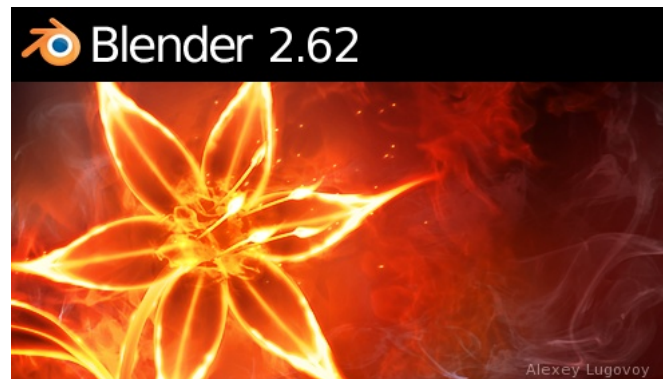


Giulio Vissani

Blender: strumenti di lavoro in 3D



Seminari liberi del Gulp
"La Limonaia", 14 marzo 2012



Replicare la realtà: impossibile (ed inutile).

Suscitare l'impressione della realtà.

Pianificare l'immagine.

Cogliere l'essenza:

- forma
- superficie
- illuminazione
- movimento

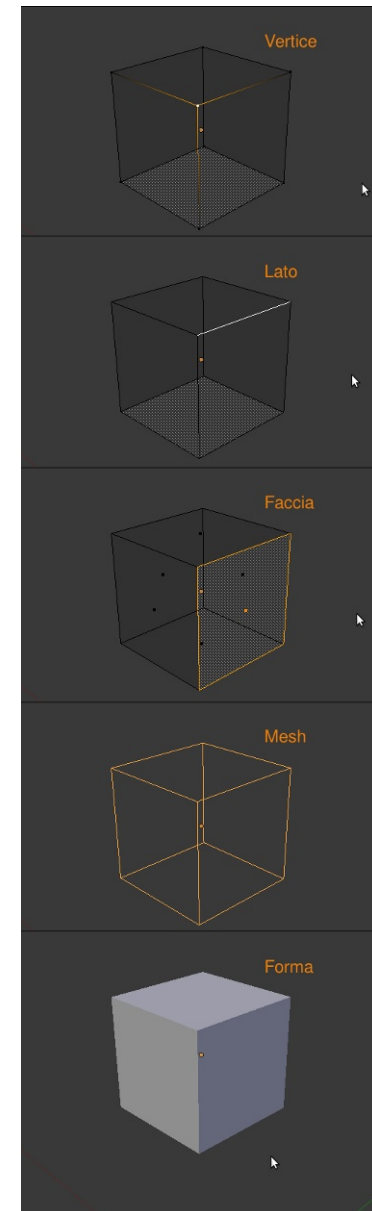


"Colibri" di Giuseppe Albergo



Reti poligionali composte da:

- vertici
- spigoli
- facce

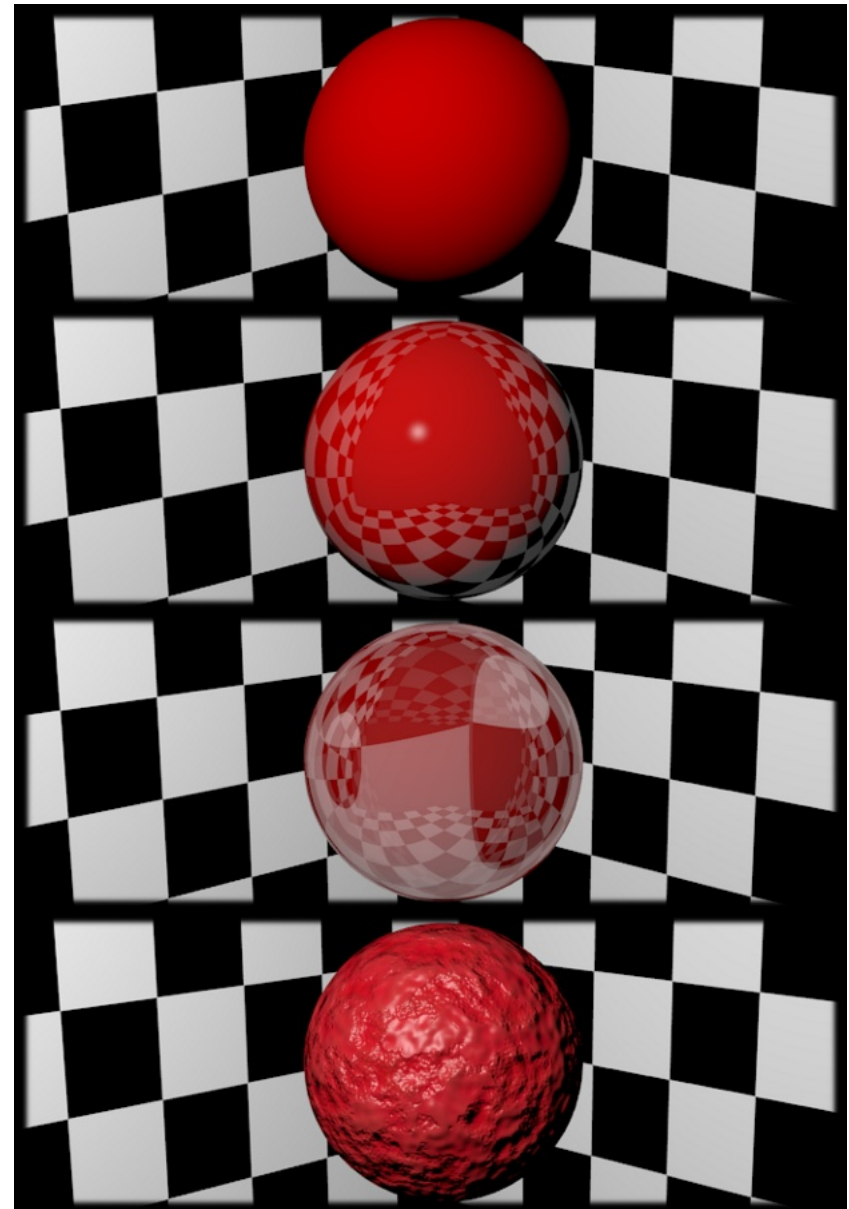




Materiale:

- colore
- ombreggiatura
- riflettività
- trasparenza

Texture: descrive le variazioni delle proprietà del materiale sulla superficie.

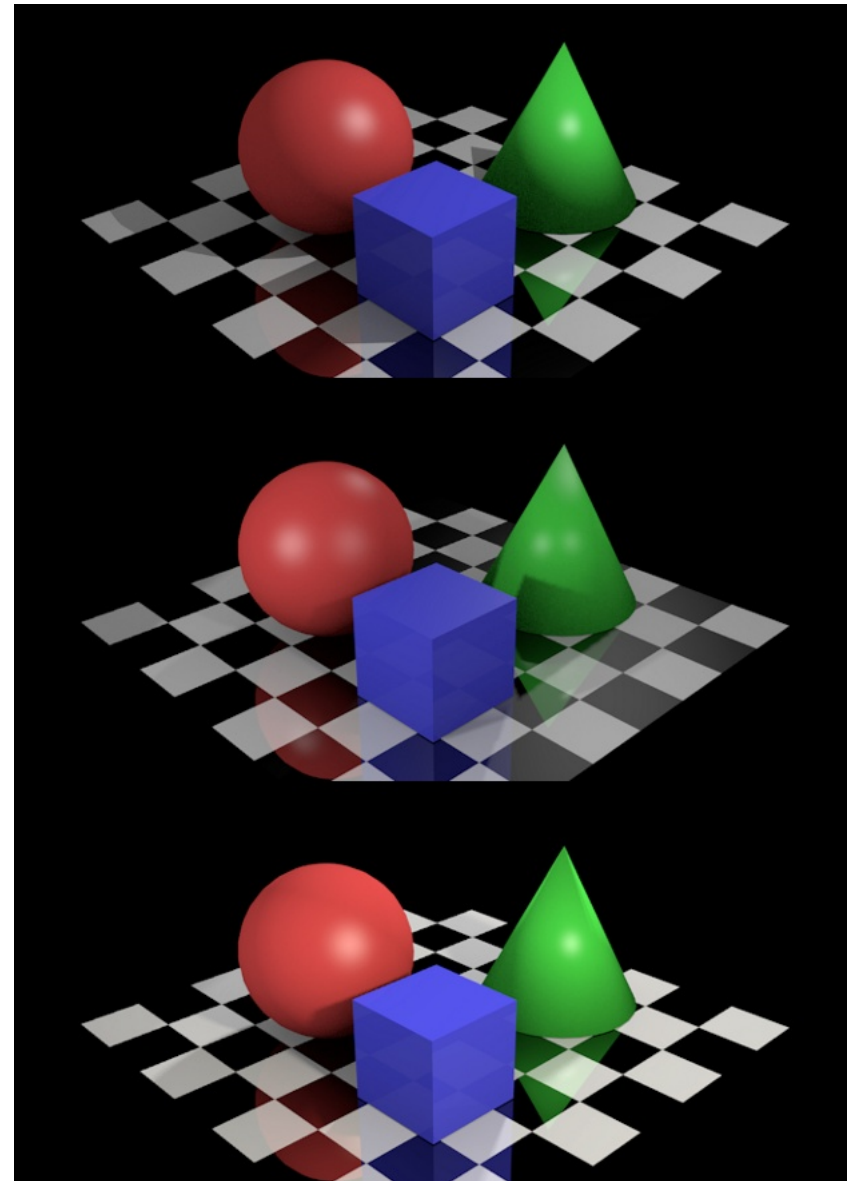




Contribuisce a delineare gli oggetti.

Aumenta la credibilità dell'immagine.

Suscita emozioni.



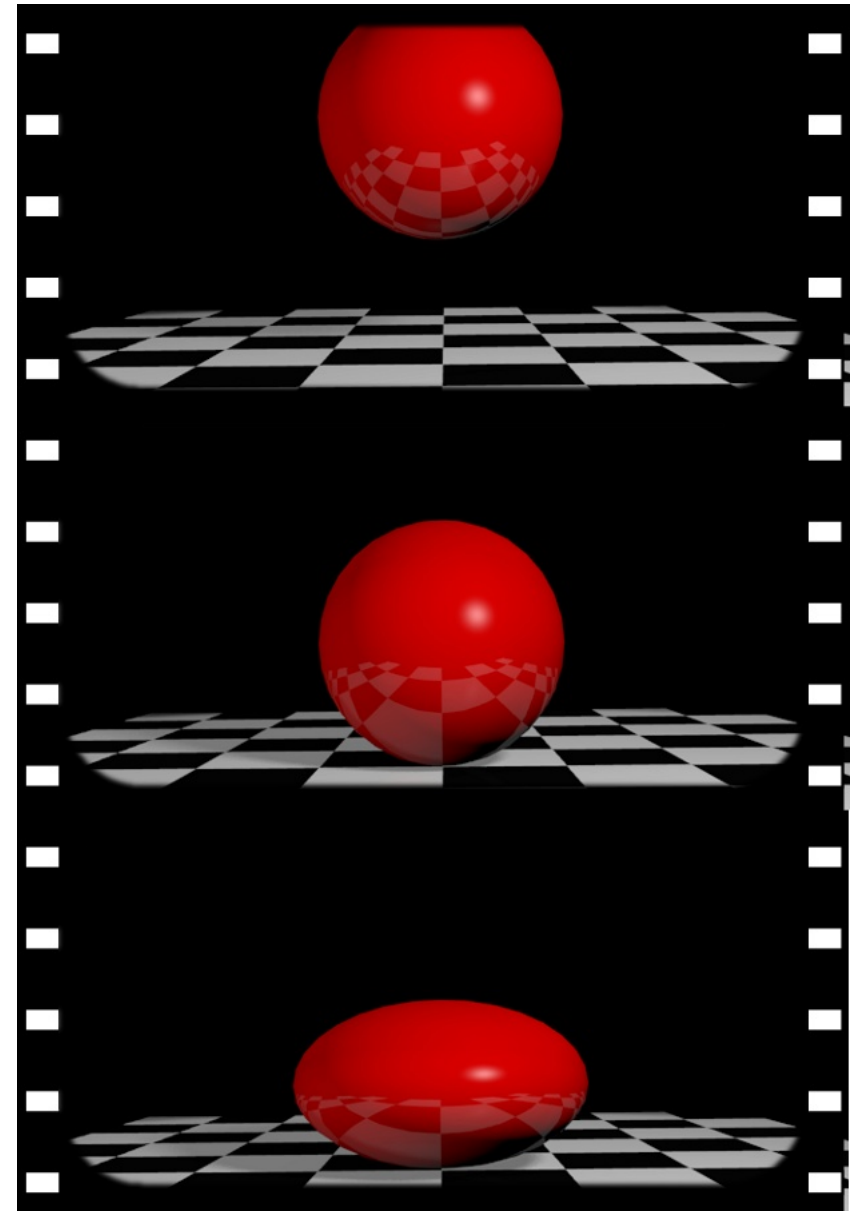


Tecniche e linguaggi mutuati dall'animazione tradizionale.

Fotogrammi chiave (key frames).

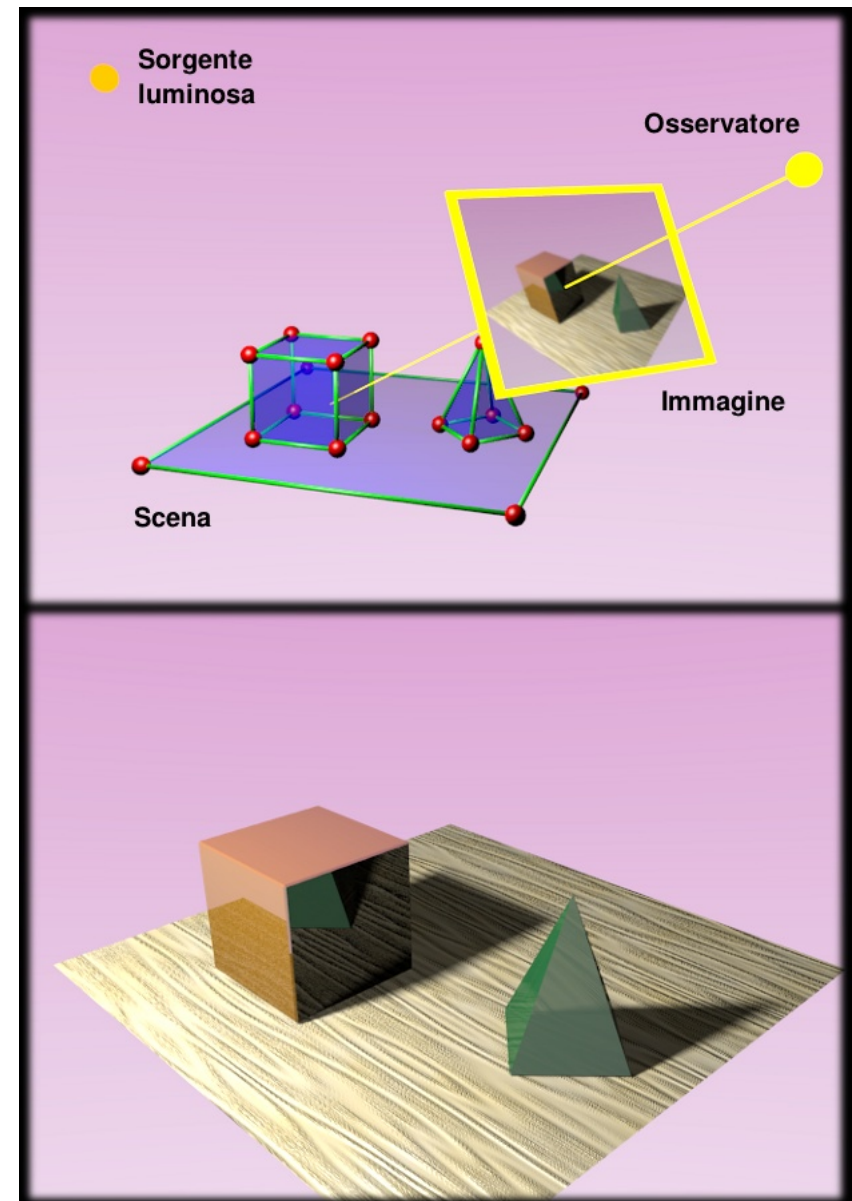
Modifica delle forme (shape keys).

Armature (rigging).



È il processo che trasforma le informazioni fornite al programma per descrivere la scena in un'immagine.

Come per scattare una foto si decide l'inquadratura, l'ottica, il formato e si lancia l'elaborazione.





- # Nasce come programma per la gestione autosufficiente dell'intero processo di produzione di animazioni nello studio dell'olandese NeoGeo.
- # "Una mano sulla tastiera ed una sul mouse".
- # Diventa open source nel 2002 grazie alla campagna "Free Blender" lanciata da Ton Roosendaal. In 7 settimane la sottoscrizione raggiunge 100000 euro.
- # In continua, ininterrotta e rapida evoluzione da allora. Radicalmente riorganizzato nella versione 2.5x.



Big Buck Bunny, Blender Foundation



Scaricabile per tutti i principali SO da: www.blender.org

Supportato dalla Blender Foundation e da moltissime comunità sparse per il mondo offre una quantità di materiale didattico enorme.

Per chi vuole iniziare a curiosare:

- Siti web: BlenderNation, blenderartists.org, blender.it
- Tutorial: Blender Guru, redbaron85, Metalix, BlenderNewbies, Blender Cookie
- Riviste (pdf): Blender art magazine, Blender Magazine Italia
- Libri: Blender Foundations di Roland Hess
- Blender open movie workshop (DVD): Creature Factory, Chaos & Evolutions

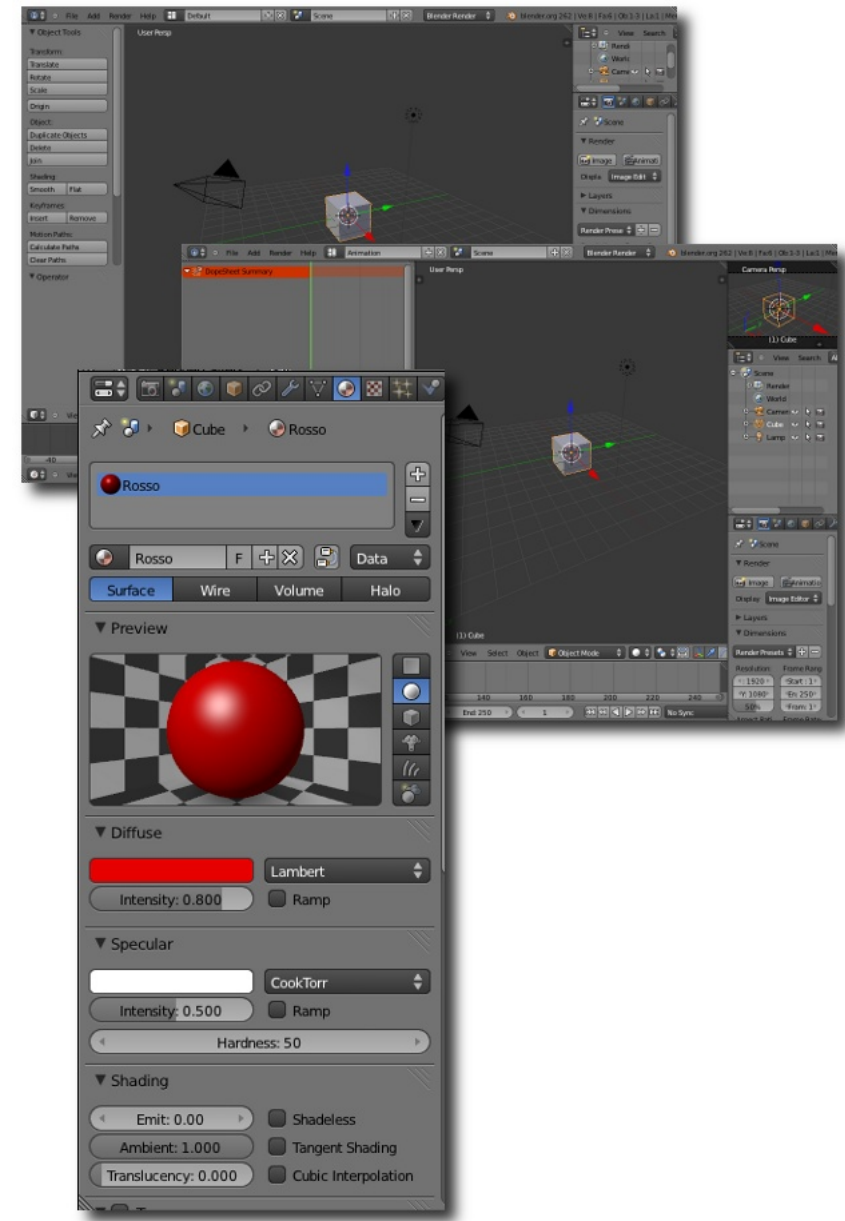


Finestre ridimensionabili non sovrapponibili.

Diversi tipi (funzionalità) per le finestre.

Finestre raggruppabili in schermi.

All'interno delle finestre widget di diversi tipi per interagire con il programma.



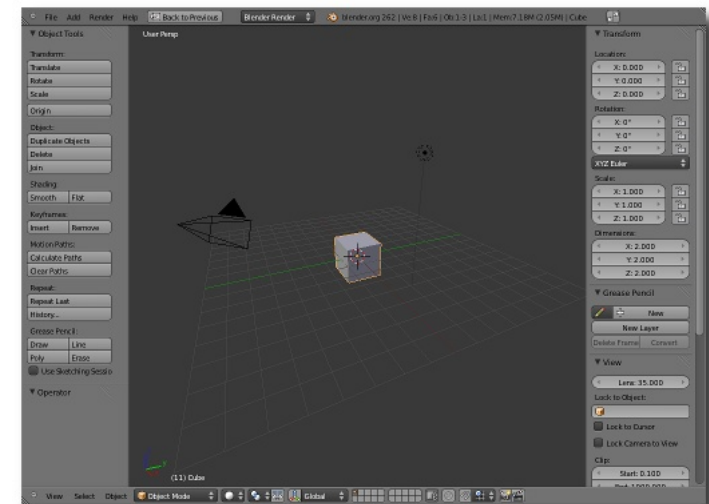


È lo spazio di lavoro principale.

Ai lati contiene due pannelli a scomparsa:
scaffale strumenti sulla sinistra, T-KEY,
pannello delle proprietà sulla destra, N-KEY.

Per navigare nella finestra si usa il tasto
centrale del mouse (MMB): è possibile
ruotare la vista, MMB, trascinarla, SHIFT-
MMB, o avvicinarsi/allontanarsi, WHEEL.

Con il tastierino numerico si sceglie il punto di
vista: fronte, NUM-1, lato, NUM-3, dall'alto,
NUM-7, o dalla fotocamera, NUM-0. Si può
anche scegliere il tipo di proiezione, NUM-5.



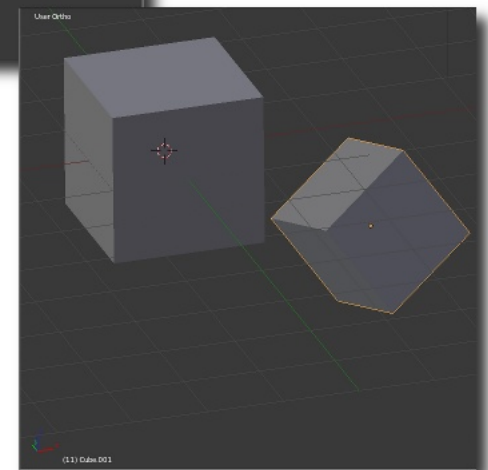
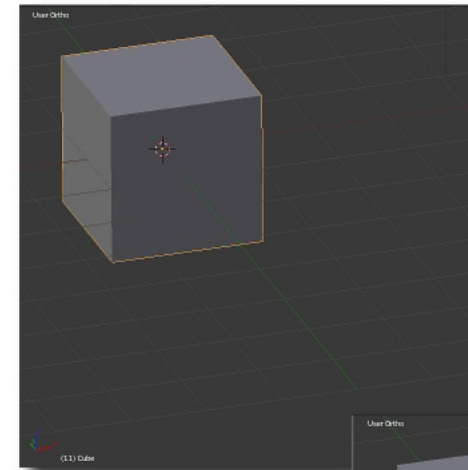


Per manipolare un oggetto selezionarlo, RMB, scegliere l'operazione da compiere, G/R/S-KEY, confermare, LMB, o cancellare, RMB, l'operazione.

Aggiungiamo nuovi oggetti prelevandoli da una lista, SHIFT-A, duplicando quelli presenti, SHIFT-D, o importandoli da altri file di Blender.

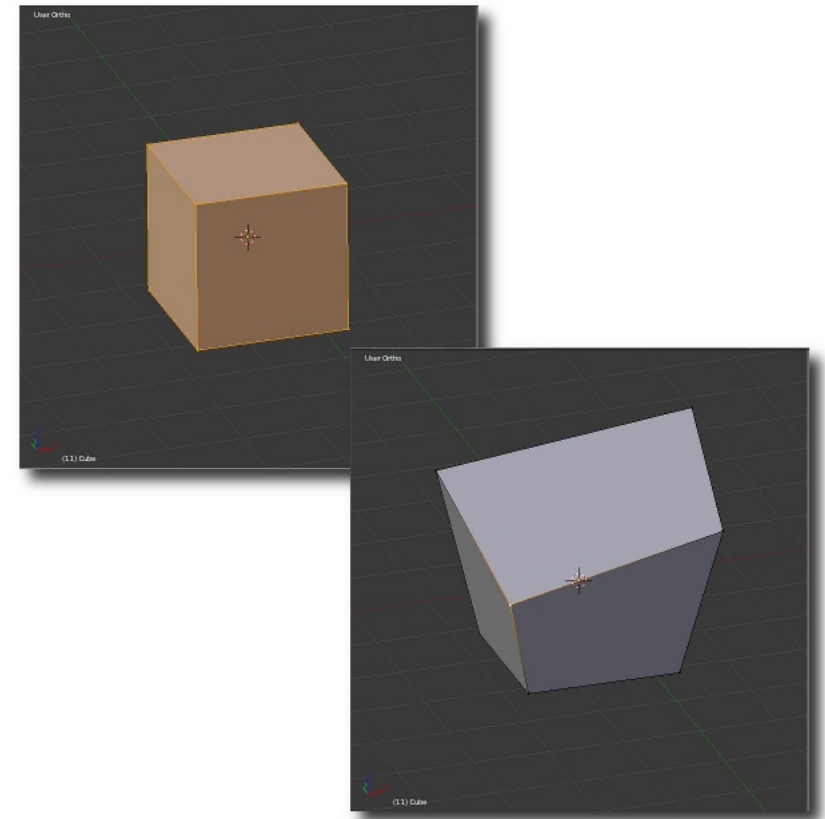
Eliminiamo un oggetto selezionato con X-KEY.

Per selezioni multiple: SHIFT-RMB, A-KEY, B-KEY, C-KEY.





- # Passare dalla modalità Oggetto a quella Modellazione con TAB.
- # Con i bottoni sulla barra si sceglie se operare sui vertici, i lati o le facce.
- # La manipolazione avviene con gli stessi comandi usati per gli oggetti.
- # Per estrarre nuovi elementi E-KEY.
- # Si può modificare una forma anche aggiungendo dei modificatori all'oggetto.



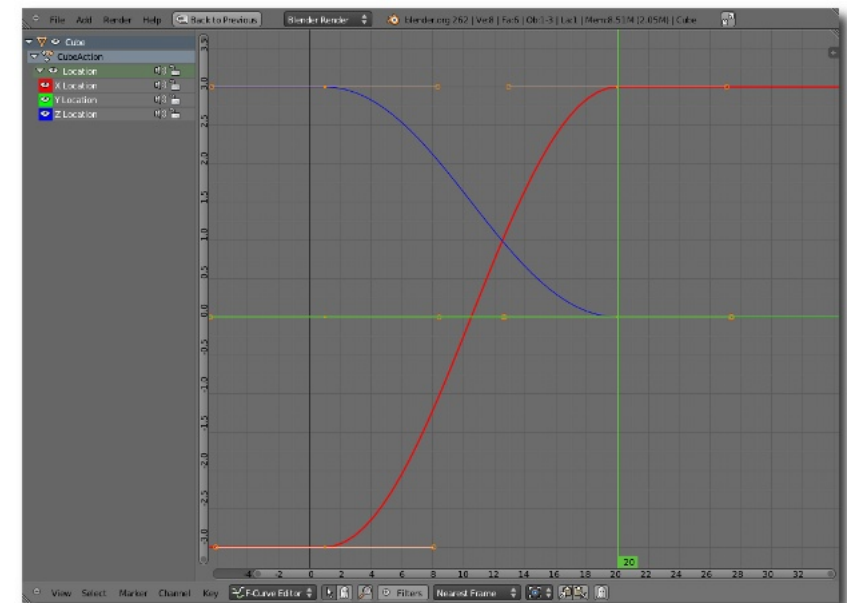


Indicare il tempo del fotogramma.

Posizionare gli oggetti.

Registrare il fotogramma, I-KEY.

Terminata la registrazione avviare con ALT-A.





**Vi ringrazio per l'attenzione e mi auguro che anche voi
possiate da questa sera iniziare a divertirvi con Blender.**

