

INTRODUZIONE A BLENDER 3D

Anno Accademico 2020/2021

A cura di:

Masha Bazueva e Pietro Ciccotti.

Indirizzato a:

tutti gli studenti e particolarmente consigliato a chi ha frequentato corsi inerenti alla grafica 3D.

Numero partecipanti:

min /max 12

Requisiti/supporti richiesti

- Requisiti base per frequentare il ws:
conoscenza Photoshop (o Krita o GIMP) e preferibilmente conoscenza (anche minima) di altri software 3D (Maya, 3Dstudio, Cinema 4d ecc).
- Supporti da recare in aula:
laptop con mouse e/o tavoletta grafica.

Durata e Crediti:

30 ore – 2 crediti

Periodo di svolgimento:

da lunedì 19 ottobre a venerdì 23 ottobre 2020

Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti:

Dal lunedì al venerdì orario 10:00 – 17:00 (un'ora di pausa pranzo).
Sede RUFA - Via degli Ausoni 7 - Aula A07.

Breve descrizione

Obiettivo del workshop è l'introduzione all'utilizzo del software Blender 3D. Gli studenti avranno occasione di conoscere il software, nello specifico utilizzo dei suoi strumenti di modellazione, texturing, animazione e rendering.

Biografia

Ciao, io sono Masha. Sono una 3D artist freelance. Prevalentemente mi occupo di modellazione e texturing, ma spesso mi capita anche di lavorare come Generalist. Oltre a questo mi occupo della gestione di una sfida rivolta ai 3D artist che si chiama CG Boost.

Attualmente sto anche registrando un corso insieme ad altri colleghi della Proteus VFX School sull'utilizzo del programma Blender 3D in produzione. Nel mio tempo libero gestisco la community facebook Popolo di Blender, scrivo per i Pirati Grafici e faccio video tutorial su YouTube.