

PROGRAMMA DI FORMAZIONE

Legenda delle certificazioni

VROAE01 **VROAE02** **VROAE03** VROAE04



1. La storia della VRO ed elementi di base

- 1.1. Le origini della tecnologia dal 1994 ad oggi
- 1.2. Chi siamo, il laboratorio
- 1.3. Le principali innovazioni italiane nel mondo dell'IT
- 1.4. Le referenze scientifiche
- 1.5. Protocolli e Brevetti sviluppati
- 1.6. La situazione tecnologica attuale
 - 1.6.1. Il passaggio dal WEB2 al WEB3
 - 1.6.2. Come si accede al WEB3
 - 1.6.3. I settori di applicazione più diffusi
 - 1.6.4. Interconnessione tra metaversi
 - 1.6.5. Audience e attenzione del Web3
 - 1.6.6. Case History del laboratorio
 - 1.6.7. Da Zoom alla VRO
 - 1.6.8. Vantaggi della VRO in campo aziendale
 - 1.6.9. I supporti governativi ed europei allo sviluppo della VRO
- 1.7. Elementi di base di informatica e del Web

2. Intelligenza artificiale Sm2p

- 2.1. Introduzione generale al sistema



- 2.1.1. A cosa serve
- 2.1.2. Come funziona
 - 2.1.2.1. Piattaforma di appoggio
- 2.2. Campi di applicazione
 - 2.2.1. Marketing
 - 2.2.2. Recruiting
 - 2.2.3. Inviting
 - 2.2.4. Reputational
- 2.3. Funzioni programmabili
 - 2.3.1. MPC Inviting per creazione della rete
 - 2.3.1.1. Raccolta informazioni e mail
 - 2.3.1.2. Esportazione dei contatti e mailing list Rocket
 - 2.3.2. Filtri di verifica sui nuovi contatti
 - 2.3.3. MC Messaggi concatenati
 - 2.3.3.1. Livelli di concatenazione
 - 2.3.4. Endorse
 - 2.3.5. Commenti
 - 2.3.5.1. Post
 - 2.3.5.2. Articoli
 - 2.3.5.3. Immagini
 - 2.3.6. Like
 - 2.3.6.1. Post
 - 2.3.6.2. Articoli
 - 2.3.7. Inviti per eventi
 - 2.3.7.1. online
 - 2.3.7.2. fisici
 - 2.3.8. Gruppi
 - 2.3.8.1. Inviti a partecipare ai gruppi
 - 2.3.8.2. Messaggi ai membri di un gruppo
- 2.4. Ambiente operativo
 - 2.4.1. Formulario di attivazione del servizio
 - 2.4.2. Form per l'invio di campagne nuove da parte dei clienti
 - 2.4.3. Programmazione delle campagne Sales

- 2.4.3.1. Target
- 2.4.3.2. MPC + MC
- 2.4.4. Inserimento Sales Junior

3. VRO

3.1. Introduzione generale

3.1.1. Scopo della VRO

- 3.1.1.1. Sistema Operativo
- 3.1.1.2. Linguaggio di programmazione
- 3.1.1.3. Compilatori

3.1.2. Modalità di accesso

- 3.1.2.1. Proprietario
- 3.1.2.2. Affittuario
- 3.1.2.3. Visitatore

3.1.3. Fruizioni della VRO

- 3.1.3.1. Speaking in tempo reale
- 3.1.3.2. Avatar parlanti
- 3.1.3.3. Immagine video real time sovrimpressa
- 3.1.3.4. Controllo amministratore di VRO
- 3.1.3.5. Sviluppo di oggetti satellitari

3.2. Componenti dell'oliverso

3.2.1. Enviroment

3.2.2. Avatar

3.2.3. File ENVGL

- 3.2.3.1. Progettazione
- 3.2.3.2. Importazione
- 3.2.3.3. Twin Digital
 - 3.2.3.3.1. Lidar

3.2.4. Oggetti inseribili

- 3.2.4.1. NFT
- 3.2.4.2. Video
 - 3.2.4.2.1. Apprendimento di tecniche video editing professionali



3.2.4.3. Immagini

3.2.4.3.1. Apprendimenti di tecniche di elaborazione grafica

3.2.4.4. File 3D

3.2.4.5. Note

3.2.4.6. Gif/Stuff model

3.2.4.7. Hyperlink

4. HBA Human Biometric Avatar ® ©

4.1. Introduzione generale

4.1.1. Come è strutturato

4.1.1.1. Campi di applicazione

4.1.2. Identificazione nella PA

5. Marketing applicato al B2B internazionale

5.1. Marketing Applicato B2B

5.1.1. Marketing e comunicazione

5.1.1.1. Tecniche di comunicazione

5.1.1.2. Utilizzo di canali di comunicazione

5.1.1.3. Percorsi comunicativi dettagliati

5.1.1.3.1. Utilizzo di strumenti web

5.1.1.3.2. utilizzo di strumenti tradizionali

5.1.1.3.2.1. creazione di canali di vendita diretta

5.1.1.3.2.2. formazione delle reti

5.2. Business-to-business

5.2.1. storia delle fiere campionarie

5.2.2. sviluppo del B2B internazionale

5.2.2.1. la reciprocità tra Paesi nel B2B

5.2.3. organizzazione di una fiera B2B

5.2.3.1. staff necessario strumenti tecnici

5.2.3.2. raccolta dei target da invitare

5.2.3.2.1. il contratto è la proposta

5.2.3.2.2. la l'accompagnamento

- 5.2.3.2.3. Way Out post fiera
- 5.2.3.3. raccolta dei target locali
 - 5.2.3.3.1. archivio settoriale dei target locali
- 5.2.3.4. schedulazione delle agende
- 5.2.3.5. organizzazione logistica dell'evento
 - 5.2.3.5.1. scaletta dell'evento
 - 5.2.3.5.2. tavoli sedute palchi
 - 5.2.3.5.3. interventi consigliati
 - 5.2.3.5.4. assistenza al tavolo
 - 5.2.3.5.5. Hostel
 - 5.2.3.5.6. allestimento dell'ambiente
 - 5.2.3.5.7. segni distintivi
- 5.2.3.6. stesura del business plan dell'evento
 - 5.2.3.6.1. calcolo dei costi
 - 5.2.3.6.2. elaborazione delle tariffe
- 5.2.4. Organizzazione di servizi post fiera
 - 5.2.4.1. assistenza giuridica e societaria
 - 5.2.4.2. regolamento generale
 - 5.2.4.3. recruiting
 - 5.2.4.4. finanziamento in conto servizi
- 5.2.5. database della fiera
 - 5.2.5.1. database internazionale condiviso
 - 5.2.5.2. interscambiabilità tra target invitati e locali
 - 5.2.5.3. il riconoscimento tra gli operatori
- 5.2.6. banche dati cumulative
- 5.2.7. concessionari
 - 5.2.7.1. organizzazione dei concessionari
 - 5.2.7.1.1. personale
 - 5.2.7.1.1.1. ruoli tecnici
 - 5.2.7.1.1.2. ruoli commerciali
 - 5.2.7.1.2. ambienti
 - 5.2.7.1.2.1. sale meeting interne
 - 5.2.7.1.2.2. uffici operativi

- 5.2.7.1.3. sale evento interno esterne
- 5.2.7.1.4. rapporto contrattuale tra concessionaria e centro
 - 5.2.7.1.4.1. esclusività
 - 5.2.7.1.4.2. riconoscimenti economici
 - 5.2.7.1.4.3. royalties
 - 5.2.7.1.4.4. partecipazione nella società locale

5.3. la gestione delle tecnologie di generazione dei contatti

- 5.3.1. Fondamenti di informatica
- 5.3.2. i dati e le informazioni
- 5.3.3. la struttura del computer
- 5.3.4. Le periferiche di input
- 5.3.5. le periferiche di output
- 5.3.6. il Soft operativo
 - 5.3.6.1. sistema Windows
 - 5.3.6.1.1. impostazioni di base
 - 5.3.6.1.2. le finestre
 - 5.3.6.1.3. i file le cartelle collegamenti e icone
 - 5.3.6.1.4. la gestione dei file
 - 5.3.6.2. reti informatiche
 - 5.3.6.2.1. Cos'è una rete LAN
 - 5.3.6.2.2. internet
 - 5.3.6.2.3. la posta elettronica
 - 5.3.6.2.4. Sicurezza Informatica
 - 5.3.6.3. suite di gestione
 - 5.3.6.4. manutenzione ordinaria
 - 5.3.6.4.1. manutenzione periodica dell'hardware
 - 5.3.6.4.2. manutenzione periodica del software

B. BLOCK CHAIN

6.1. introduzione argomenti

- 6.1.1. definizione di token | test
- 6.1.2. unicità dei token | test

- 6.1.3. utilita' dei tokens | test
- 6.1.4. cosa possono rappresentare i tokens | test
- 6.1.5. il token e il diritto | test
- 6.1.6. cosa é possibile tokenizzare | test
- 6.1.7. nft | test
- 6.1.8. come si crea un nft | test
- 6.1.9. cryptocurrency | test
- 6.2. introduzione alla tecnologia dlt
 - 6.2.1. a cosa serve la blockchain?
 - 6.2.2. bitcoin, la prima blockchain
 - 6.2.3. bitcoin, la prima criptomoneta
 - 6.2.4. esploratore di bitcoin
 - 6.2.5. exchange coinbase
 - 6.2.6. pseudo privacy
 - 6.2.6.1. applicazioni pratiche
 - 6.2.6.2.
- 6.3. introduzione a solidity e remix
 - 6.3.1. primo smart contract
 - 6.3.2. hello world 1
 - 6.3.3. hello world 2
 - 6.3.4. registrare sulla blockchain
 - 6.3.5. variabili e funzioni
 - 6.3.6. integers e array
 - 6.3.7. proprietà degli array
 - 6.3.8. approfondimento integers
 - 6.3.9. boolean, bytes e string
 - 6.3.10. set and get
 - 6.3.11. array dinamico

7. Comandi avanzati di progettazione VRO

7.1. Interfaccia Utente

7.1.1. Sistema di Finestre

- 7.1.1.1. Introduzione
- 7.1.1.2. Splash Screen
- 7.1.1.3. Barra Superiore
- 7.1.1.4. Spazi di lavoro
- 7.1.1.5. Barra di stato
- 7.1.1.6. Areas
- 7.1.1.7. Regioni
- 7.1.1.8. Schede & Pannelli
- 7.1.1.9. Mappa dei tasti
- 7.1.1.10. Scorciatoie comuni
- 7.1.1.11. Mappa dei tasti predefinita
- 7.1.1.12. Mappa dei tasti compatibile con l'industria
- 7.1.1.13. Controlli Interfaccia
- 7.1.1.14. Pulsanti e Controlli
- 7.1.1.15. Pulsanti
- 7.1.1.16. Campi
- 7.1.1.17. Menus
- 7.1.1.18. Contagocce
- 7.1.1.19. Decoratori

7.2. Controlli Estesi

- 7.2.1. Menu Blocco dati
- 7.2.2. List View
- 7.2.3. Selettore Colore
- 7.2.4. Widget Rampa Colore
- 7.2.5. Tavolozza dei Colori
- 7.2.6. Widget Curva
- 7.2.7. Cerca
- 7.2.8. Nodi

7.3. Tools & Operators



- 7.3.1. Sistema di Strumenti
- 7.3.2. Operators
- 7.3.3. Annulla & Ripristina
- 7.3.4. Annotazioni
- 7.3.5. Selezione
- 7.4. General
 - 7.4.1. Vista 3D
 - 7.4.2. Image Editor
 - 7.4.3. Editor UV
 - 7.4.4. Compositor
 - 7.4.5. Nodi Texture
 - 7.4.6. Geometry Node Editor
 - 7.4.7. Editor Ombreggiatori
 - 7.4.8. Editor Sequenze Video (sequencer)
 - 7.4.9. Editor Filmato
 - 7.4.10. Animazione
- 7.5. Dope Sheet
 - 7.5.1. Timeline
 - 7.5.2. Editor Grafi
 - 7.5.3. Drivers Editor
 - 7.5.4. Nonlinear Animation
 - 7.5.5. Scripting
- 7.6. Editor Testi
 - 7.6.1. Python Console
 - 7.6.2. Info Editor
 - 7.6.3. Dati
- 7.7. Struttura (outliner)
 - 7.7.1. Proprietà
 - 7.7.2. File Browser
 - 7.7.3. Asset Browser
 - 7.7.4. Spreadsheet
 - 7.7.5. Preferenze
- 7.8. Scenes



- 7.8.1. Introduzione
- 7.8.2. Scene Properties
- 7.8.3. Oggetti
- 7.8.4. Introduzione
- 7.8.5. Object Types
- 7.8.6. Origine Oggetto
- 7.8.7. Selezione
- 7.8.8. Modifica
- 7.8.9. Proprietà
- 7.8.10. Strumenti
- 7.8.11. Raccolte
- 7.8.12. Introduzione
- 7.8.13. Raccolte
- 7.8.14. View Layers
- 7.8.15. Introduzione
- 7.9. Introduzione General Command VRO
 - 7.9.1. Modes
 - 7.9.2. Mesh
 - 7.9.2.1. Introduzione
 - 7.9.2.2. Structure
 - 7.9.2.3. Primitives
 - 7.9.2.4. Strumenti
 - 7.9.2.5. Selezione
 - 7.9.2.6. Modifica
 - 7.9.2.7. Proprietà
 - 7.9.2.8. UV
 - 7.9.2.9. Analisi mesh
 - 7.9.2.10. Retopology
 - 7.9.3. Curve
 - 7.9.3.1. Introduzione
 - 7.9.3.2. Strumenti
 - 7.9.3.3. Structure
 - 7.9.3.4. Primitives

- 7.9.3.5. Selezione
- 7.9.3.6. Modifica
- 7.9.3.7. Proprietà
- 7.9.3.8. Curve Display

7.9.4. Superfici

- 7.9.4.1. Introduzione
- 7.9.4.2. Barra degli strumenti
- 7.9.4.3. Structure
- 7.9.4.4. Primitives
- 7.9.4.5. Selezione
- 7.9.4.6. Modifica
- 7.9.4.7. Proprietà

7.9.5. Metaball

- 7.9.5.1. Introduzione
- 7.9.5.2. Barra degli strumenti
- 7.9.5.3. Structure
- 7.9.5.4. Primitives
- 7.9.5.5. Modifica
- 7.9.5.6. Proprietà

7.9.6. Testo

- 7.9.6.1. Introduzione
- 7.9.6.2. Selezione
- 7.9.6.3. Modifica
- 7.9.6.4. Proprietà

7.9.7. Volumes

- 7.9.7.1. Introduzione
- 7.9.7.2. Proprietà
- 7.9.7.3. Empties
- 7.9.7.4. Primitives
- 7.9.7.5. Modifica
- 7.9.7.6. Proprietà
- 7.9.7.7. Uso

7.9.8. Modificatori



- 7.9.8.1. Introduzione
- 7.9.8.2. Common Modifier Options
- 7.9.8.3. Modifica
- 7.9.8.4. Generazione
- 7.9.8.5. Deformazione
- 7.9.8.6. Fisica
- 7.9.9. Geometry Nodes
 - 7.9.9.1. Introduzione
 - 7.9.9.2. Inspection
 - 7.9.9.3. Attributes
 - 7.9.9.4. Campi
 - 7.9.9.5. Instances
 - 7.9.9.6. Tipi di Nodi
 - 7.9.9.6.1. Introduzione
 - 7.9.9.6.2. Pennello
 - 7.9.9.6.3. Introduzione
 - 7.9.9.6.4. Brush Settings
 - 7.9.9.6.5. Navigazione
- 7.10. Modes
 - 7.10.1. Sculpting
 - 7.10.1.1. Introduzione
 - 7.10.1.2. Barra degli strumenti
 - 7.10.1.3. Strumenti
 - 7.10.1.4. Strumento Impostazioni
 - 7.10.1.5. Adaptive Sculpting
 - 7.10.1.6. Modifica
 - 7.10.2. Pittura Texture
 - 7.10.2.1. Introduzione
 - 7.10.2.2. Texture Paint Tools
 - 7.10.2.3. Strumento Impostazioni
 - 7.10.3. Vertex Paint
 - 7.10.3.1. Introduzione
 - 7.10.3.2. Vertex Paint Tools

- 7.10.3.3. Strumento Impostazioni
- 7.10.3.4. Modifica
- 7.10.4. Weight Paint
 - 7.10.4.1. Introduzione
 - 7.10.4.2. Weight Paint Tools
 - 7.10.4.3. Strumento Impostazioni
 - 7.10.4.4. Using Vertex Groups
 - 7.10.4.5. Modifica
- 7.10.5. Curves Sculpting
 - 7.10.5.1. Introduzione
 - 7.10.5.2. Strumenti
 - 7.10.5.3. Common Settings
- 7.11. Grease Pencil
 - 7.11.1. Introduzione
 - 7.11.2. Quick Start
 - 7.11.3. Oggetto
 - 7.11.4. Visibility
 - 7.11.5. Structure
 - 7.11.6. Points
 - 7.11.7. Modifica Linee
 - 7.11.8. Strokes
 - 7.11.9. Primitives
 - 7.11.10. Vuota
 - 7.11.11. Stroke
 - 7.11.12. Monkey
 - 7.11.13. Scene Line Art
 - 7.11.14. Collection Line Art
 - 7.11.15. Object Line Art
 - 7.11.16. Selezione
 - 7.11.17. Select Menu
 - 7.11.18. Seleziona collegato
 - 7.11.19. Select Alternated
 - 7.11.20. Select Random



- 7.11.21. Select Grouped
- 7.11.22. Select Color Attribute
- 7.11.23. Select First/Last
- 7.11.24. Select More/Less
- 7.11.25. Multiframe
- 7.11.26. Uso
- 7.11.27. Proprietà
- 7.11.28. Object Data
- 7.11.29. Livelli
- 7.11.30. Maschere
- 7.11.31. Onion Skinning
- 7.11.32. Strokes
- 7.11.33. Viewport Display
- 7.12. Modificatori
 - 7.12.1. Introduzione
 - 7.12.2. Generazione
 - 7.12.3. Deformazione
 - 7.12.4. Colore
 - 7.12.5. Modifica
- 7.13. Visual Effects
 - 7.13.1. Introduzione
 - 7.13.2. Tipi
 - 7.13.3. Materials
 - 7.13.4. Introduzione
 - 7.13.5. Proprietà
- 7.14. Animazione
 - 7.14.1. Introduzione
 - 7.14.2. Interpolation
 - 7.14.3. Animation Tools
- 7.15. Modes
- 7.16. Draw Mode231
 - 7.16.1. Introduzione
 - 7.16.2. Drawing Tools



- 7.16.3. Strumenti
- 7.16.4. Tools Settings
- 7.16.5. Stroke Placement
- 7.16.6. Drawing Planes
- 7.16.7. Guide
- 7.17. Modalità Scolpitura
 - 7.17.1. Introduzione
 - 7.17.2. Sculpting Tools
 - 7.17.3. Brush Settings
- 7.18. Modalità Modifica
 - 7.18.1. Introduzione
 - 7.18.2. Editing Tools
 - 7.18.3. Curve Editing
 - 7.18.4. Grease Pencil Menu
 - 7.18.5. Stroke Menu
 - 7.18.6. Point Menu
- 7.19. Vertex Paint Mode
 - 7.19.1. Introduzione
 - 7.19.2. Vertex Paint Tools
 - 7.19.3. Brush Settings
 - 7.19.4. Modifica
- 7.20. Weight Paint Mode
 - 7.20.1. Introduzione
 - 7.20.2. Weight Paint Tools
 - 7.20.3. Pennello
 - 7.20.4. Weights Menu
 - 7.20.5. Object Mode
 - 7.20.6. Convert to Geometry
 - 7.20.7. Trace Images to Grease Pencil
- 7.21. Animation & Rigging
 - 7.21.1. Introduzione
 - 7.21.2. Animazione
 - 7.21.3. Rigging



7.22. Fotogrammi Chiave (keyframes)

7.22.1. Introduzione

7.22.2. Modifica

7.22.3. Keying Sets

7.23. Armature

7.23.1. Introduzione

7.23.2. Ossa

7.23.3. Proprietà

7.23.4. Structure

7.23.5. Skinning

7.23.6. Posing

7.23.7. Lattice

7.23.8. Modifica

7.23.9. Proprietà

7.23.10. Uso

7.24. Vincoli

7.24.1. Introduzione

7.24.2. Interfaccia

7.24.3. Motion Tracking

7.24.4. Transform

7.24.5. Tracciamento

7.24.6. Relazioni

7.24.7. Actions

7.24.8. Working with Actions

7.24.9. Proprietà

7.25. Guide (driver)

7.25.1. Introduzione

7.25.2. Uso

7.25.3. Drivers Panel

7.25.4. Workflow & Examples

7.25.5. Risoluzione problemi

7.25.6. Markers

7.25.7. Tipi



- 7.25.8. Visualization
- 7.25.9. Add Marker
- 7.25.10. Selezione
- 7.25.11. Modifica
- 7.26. Bind Camera to Markers
- 7.27. Chiavi Forma
 - 7.27.1. Introduzione
 - 7.27.2. Shape Keys Panel
 - 7.27.3. Flusso di Lavoro
 - 7.27.4. Percorsi di Movimento
 - 7.27.5. Opzioni
 - 7.27.6. Esempio
- 7.28. Fisica
 - 7.28.1. Introduzione
 - 7.28.2. Quick Effects
- 7.29. Rigid Body
 - 7.29.1. Introduzione
 - 7.29.2. Proprietà
 - 7.29.3. Rigid Body World
 - 7.29.4. Rigid Body Constraints
 - 7.29.5. Tips
 - 7.29.6. Cloth
 - 7.29.7. Introduzione
 - 7.29.8. Impostazioni
 - 7.29.9. Esempi
- 7.30. Soft Body
 - 7.30.1. Introduzione
 - 7.30.2. Impostazioni
 - 7.30.3. Forces
 - 7.30.4. Collision
 - 7.30.5. Esempi
 - 7.30.6. Fluid
 - 7.30.7. Introduzione



- 7.30.8. Tipo
- 7.30.9. Materials
- 7.31. Particle System
 - 7.31.1. Introduzione
 - 7.31.2. Particle System Panel
 - 7.31.3. Emitter
 - 7.31.4. Hair
 - 7.31.5. Texture Influence
 - 7.31.6. Particle Edit Mode
- 7.32. Dynamic Paint
 - 7.32.1. Introduzione
 - 7.32.2. Pennello
 - 7.32.3. Tela
 - 7.32.4. Forces
 - 7.32.5. Gravity
 - 7.32.6. Force Fields
 - 7.32.7. Collision
 - 7.32.8. Opzioni
 - 7.32.9. Esempi
 - 7.32.10. Hints
 - 7.32.11. Baking Physics Simulations
 - 7.32.12. Opzioni
 - 7.32.13. Baking
- 7.33. Rendering
 - 7.33.1. Introduzione
 - 7.33.2. Eevee
 - 7.33.3. Introduzione
 - 7.33.4. Render Settings
 - 7.33.5. Materials
 - 7.33.6. Mondo
 - 7.33.7. Light Settings
 - 7.33.8. Light Probes
 - 7.33.9. Limitations



7.34. Cycles

7.34.1. Introduzione

7.34.2. Render Settings

7.34.3. World Settings

7.34.4. Object Settings

7.34.5. Material Settings

7.34.6. Light Settings

7.34.7. GPU Rendering

7.34.8. Experimental Features

7.34.9. Precalcolo del Render

7.34.10. Optimizing Renders

7.35. Workbench

7.35.1. Introduzione

7.35.2. Grease Pencil

7.35.3. Performance

7.35.4. Illuminazione

7.35.5. Colore

7.35.6. Opzioni

7.35.7. Viewport Display

7.35.8. Campionatura

7.35.9. Camere

7.35.10. Proprietà

7.35.11. Lights

7.35.12. Light Objects

7.35.13. World Environment

7.36. Materials

7.36.1. Introduzione

7.36.2. Components

7.36.3. Assignment

7.36.4. Anteprima

7.36.5. Impostazioni

7.36.6. Line Art

7.36.7. Legacy Textures



7.37. Nodi Shader

7.37.1. Introduzione

7.37.2. Ingresso

7.37.3. Output

7.37.4. Shader

7.37.5. Texture

7.37.6. Colore

7.37.7. Vector

7.37.8. Converter

7.37.9. Gruppo

7.37.10. Open Shading Language

7.37.11. Color Management

7.37.12. Flusso di Lavoro

7.37.13. Render Settings

7.37.14. Image Files

7.37.15. OpenColorIO Configuration

7.37.16. Default OpenColorIO Configuration

7.38. Freestyle

7.38.1. Introduzione

7.38.2. Render Properties

7.38.3. View Layer Properties

7.38.4. Material Properties

7.38.5. Python Scripting

7.39. Layers & Passes

7.39.1. Introduzione

7.39.2. Visualizza Livello

7.39.3. Passes

7.40. Render Output

7.40.1. Introduzione

7.40.2. Output Properties

7.40.3. Audio Rendering

7.40.4. Rendering Animations

7.40.5. Animation Player



7.41. Composizione

7.41.1. Introduzione

7.41.2. Getting Started

7.41.3. Esempi

7.41.4. Dimensione Immagine

7.41.5. Salvataggio della tua Immagine Composta

7.41.6. Sidebar

7.41.7. View

7.41.8. Opzioni

7.41.9. Tipi di Nodi

7.41.10. Nodi Ingresso

7.41.11. Nodi Uscita

7.41.12. Color Nodes

7.41.13. Converter Nodes

7.41.14. Filter Nodes

7.41.15. Vector Nodes

7.41.16. Matte Nodes

7.41.17. Distort Nodes

7.41.18. Gruppo

7.41.19. Layout Nodes

7.42. Motion Tracking & Masking

7.42.1. Introduzione

7.42.2. Motion Tracking

7.42.3. Introduzione

7.42.4. Clip View

7.42.5. Graph View

7.42.6. Dope Sheet View

7.43. Mascheramento

7.43.1. Introduzione

7.43.2. S-Curves

7.43.3. Selezione

7.43.4. Modifica

7.43.5. Sidebar



7.44. Video Editing

7.44.1. Introduzione

7.44.1.1. Setup Your Project

7.44.1.2. Introduzione

7.44.1.2.1. Directory Structure

7.44.1.3. Edit Your Project

7.44.1.3.1. Introduzione

7.44.1.3.2. Montage

7.45. Assets, Files, & Data System

7.45.1. Introduzione

7.45.2. Struttura (outliner)

7.45.3. Opening & Saving

7.45.4. Packed Data

7.45.5. Blend-Files Previews

7.45.6. Rinomina

7.45.7. Blocchi-Dati

7.45.8. Tipi di blocchi-dati

7.45.9. Life Time

7.45.10. Sharing

7.45.11. Making Single User

7.45.12. Cancellare blocchi-dati

7.45.13. Custom Properties

7.45.14. Linked Libraries

7.45.15. Link & Append

7.45.16. Proxies

7.45.17. Library Overrides

7.46. Asset Libraries

7.46.1. Introduzione

7.46.2. Asset Catalogs

7.46.3. Media Formats

7.46.4. Supported Graphics Formats

7.46.5. Supported Video & Audio Formats

7.46.6. Importing & Exporting Files



- 7.46.7. Alembic
- 7.46.8. Collada
- 7.46.9. Universal Scene Description
- 7.46.10. Wavefront OBJ
- 7.46.11. STL
- 7.46.12. Scalable Vector Graphics (SVG) as Grease Pencil
- 7.46.13. Portable Document Format (PDF) as Grease Pencil
- 7.47. Add-ons Category Listings
- 7.48. Vista 3D
- 7.49. Add Curve
- 7.50. Add Mesh
- 7.51. Animazione
- 7.52. Camera
- 7.53. Sviluppo
- 7.54. Import-Export
- 7.55. Interfaccia
- 7.56. Illuminazione
- 7.57. Materials
- 7.58. Mesh
- 7.59. Nodo
- 7.60. Oggetto
- 7.61. Pittura
- 7.62. Render
- 7.63. Rigging
- 7.64. Sequencer
- 7.65. System
- 7.66. UV
- 7.67. Video Tools

8. ELABORAZIONE GRAFICA DELLE IMMAGINI

8.1. CORSI DI APPRENDIMENTO TOOL

8.1.1. OBS STUDIO



- 8.1.2. GIMP
- 8.1.3. Tecnologia Mixamo
- 8.1.4. Tecnologia City Frame - GIS
- 8.1.5. Acquisizione mappe 3D da satellite

9. ACCREDITAMENTO VRO NEL REGISTRO T42

10. Formazione in Cinematografica del Web3

- 10.1. MODULO 1 I Media Audiovisivi: nuovi trend del settore e nuovi modelli di business
- 10.2. MODULO 2 Content Creation e Crossmedialità per il settore audiovisivo e l'Entertainment
- 10.3. MODULO 3 Il processo produttivo: ruoli e funzioni nella preproduzione, produzione e postproduzione
- 10.4. MODULO 4 Comunicazione, marketing e advertising per l'Entertainment
- 10.5. MODULO 5 Aspetti giuridici: il diritto d'autore, la proprietà intellettuale e i diritti internazionali
- 10.6. MODULO 6 La distribuzione del prodotto Entertainment: reti, canali e nuove piattaforme digitali
- 10.7. MODULO 7 Acquisto e vendita di prodotti e diritti: i mercati e gli eventi dell'audiovisivo

11. Etica del Web3

12. Arte integrata nel Web3

13. Giornalismo e comunicazione dal Web2 al Web3

14. Moduli settoriali di specialità