

FONDAMENTI DI COMPUTER GRAPHICS LM

LAB 6 - RENDERING CON BLENDER - DIGITAL ART

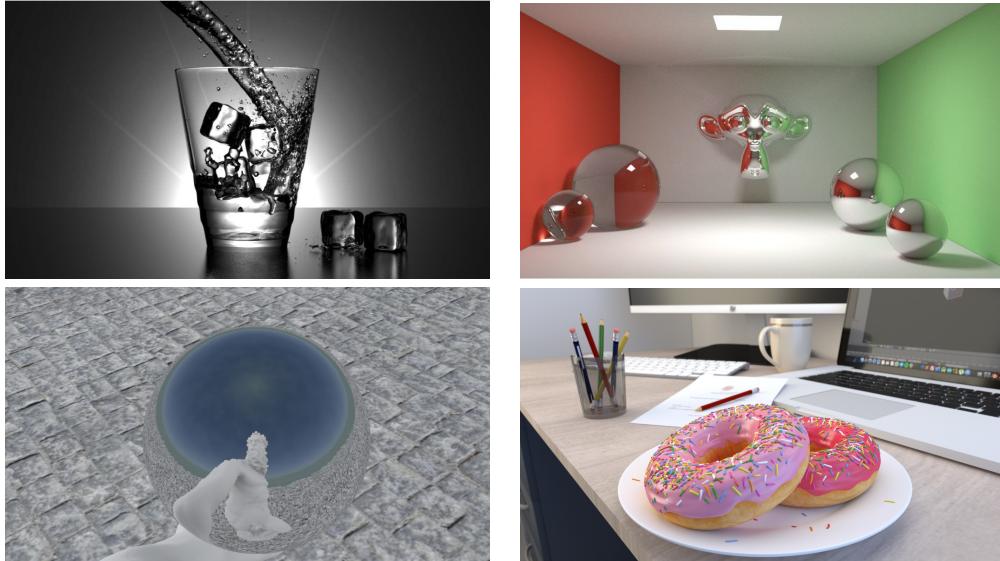


Figure 1: esempi di Digital Art

Digital Art: rendering in Blender

L'obiettivo è quello di utilizzare il rendering di Blender per creare una scena 3D eventualmente quella del Lab 5 o sono ammessi anche oggetti presi da repository purché dichiarati. La scena deve mettere in evidenza le potenzialità di illuminazione, shading, materiali e texturing di Blender, confrontando la resa con Cycles (ray tracing-based) versus resa con Eevee (pipeline di rendering shaders-based).

Si richiede una breve relazione (3/4 pagine) in cui si descrivono le tecniche utilizzate documentate da alcuni screenshot della scena resa.

Generate la miglior immagine della vostra resa e allegatela alla relazione, l'immagine parteciperà al contest "Digital Art FCG2023"!!

Si valuteranno le strategie di rendering utilizzate e gli effetti creati così come l'estetica di quanto prodotto sia questo terribilmente bello che accuratamente brutto, non si valuta la modellazione geometrica degli oggetti in scena. Buon divertimento!

NOTA: L'utilizzo di Blender non è vincolante: lo stesso esercizio può essere svolto in altri ambienti di modellazione/grafica che supportino illuminazione globale con ray tracing (es. POVRAY).