



www.hokmaph.net

Guida a Blender 2.5

Lezione - 1

Massimo Civita

Disponibile on-line dal 13 Maggio 2010

Informazioni legali

La versione in PDF di questo articolo è rilasciata sotto licenza Creative Commons: Attribuzione 2.5 Italia.

Tu sei libero:

- Di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera
- Di modificare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione. Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera. Ogni volta che usi o distribuisce quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.

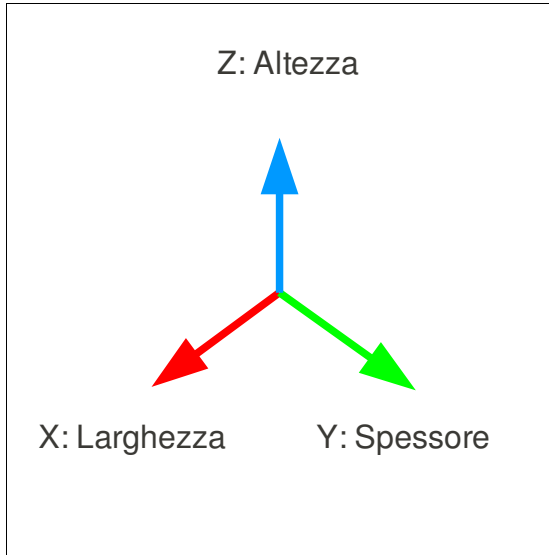
In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.

Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali.

BLENDER 2.5

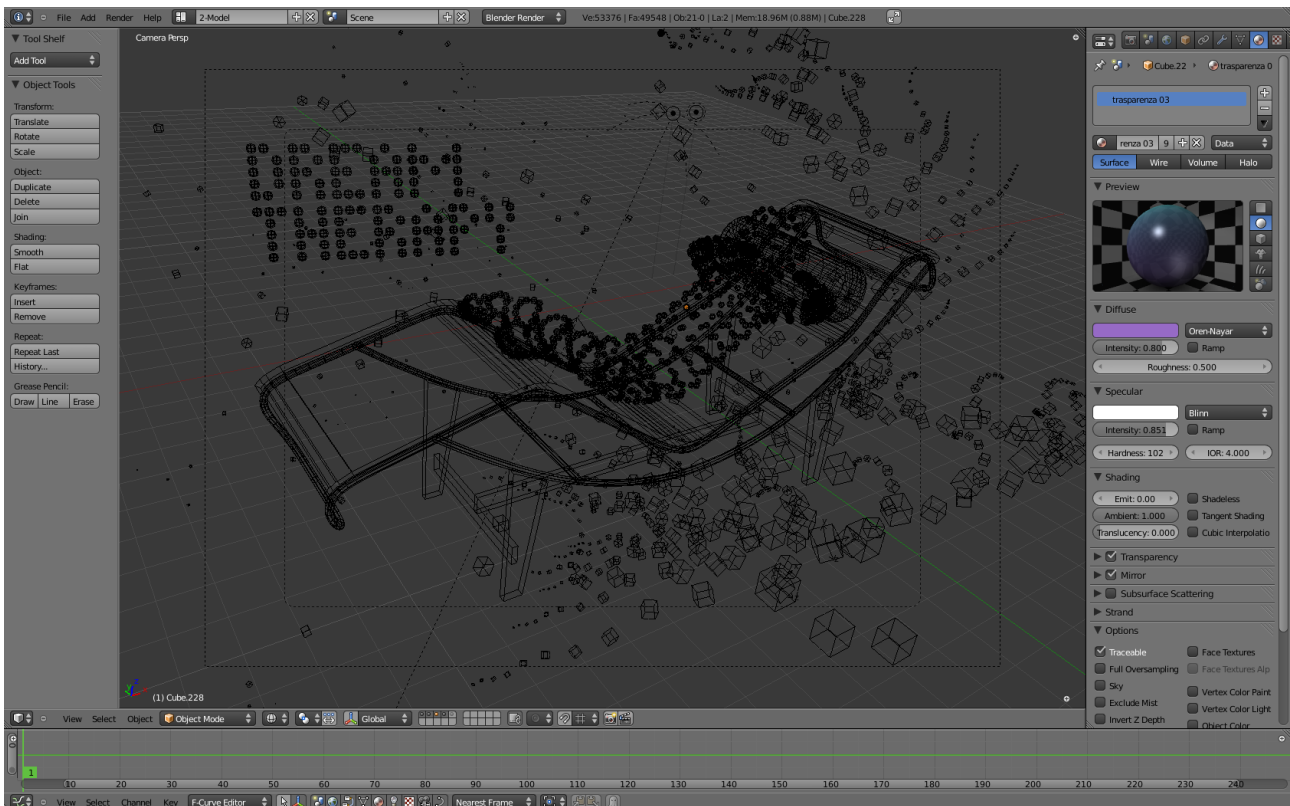
Lezione 1

Blender è un programma di grafica 3D (tre dimensioni)



Con Blender possiamo modellare, disegnare, costruire un **oggetto** in 3D

Con Blender possiamo fare l'animazione di una **scena** 3D

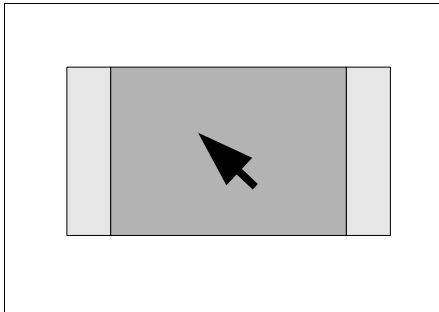


NAVIGAZIONE

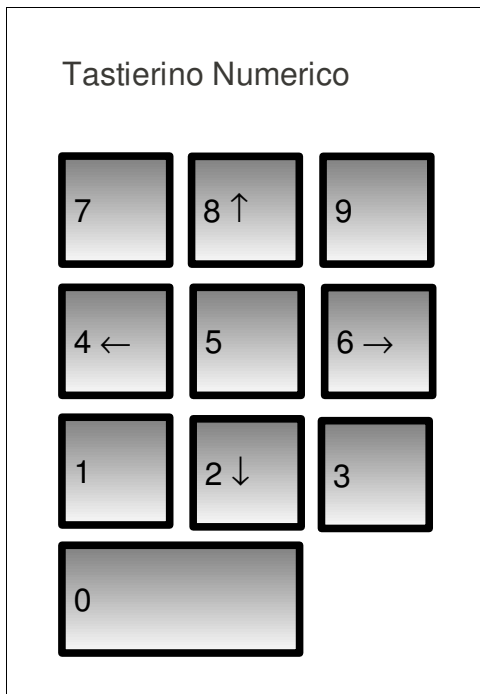
La finestra GRIGIO SCURO è la VISTA 3D (3D View in inglese)

Per cambiare la VISTA 3D:

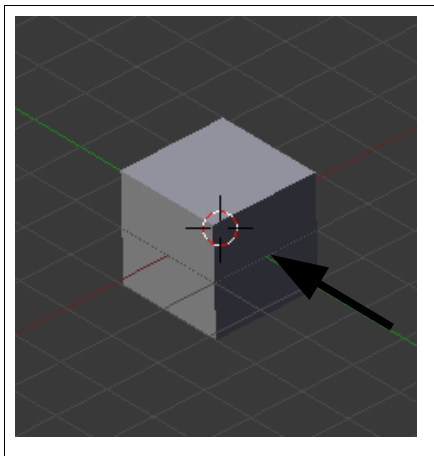
- Il cursore del mouse DEVE stare dentro la VISTA 3D



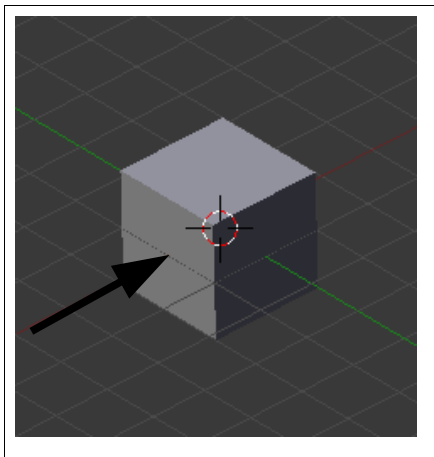
- Usare i pulsanti del TASTIERINO NUMERICO (i numeri a destra della tastiera):



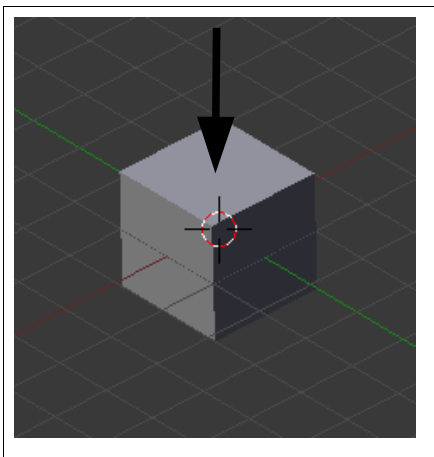
Tasto "1" = VISTA 3D DI FRONTE



Tasto "3" = VISTA 3D DI LATO



Tasto "7" = VISTA 3D DALL'ALTO



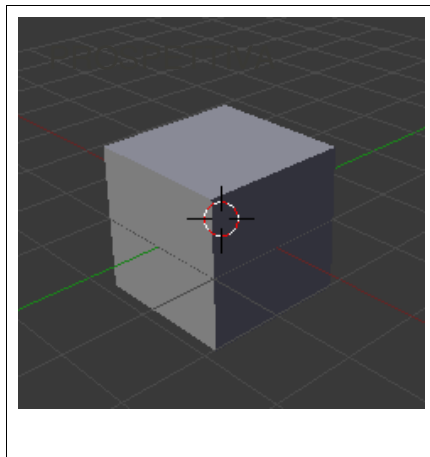
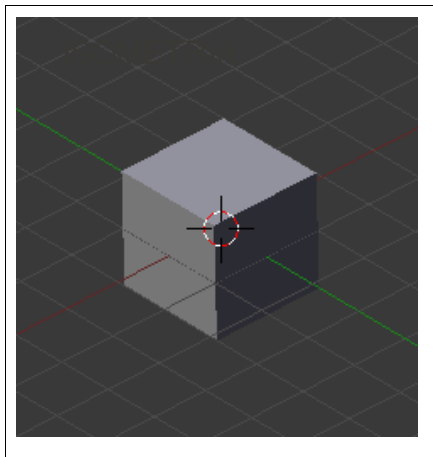
Tasto "2" = Gira la VISTA 3D in basso

Tasto "8" = Gira la VISTA 3D in alto

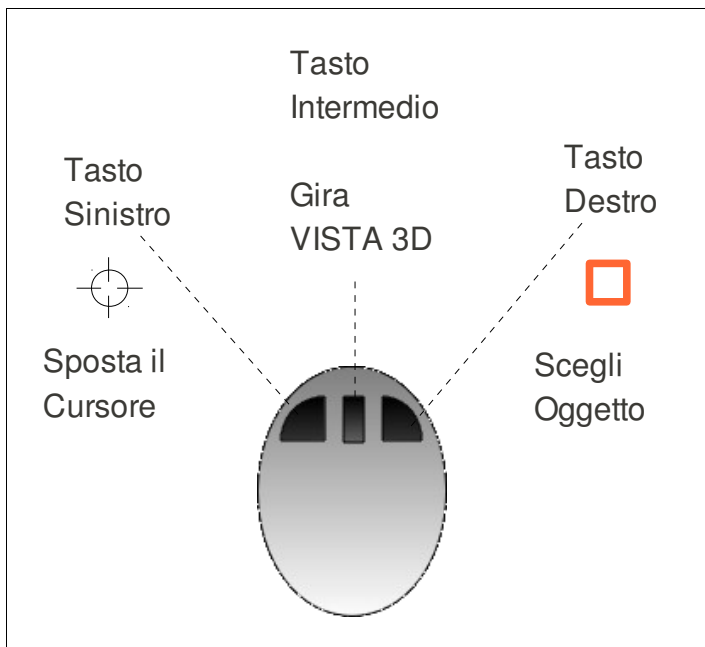
Tasto "4" = Gira la VISTA 3D a sinistra

Tasto "6" = Gira la VISTA 3D a destra

Tasto "5" = CAMBIA LA VISUALE: PROSPETTIVA / ISOMETRIA

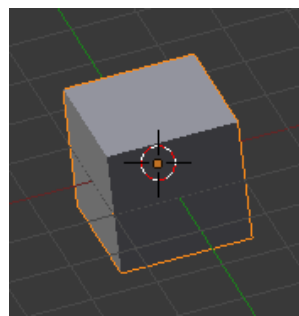
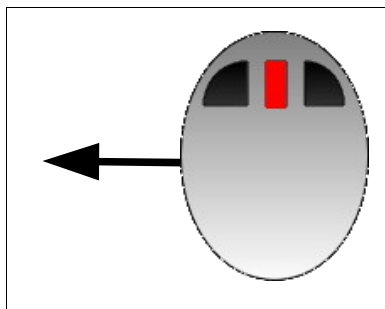
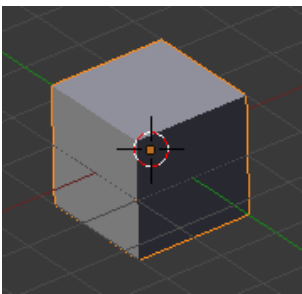


MOUSE



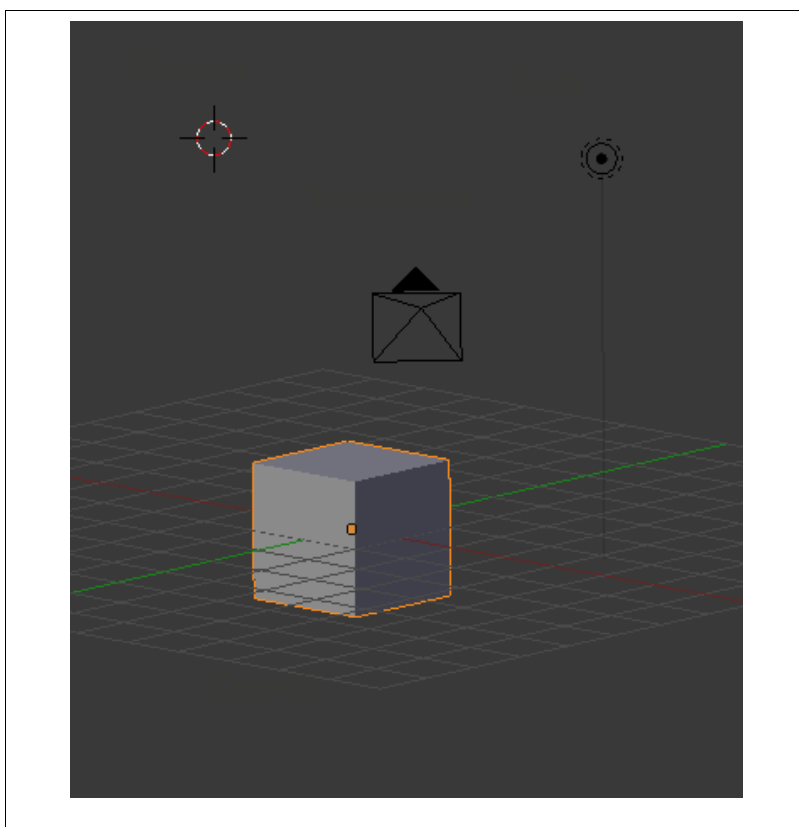
Tasto sinistro = Sposta il Cursore nella VISTA 3D

Tasto Intermedio = Gira la VISTA 3D



Tasto destro = Scegli Oggetto

VISTA 3D



Trasformatore 3D

Il Trasformatore 3D serve per fare modifiche semplici sull' oggetto.
Il Trasformatore 3D si trova in basso sotto la VISTA 3D.

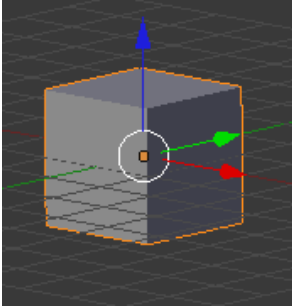


Pulsanti dentro il Trasformatore 3D:

 Pulsante GRAB = Tasto "G"

Serve a cosa?

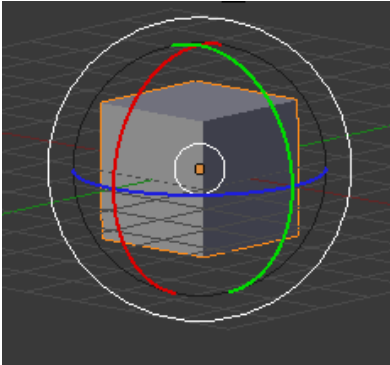
Serve a spostare l'oggetto



 Pulsante ROTATE = Tasto "R"

Serve a cosa?

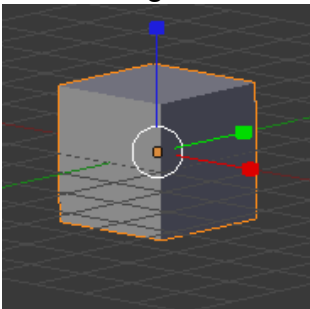
Serve per ruotare l'oggetto



 Pulsante SIZE = Tasto "S"

Serve a cosa?

Serve a ingrandire/diminuire l'oggetto



IMPORTANTE:

Se hai iniziato a Trasformare un oggetto e non vuoi più farlo → premi il tasto "ESC"

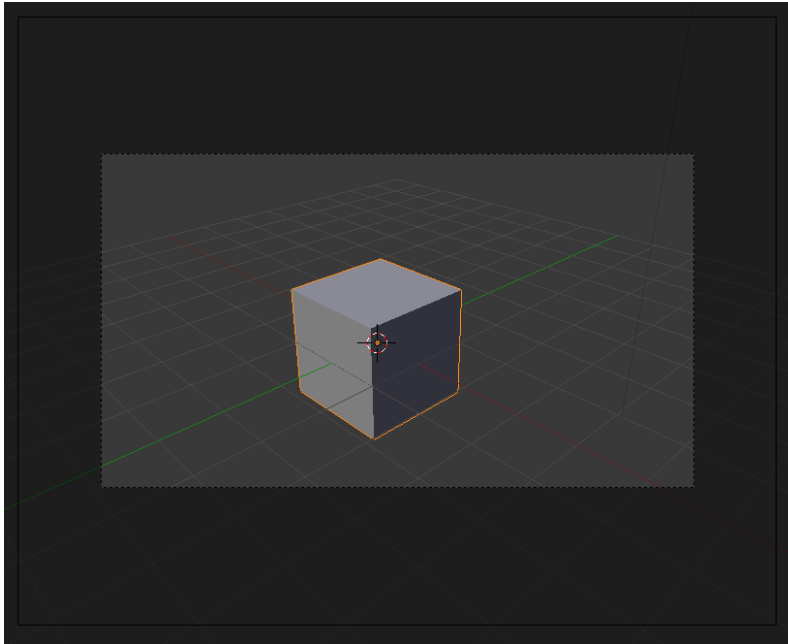
La Telecamera

Usare la Telecamera e fare una “fotografia” alla scena.

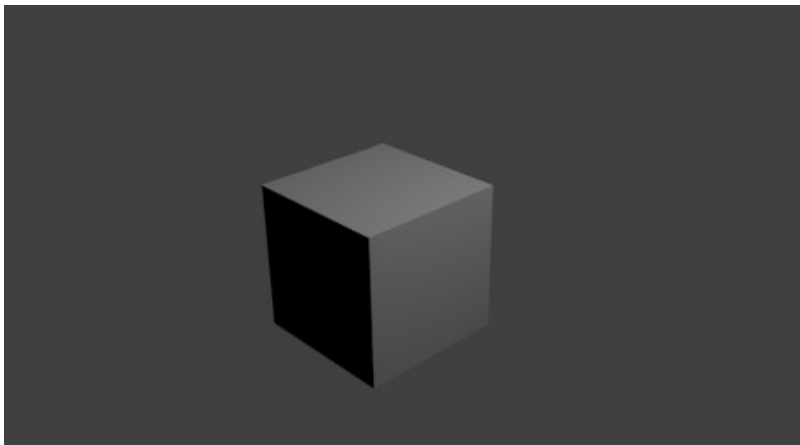
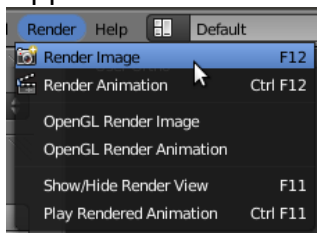
Premi il tasto “0” sul Tastierino numerico:



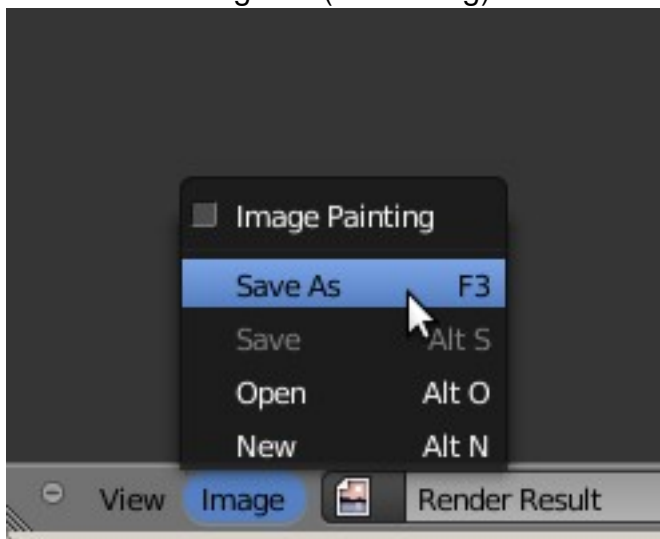
Adesso vedrai la scena con la Telecamera:



Facciamo una “fotografia” (Rendering) con il Tasto “F12”
Oppure con il menu Rendering:



Salviamo la fotografia (Rendering):

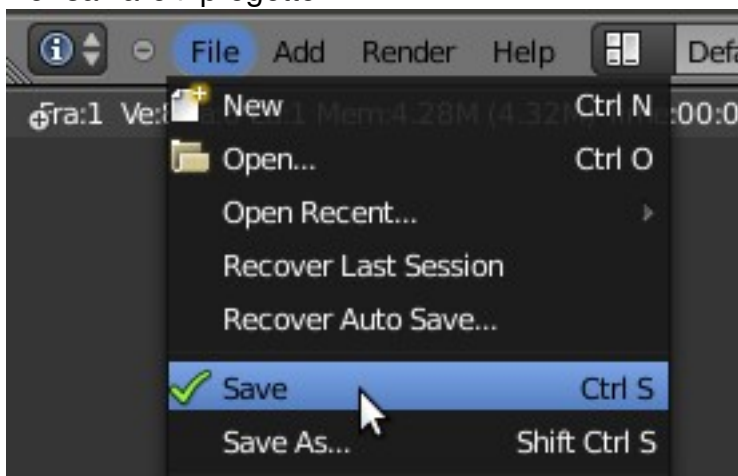


Attenzione!

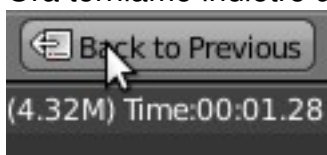
Hai salvato la fotografia.

Non hai salvato il progetto!

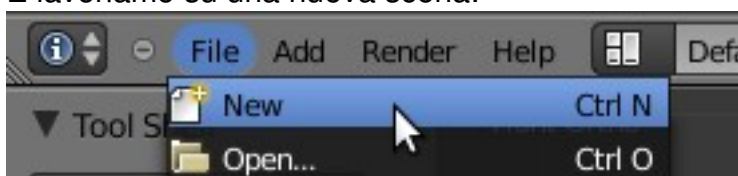
Per salvare il progetto:



Ora torniamo indietro alla nostra Scena:



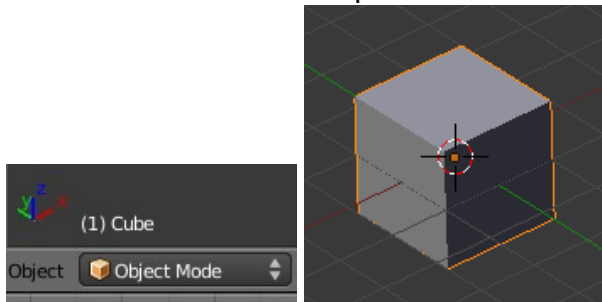
E lavoriamo su una nuova scena:



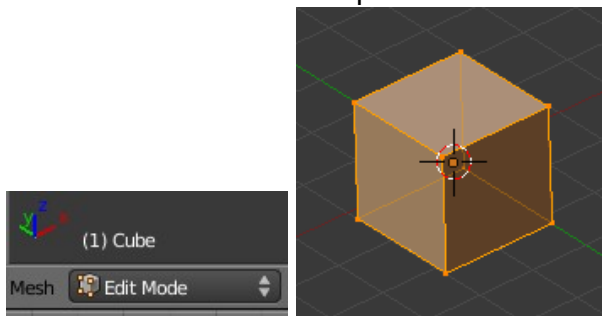
Object Mode e Edit Mode

Ci sono 2 modi di lavorare importanti:

Possiamo lavorare sulla parte esterna dell'oggetto → OBJECT MODE (fuori)



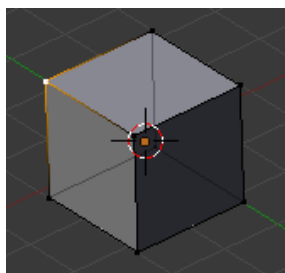
Possiamo lavorare nella parte interna dell'oggetto → EDIT MODE (dentro)




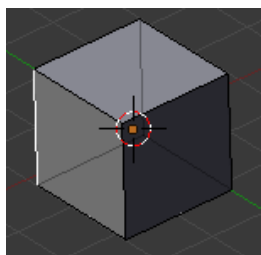
Quando lavoriamo in EDIT MODE possiamo modificare la parte interna dell'oggetto, cambiare la forma, spostare i punti, i lati e le facce.




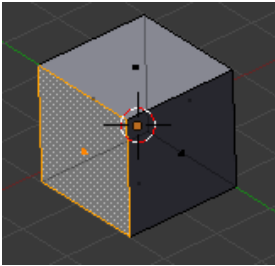
 Vertex Select Mode: per scegliere e modificare i punti.



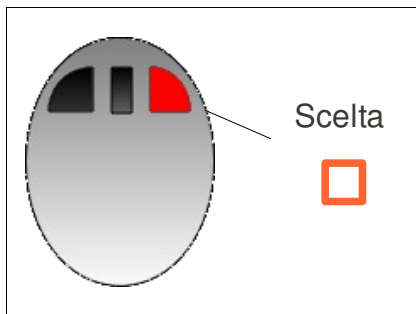
 Edge Select Mode: per scegliere e modificare i lati.



 Face Select Mode: per scegliere e modificare le facce.



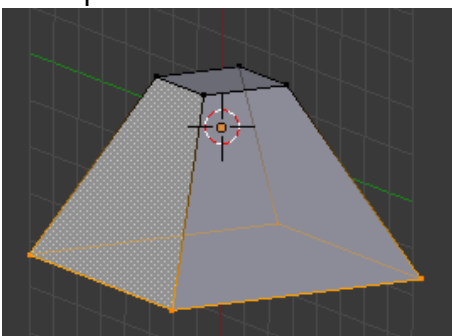
Per scegliere i punti, i lati, le facce usiamo il TASTO DESTRO del mouse:



Per spostare, ruotare, ingrandire le parti interne dell'oggetto possiamo usare il Trasformatore 3D:

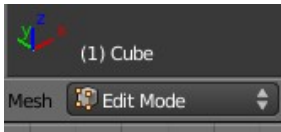


Esempio di modifica interna:



Strumenti per lavorare – MESH TOOLS

Lavoriamo dentro l'oggetto:



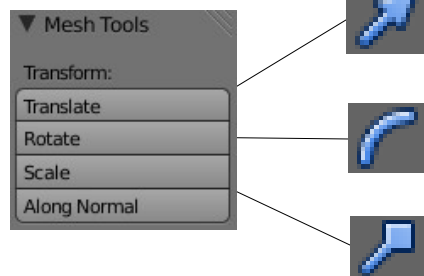
Sul menu a sinistra ci sono i MESH TOOLS = strumenti di lavoro per modificare dentro l'oggetto.

Strumenti da lavoro = MESH TOOLS

Translate = Sposta

Rotate = Gira

Scale = Grande/piccolo



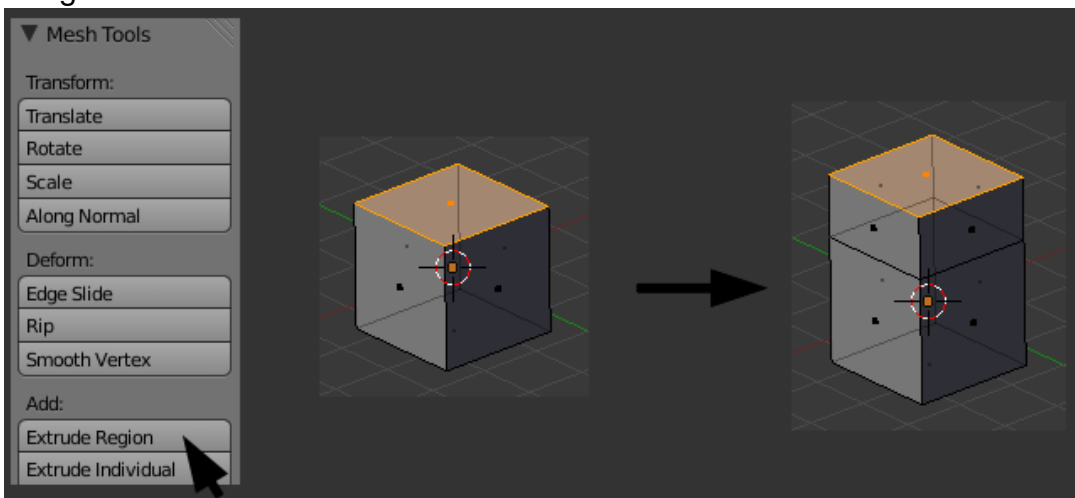
IMPORTANTE:

Se hai iniziato una modifica, ma non vuoi più continuare, premi il tasto "ESC".

Estrusione

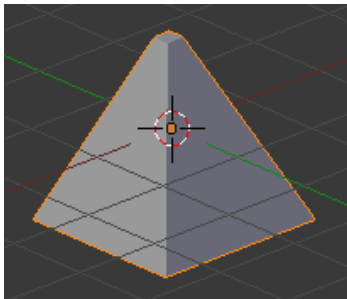
Aggiungere: punti, lati, facce

Scegliamo lo strumento EXTRUDE REGION:

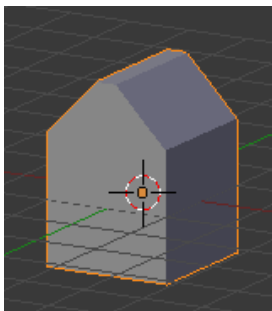


Esercizi:

Fai una Piramide:



Fai una Casetta:



Fai un vaso:



E fai una fotografia per ogni oggetto.