

Progetto Blender

Per la realizzazione della scacchiera è stato usato un cubo schiacciato e applicata una *texture checker*.

Per la realizzazione dei pezzi degli scacchi sono stati usati dei cilindri e tramite *estrusioni* e *scaling* si è arrivato alle forme desiderate.

Agli scacchi è stato applicato un *materiale* per i pezzi bianchi e uno per quelli neri che differenziano solo di colore.

Un ulteriore cubo schiacciato è stato usato per il tavolo su cui è appoggiata la scacchiera, a cui è stato applicato il modificatore *curva* usando una *curva di Bezier*.

Sono state aggiunte 3 luci: una *point* per fare un effetto di ombre, una *spot* per evidenziare una zona specifica e una *sun* per illuminare in generale l'intero modello.

Infine è stata realizzata una semplice animazione con una telecamera in movimento che si conclude col movimento di due pezzi.