

**Rendering e modellazione in 3D: la creazione di progetti e animazioni per lo sviluppo della competitività aziendale**

Area tematica	Competenze tecniche
Durata in ore	36
Livello	EQF 4 - BASE
Data inizio	
Data fine	
Numero partecipanti	Min. 3                      Max. 20
Quota iscrizione	Voucher di euro 1500,00

Obiettivi	<p>L'obiettivo del percorso formativo è fornire ai/alle lavoratori/trici gli strumenti per una buona padronanza del software, per un utilizzo professionale nella progettazione architettonica e nel design, permettendo un approccio sistematico e approfondito al corretto utilizzo delle potenzialità del software per consolidare e rendere più efficiente il metodo di lavoro.</p> <p>Il corso accompagna i/le partecipanti all'acquisizione di conoscenze, competenze e skill tecniche sui metodi di rappresentazione grafica tridimensionale necessari per la modellazione e composizione della scena, la creazione dei materiali sino ad arrivare alla realizzazione del render finale.</p>
Contenuti e unità formative	<p>Unità Formativa 1: Metodi di rappresentazione grafica e simulazione tridimensionale (durata 8 ore)          Introduzione al disegno digitale. Principali differenze tra grafica raster e grafica vettoriale; Cenni sull'hardware e basi di informatica per la modellazione; Panoramica sulle applicazioni di modellazione, modellazione solida e per superfici, modellazione parametrica e applicazioni avanzate BIM;</p> <p>Unità Formativa 2 : Funzionalità 3ds Max (durata 4 ore)          Interfaccia, scene di base, il pannello di controllo, i comandi, gestione degli oggetti          Funzionalità 3ds Max – tecniche di modellazione (durata 8 ore)          Le primitive grafiche, selezione di oggetti e lavorazione degli stessi. Le mesh, cos'è la modellazione, panoramica degli strumenti, cineprese, editor materiali</p> <p>Unità Formativa 3 : Funzionalità 3ds Max – elaborazione e ritocco immagini (durata 8 ore)</p> <p>Unità Formativa 4 : Funzionalità 3ds Max – animazione e rendering (durata 8 ore)</p>

	<p>Rendering, luci e mappatura, cineprese, material editor elementari ed avanzati, Concetti base di animazione</p> <p>Fotogrammi e chiavi; Configurazione parametri temporali; Personalizzazione dell'ambiente di Lavoro</p>
<b>Metodologie e strumenti</b>	Fad sincrona e presenza in aula
<b>Certificazione in uscita</b>	Attestazione degli elementi di competenza
<b>Destinatari</b>	Il percorso formativo è destinato a dipendenti di aziende che intendono realizzare progetti innovativi in tutte le sue fasi, dalla progettazione fino alla creazione di animazioni accattivanti con l'obiettivo di promuovere il prodotto. rappresentazione grafica attraverso animazioni
<b>Requisiti in ingresso</b>	La/il partecipante al corso deve aver maturato un'ottima conoscenza dell'informatica di base e competenze di base del disegno 3D, acquisite attraverso il percorso di studi oppure, in ambito lavorativo.
<b>Docente/i</b>	
<b>Persona di contatto</b>	BARBARA GUARDAMAGNA
<b>Altre informazioni</b>	