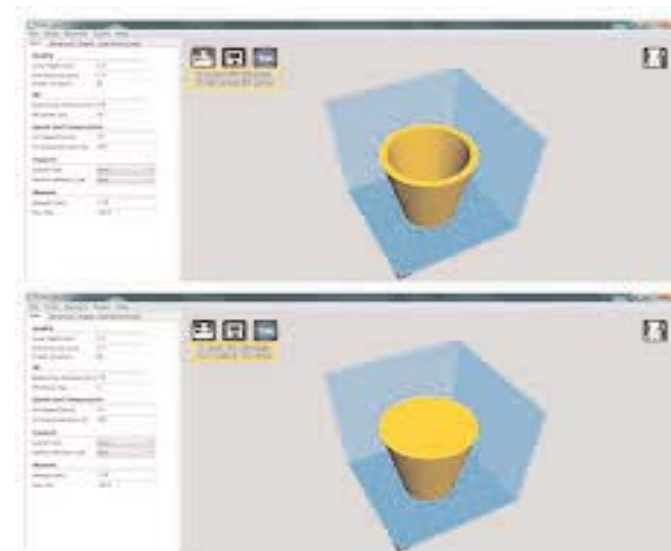
deiCONSULTING

FORMAZIONE

2014

CORSO DI FORMAZIONE PROFESSIONALE IN

MODELLAZIONE E STAMPA 3D



10,15,17,22,24 luglio 2014

Presentazione del corso

Blender è un software open-source per modellare, renderizzare e creare animazioni d'effetto. Il corso è pensato per chiunque voglia iniziare a muovere i primi passi nel mondo della grafica tridimensionale o a chi ne fa già parte, con la possibilità di non pagare per dover aggiornare le costose licenze d'uso dei più diffusi software proprietari di modellazione e renderizzazione.

Durante il corso si andranno ad analizzare tutte le varie fasi che compongono il workflow dall'idea al prodotto finale, con un approfondimento riguardante la stampa 3D.

Sede e Date del Corso: ROMA, Via Nomentana, 20

Date: 10, 15, 17, 22, 24 luglio 2014
h. 9,30 - 13,30

Verrà rilasciato attestato di frequenza

1° Lezione (4 ore)

10 luglio 2014

9,30/10,30 - Tommaso Empler

Principi di modellazione 3D

Dal modello fisico al modello digitale

La Modellazione 3D: Finalità del modello 3D, Accuratezza del modello 3D, Generazione degli oggetti tridimensionali, Modellazione solida, Modellazione poligonale, Modellazione NURBS

10,30/13,30 - Emanuele Fortunati

Installazione del programma

Impostazione cartelle script

Introduzione all'interfaccia

Gestione delle finestre: Cambiare la funzione della finestra, Sdoppiare/unificare una finestra, Rendere una finestra esterna al programma

Impostazioni preferenze utente

Salvataggio dell'interfaccia

Aprire/salvare un file, Importazione di un file prodotto con altri applicativi (3D Studio, Rhinoceros, Autocad ecc...), Esportazione di un file per altri applicativi (3D Studio, Rhinoceros, Autocad ecc...)

Navigazione nella finestra 3D, Ruotare la finestra 3D

Impostazione del centro di rotazione della finestra 3D

Inserimento e selezione di oggetti nella scena, Inserire un oggetto, Cosa è una mesh

Modalità oggetto (object mode)/modalità modifica (edit mode), Selezionare/deselezionare un oggetto, Eliminare un oggetto, Duplicare un oggetto, Unire/separare due oggetti, Modificare e spostare l'origine di un oggetto
Modellazione in modalità oggetto (object mode)

Spostare/scalare/ruotare un oggetto, Modificare un oggetto lungo uno o più assi, Selezionare il perno della modificazione, Vincolare per misure decimali una modifica, Rendere più fine la regolazione di una modifica

2° Lezione (4 ore)

15 luglio 2014

9,30/10,30 - Tommaso Empler

Procedura di renderizzazione

Caratteristiche di una scena reale e di una scena virtuale

Processo di renderizzazione

10,30/13,30 - Emanuele Fortunati

Modellazione in modalità modifica (edit mode)

Eliminare un vertice/lato/faccia, Creare un vertice/lato/faccia, Unire due vertici, Creare un gruppo di vertici, Suddividere una mesh, Rimuovere vertici/lati/facce doppi, Estrudere un vertice/lato/faccia, Normali: visualizzazione e gestione, Modellazione con curve

Curve di Bezier, Curve NURBS, Estrusione lungo una curva

Creazione di una superficie con le curve

Trasformazione di una curva in mesh

Modificatori principali, Attivare un modificatore, Array, Bevel

Boolean, Mirror, Solidify, Subdivision Surface

Materiali

Assegnazione di un materiale

Parametri di un materiale: Colore diffuso (diffuse), Specularità (Specular), Ombreggiatura (shading), Trasparenza (transparency), Riflessione (mirror), Dispersione interna di luce (subsurface scattering)

Applicazione delle Textures Procedurali

3° Lezione (4 ore)

17 luglio 2014

9,30/13,30- Tommaso Empler

Sorgenti luminose

Modelli d'illuminazione

Trasparenza e rifrazione

10,30/13,30 - Emanuele Fortunati

Impostazione della scena

Luci: Luce puntiforme/solare/faretto/emisferica/area, Settaggio, Camera, Settaggi camera, Puntamento camera da vista finestra 3D, Bloccare l'inquadratura di una camera su un oggetto, Ambiente, Occlusione ambientale, Illuminazione ambientale

Rendering: Impostazioni del motore di rendering interno, Gestione dei Render Layers, Creazione e salvataggio di una immagine statica, Modellazione avanzata, Modellazione per rotazione di un profilo (spin), Modellazione per avvistamento di un profilo (screw), Creazione delle copie di un oggetto intorno ad un centro (spin duplication)

Strumento di modifica proporzionale, Modellazione in modalità Sculpt, Aumentare la risoluzione di una mesh

Strumenti per la modellazione tramite sculpting

Importazione: Importazione di modelli da altri software

Esplorazione di modelli verso altri software, Gestione della libreria

4° Lezione (4 ore)

22 luglio 2014

9,30/10,30 - Tommaso Empler

Superfici dei materiali: texture mapping

Modalità di creazione/utilizzazione delle texture

Texture procedurali e texture bitmap

10,30/13,30 - Emanuele Fortunati

Texture II, Scucire una mesh (UV map), Applicazione di una texture Bitmap, Texture con canale Alpha

Sistemi Fisici, Gestione dei parametri fisici della scena (Gravità, vento, attrazione magnetica ecc...)

Sistemi Particellari, Creare un sistema particellare

Sistemi Emitter e Hair, Duplicazione di oggetti con un sistema particellare, Interazione di un sistema particellare con effetti fisici

Creazione di un Tessuto, Impostazione dei parametri di un tessuto (pelle, seta, cotone, jeans ecc...)

Definizione di vertici fissi e mobili (Pinning Cloth)

Interazione di un tessuto con un sistema fisico

Creazione e gestione di un sistema di Fluidi, Creazione di un campo di dominio, Gestione dei fluidi tramite parametri fisici, Elementi per la gestione dei fluidi (Inflow, Outflow, Shell e Collision)

Rendering Avanzato

Installazione e integrazione dei motori esterni Luxrender e Yafaray in Blender

Differenze tra motori Biased e Unbiased

Introduzione all'utilizzo di Cycles: Gestione luci, Gestione materiali, Gestione delle camere, Impostazione dei settaggi

5° Lezione (4 ore)

24 luglio 2014

9,30/13,30 - Tommaso Empler

Modellazione 3D con output stampante 3D, Organizzazione del modello, Modalità di stampa

10,30/13,30 - Emanuele Fortunati

Nodi: Creazione di materiali tramite nodi, Gestione delle texture tramite i nodi, Gestione e applicazione di effetti speciali tramite i nodi nel rendering finale (sfocatura, motion blur, saturazione, effetti lenti, contrasto ecc...)

Animazione: Introduzione al concetto di animazione

Utilizzo della linea temporale, Creazione di uno scheletro (armature) per animare un soggetto

Fissare ed eliminare un punto chiave (keyframe)

Gestione dell'animazione tramite curve IPO

Spostamento di un oggetto lungo una curva

Formati di salvataggio di un'animazione

DOCENTI

Tommaso Empler architetto, Dottore di Ricerca in "Rilievo e Rappresentazione dell'Ambiente e del Costruito", autore DEI Tipografia del Geio Civile e docente universitario, esperto nel settore "Open Source" e in particolare "Blender".

Emanuele Fortunati tecnico con esperienza decennale nel settore della grafica 2D/3D statica e animata, esperto nel settore "Open Source" e in particolare "Blender".