

# Relazione per la consegna finale



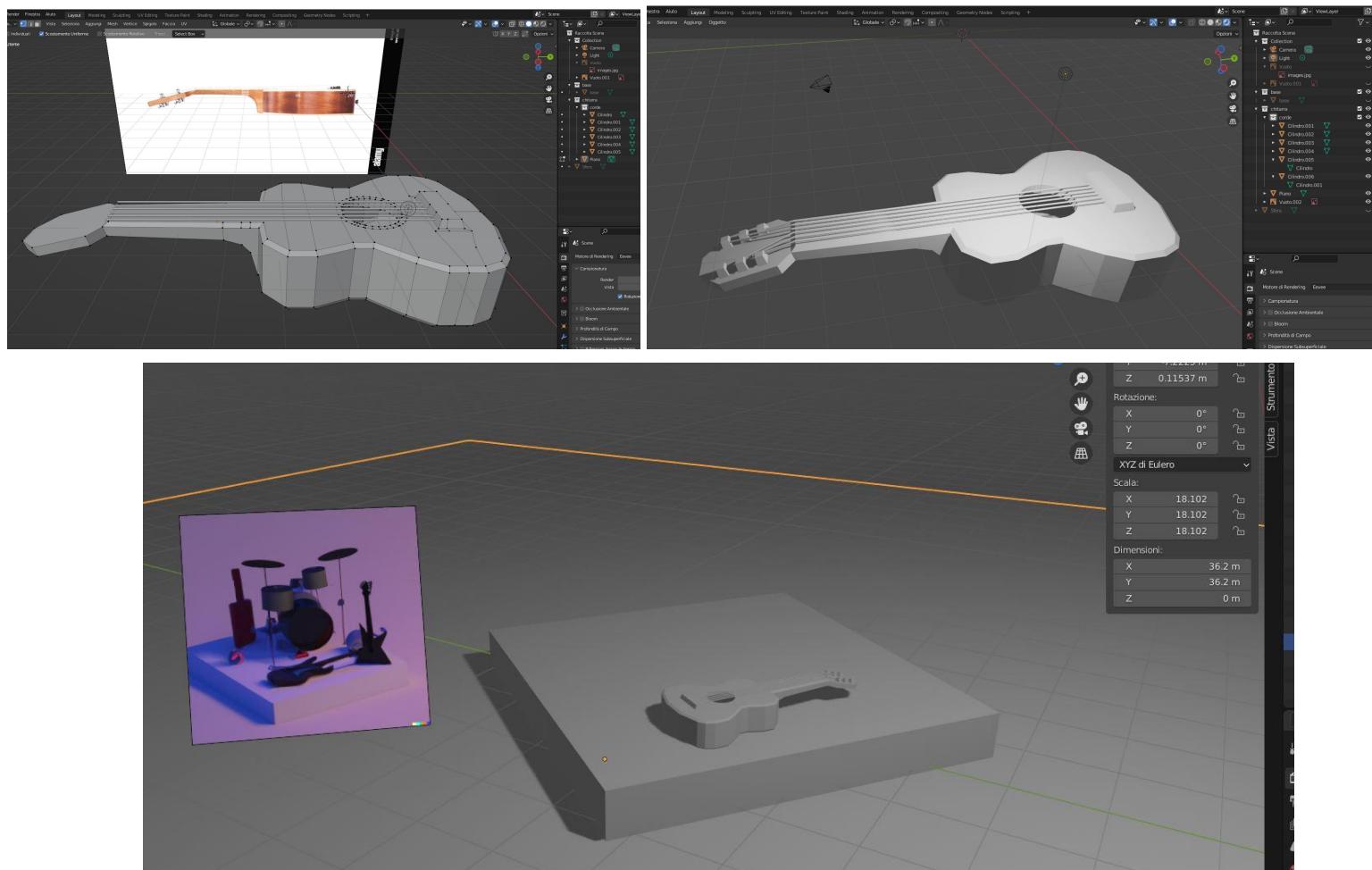
Per questa consegna ho preso spunto dall'immagine a sinistra, generata dall'intelligenza artificiale (Dalle).

Ho quindi modellato i pezzi uno alla volta, sperimentando con le varie funzionalità di Blender.

Per modellare gli strumenti ho utilizzato una serie di foto di riferimento. Queste foto mi hanno aiutato a catturare i dettagli degli strumenti e a creare modelli realistici.

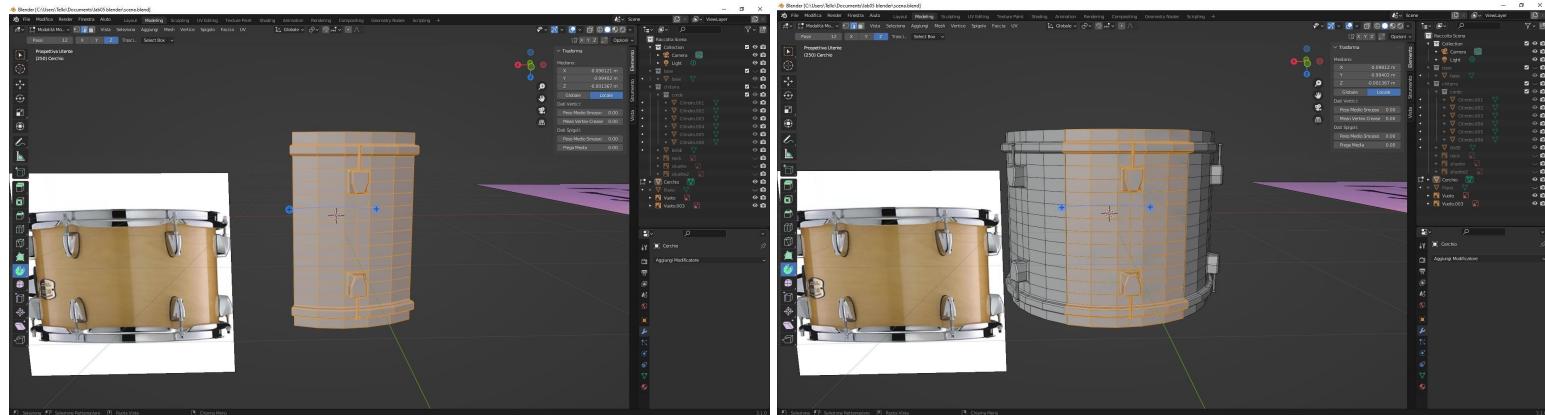
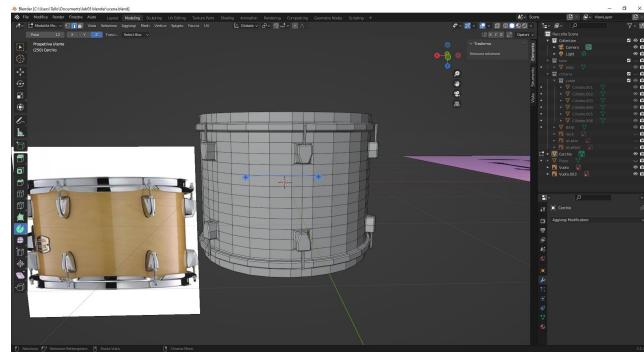
Per creare la chitarra ho utilizzato la tecnica di estrusione. Questa tecnica consiste nel creare un nuovo oggetto estrudendo una faccia esistente. Ho utilizzato questa tecnica per creare il corpo, il manico e il ponte della chitarra.

Per le corde della chitarra ho utilizzato primitive cilindriche. Ho quindi modificato le dimensioni e la forma delle corde per renderle più realistiche.

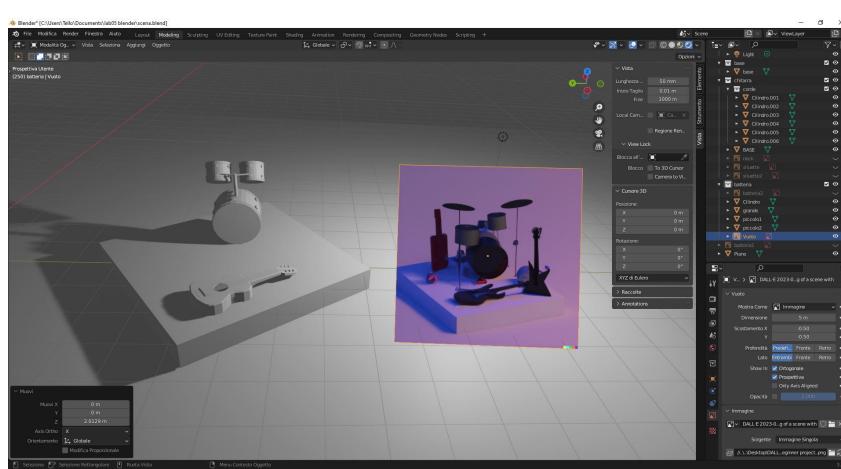
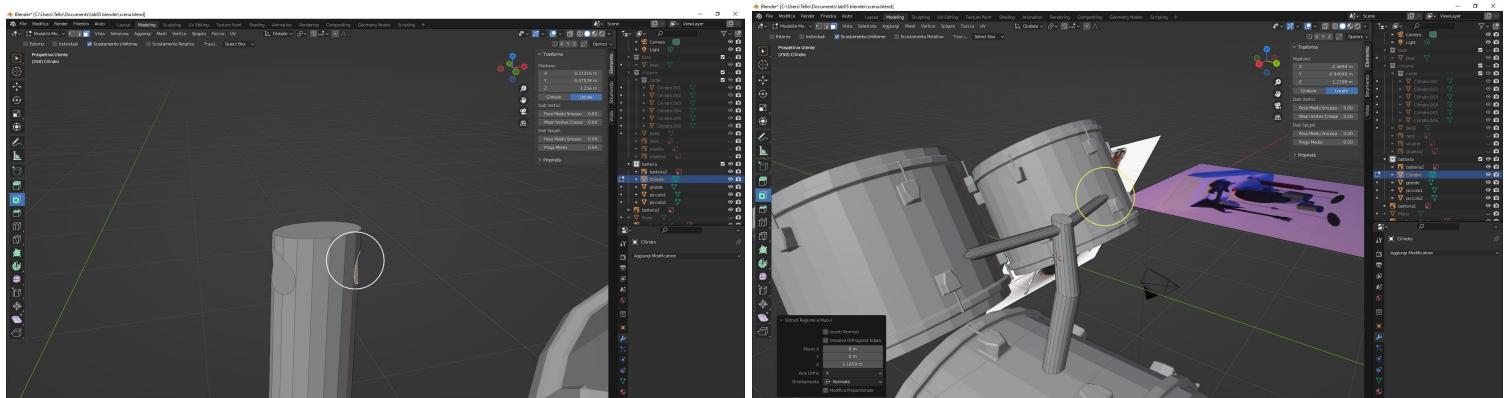


Per creare il tamburo ho utilizzato lo strumento rivoluzione. Questo strumento permette di creare un oggetto ruotando una mesh attorno a un asse.

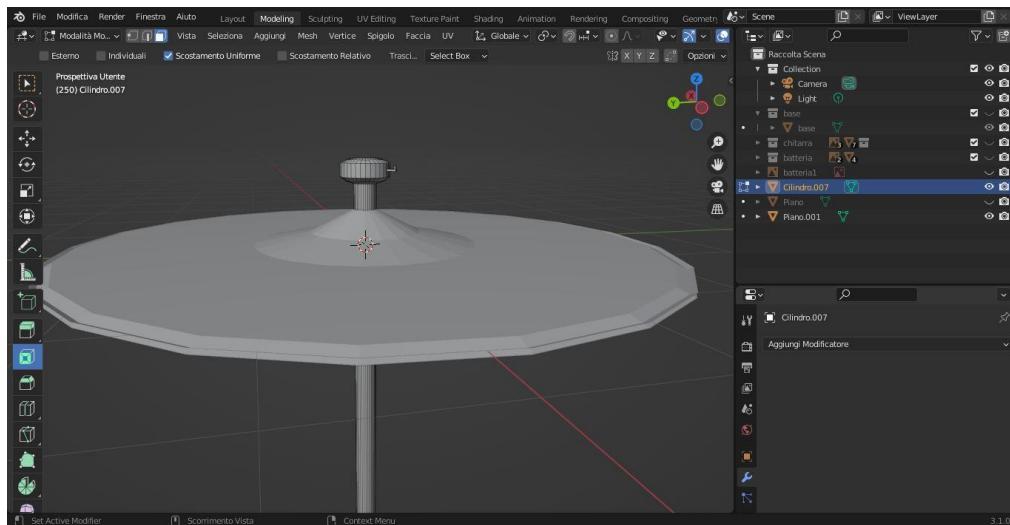
ho poi utilizzato lo strumento unisci vertici per unire i vertici del tamburo. Questo mi ha permesso di creare un oggetto unico e rimuovere i vertici in eccesso.



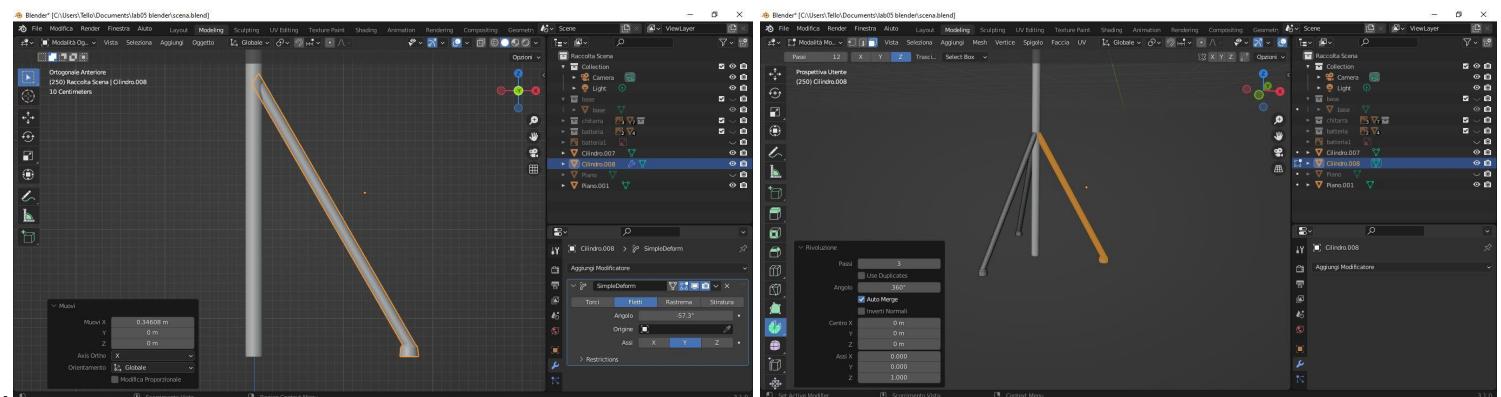
Per connettere le varie aste della batteria ho utilizzato il modificatore booleano per tagliare una sezione da estrarre sulle aste della batteria..



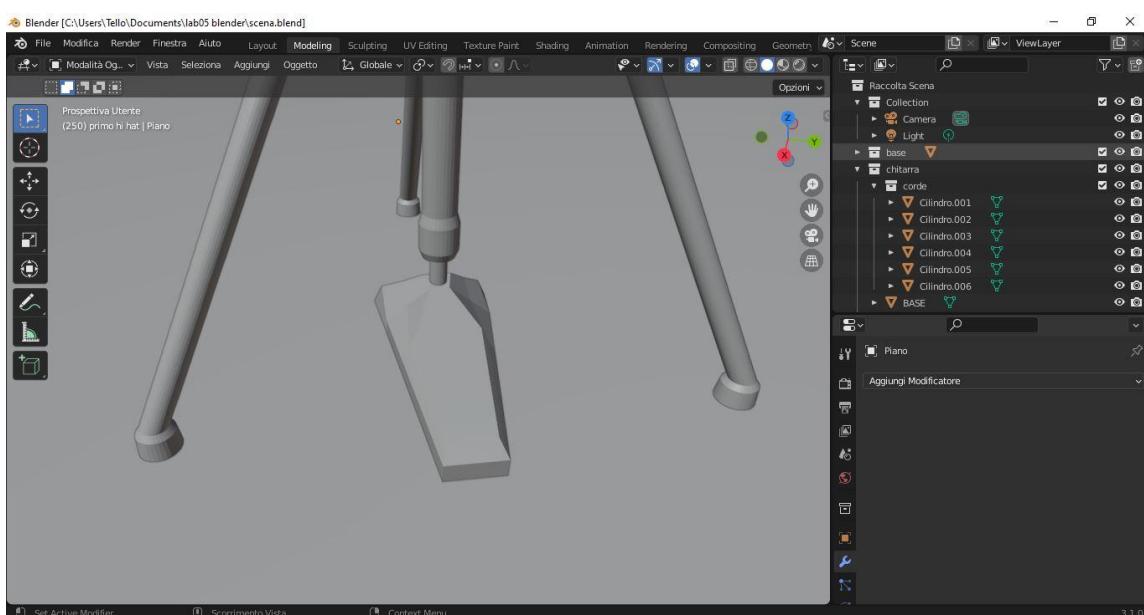
Per modellare i piatti della batteria ho utilizzato il tutorial del professor Paolo Zuzolo, "Scuola - 2023 - Modellazione in Blender.pdf" slide 50

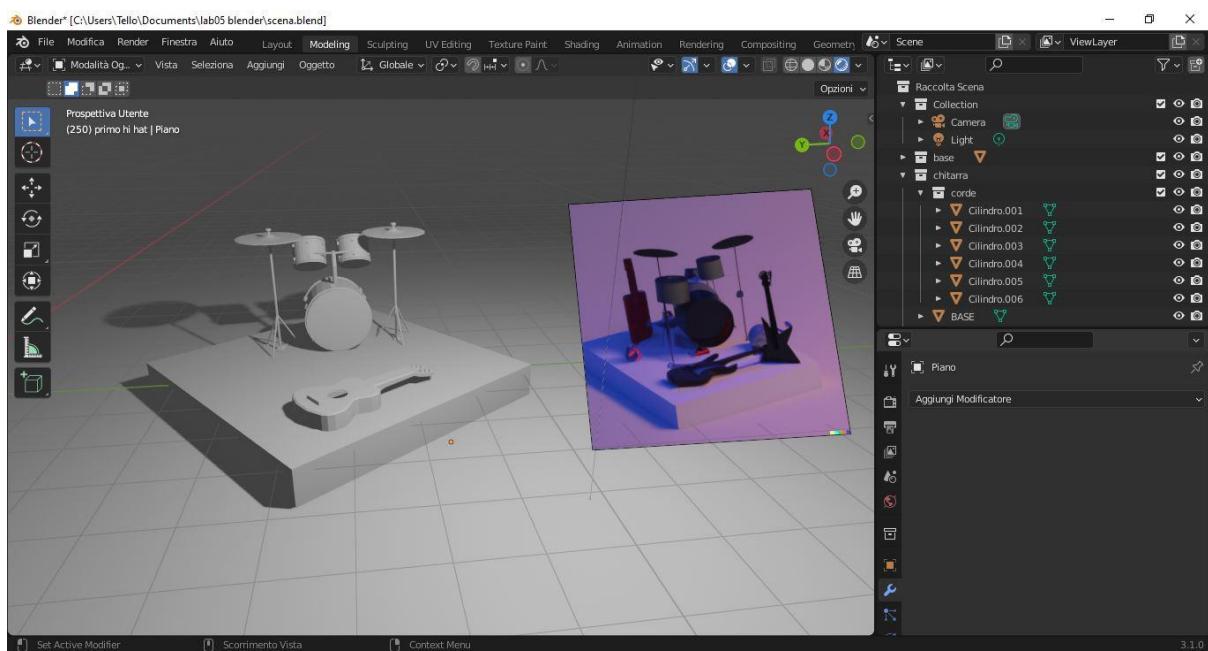


Per i piedini dei vari strumenti ho utilizzato il modificatore fletti. Questo modificatore permette di piegare un oggetto lungo un asse. Ho utilizzato il modificatore fletti per piegare i piedini dei vari strumenti in modo realistico



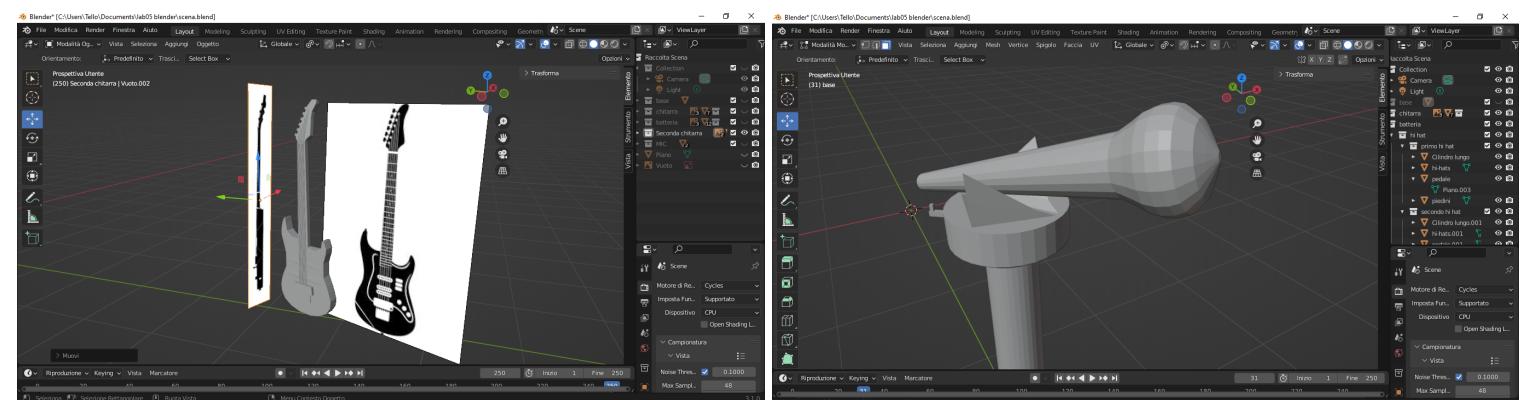
Ho utilizzato la tecnica di estrusione e lo strumento scala per creare la forma del pedale





Ho anche aggiunto un microfono e un'altra chitarra alla scena con tecniche simili a quelle riportate sopra.

Li ho posizionati ai lati della scena.



Conclusione: screenshot della scena resa

