

Specifiche per il progetto in Blender

Modellazione e rendering di una scena 3D che soddisfa i seguenti requisiti:

a) **Modellazione**

- mediante tecniche di estrusione a partire da primitive di base di Blender, che vengono opportunamente arricchite di geometria.
- Mediante modificatori, tipo array, bevel, boolean, mirror.
- A partire da curve di Bezier o curve di Nurbs mediante tecniche di rivoluzione intorno ad un asse, spin, tecniche di bevel, di taper e di extrusion.

b) **Materiali e Texture** facendo uso dello shader editor e del texture editor:

- applicare oltre che texture che vanno ad influenzare il colore, texture che vanno ad alterare le normali e la roughness per modificare la risposta del materiale alla luce che lo colpisce.
- Modificare se necessario le coordinate di texture opportunamente nel rispetto delle proprie esigenze ed utilizzare, se necessario, la tecnica di scucitura del modello a cui applicare la texture

c) **Gestione delle luci**

d) **Gestione della telecamera:**

Creare un percorso a cui collegare la telecamera ed un punto in cui guarda, e renderizzare dal punto di vista

della telecamera le scene che essa inquadra per realizzare un video di una durata minima di 10 secondi. Utilizzare CYCLE come motore di Rendering.

N.B. Se il vostro computer non ha caratteristiche hardware sufficienti per realizzare il video, è sufficiente produrre una decina di immagini renderizzate posizionando la telecamera opportunamente nella scena.

Il giorno dell'esame bisogna consegnare sia il progetto Blender che il video o le immagini renderizzate.