

# SOMMARIO

|   |           |
|---|-----------|
| <b>PREFAZIONE</b>                                 | <b>7</b>  |
| <b>L'autore</b>                                   | <b>8</b>  |
| <b>L'Editore JANOTEK®</b>                         | <b>9</b>  |
| Libri   | 10        |
| Stampa Periodica                                  | 11        |
| Il Marchio  | 12        |
| <b>A chi è rivolta l'opera</b>                    | <b>13</b> |
| <b>Come seguire il testo</b>                      | <b>14</b> |
| <b>Come ottenere il materiale a corredo</b>       | <b>16</b> |
| <b>Come installare i plug-in allegati</b>         | <b>17</b> |
| <br>  |           |
| <b>INTRODUZIONE</b>                               | <b>19</b> |
| <b>Familiarizzare con il software</b>             | <b>20</b> |
| <b>Composizione di una scena</b>                  | <b>22</b> |
| <b>Materiali e illuminazione</b>                  | <b>24</b> |
| <b>I Contenuti dell'opera</b>                     | <b>26</b> |
| <br>  |           |
| <b>Capitolo 1</b>                                 |           |
| <b>L'AREA DI LAVORO</b>                           | <b>29</b> |
| <b>Presentazione dell'interfaccia</b>             | <b>29</b> |
| Impostazioni di fabbrica                          | 31        |
| Preferenze dell'utente                            | 32        |
| Impostazioni della lingua                         | 37        |
| <b>Gli Editor di Blender</b>                      | <b>39</b> |
| Editor Informazioni                               | 40        |
| L'Editor Struttura                                | 42        |
| L'Editor Proprietà                                | 43        |
| La Linea Temporale                                | 44        |
| L'Editor Vista 3D o Viewport                      | 44        |
| <b>Gestire la Vista 3D</b>                        | <b>45</b> |
| La Finestra di Navigazione                        | 46        |
| Le Palette Strumenti (T) e Trasforma (N)          | 46        |
| La barra dei Menu                                 | 49        |
| <b>Personalizzare Layout e flusso di lavoro</b>   | <b>51</b> |
| Lavorare con le quattro viste                     | 52        |
| Ottimizzare e suddividere lo spazio dello schermo | 54        |
| Rendere flottante un pannello                     | 57        |
| Scorciatoie da tastiera                           | 57        |

**Capitolo 2**

**PRIME INTERAZIONI \_\_\_\_\_ 63**

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Navigare nello spazio virtuale</b>       | <b>63</b> |
| Rotazione della vista                       | 64        |
| Zoom  | 64        |
| Panoramica                                  | 64        |
| Viste standard                              | 64        |
| Inquadrare tutto                            | 66        |
| Inquadrare la selezione                     | 67        |
| Puntamento                                  | 68        |
| Rollo                                       | 68        |
| Modalità Cammina o Vola                     | 69        |
| Visualizzazione ortografica                 | 69        |
| <b>La selezione</b>                         | <b>71</b> |
| Tasto Selezione e Tasto Corsore             | 71        |
| Selezione Multipla                          | 72        |
| Deselezionare gli oggetti                   | 73        |
| Selezione a Pennello                        | 74        |
| Riquadro di selezione                       | 75        |
| Selezione al Lazo                           | 77        |
| Selezione Inversa                           | 78        |
| Filtri di selezione                         | 78        |
| <b>Le Trasformazioni</b>                    | <b>79</b> |
| Sposta                                      | 79        |
| Ruota                                       | 81        |
| Scala                                       | 82        |
| Specchia                                    | 82        |
| Duplica                                     | 82        |
| <b>Aiuti alla modellazione</b>              | <b>83</b> |
| Il Manipolatore 3D                          | 83        |
| Sistema di coordinate ed origine degli assi | 85        |
| Il Corsore 3D di Blender                    | 89        |
| Spostare il perno di rotazione              | 92        |
| Gli Snap                                    | 96        |
| Controllare l'effetto sfaccettatura         | 98        |

**Capitolo 3**

**INTRODUZIONE ALLA MODELLAZIONE 3D \_\_\_\_\_ 101**

|   |            |
|---|------------|
| <b>Le entità geometriche</b>                                    | <b>101</b> |
| Primitive ed oggetti  | 101        |
| I Sub-Oggetti   | 106        |
| Curve e Tracciati   | 110        |
| <b>I Modificatori</b>   | <b>119</b> |
| Il modificatore "Deformazione semplice"                         | 120        |
| Il modificatore "Specchia"                                      | 123        |
| Il modificatore Booleane  | 127        |
| Il modificatore Superfici di Suddivisione (Subdivision Surface) | 130        |
| Applicazione Multipla di modificatori                           | 132        |

**Capitolo 4****MANIPOLAZIONE DELLA MESH** **135**

|  |            |
|--|------------|
| <b>Strumenti di selezione delle mesh</b>         | <b>135</b> |
| Selezionare attraverso le facce                  | 137        |
| Selezione connessi                               | 139        |
| Selezione ciclica                                | 140        |
| Espandere e contrarre una selezione              | 144        |
| <b>Trasformazioni sulle mesh</b>                 | <b>144</b> |
| Sistemi di coordinate alternativi                | 148        |
| Sistemi di coordinate personalizzati             | 149        |
| <b>Creare e editare una mesh</b>                 | <b>151</b> |
| Creare un vertice, uno spigolo e un poligono     | 152        |
| Cancellare un vertice, uno spigolo o un poligono | 154        |
| Aggiungere un punto sulla faccia                 | 156        |
| Coltello   | 157        |
| Incassare una faccia                             | 163        |
| Estrudere le facce                               | 164        |
| Smussare e raccordare                            | 171        |
| <b>Editing avanzato</b>                          | <b>172</b> |
| Suddividere una mesh                             | 173        |
| Editing proporzionale                            | 176        |
| Aggiungere un anello di spigoli                  | 180        |
| Creare un percorso di taglio su una mesh         | 182        |
| Esercitazione                                    | 183        |
| <b>Strumenti di gestione delle mesh</b>          | <b>191</b> |
| Scucire una mesh lungo un bordo                  | 191        |
| Dividere una mesh                                | 193        |
| Separare una mesh                                | 195        |
| Estrarre una mesh                                | 195        |
| Unire più oggetti in un singolo oggetto          | 196        |
| Combinare i volumi di due mesh                   | 198        |
| Fondere due mesh separate                        | 199        |
| Tecniche di Bridging                             | 203        |
| Gruppi di Vertici                                | 207        |
| Nascondere le selezioni                          | 210        |

**Capitolo 5****METODOLOGIE DI MODELLAZIONE** **211**

|                                       |            |
|---------------------------------------|------------|
| <b>Modellazione LowPoly</b>           | <b>211</b> |
| Utilizzare la visualizzazione piatta  | 212        |
| Caratteristiche di un modello LowPoly | 213        |
| Triangoli o quadrati?                 | 215        |
| Strumenti da utilizzare               | 215        |
| <b>Design di Superfici</b>            | <b>216</b> |
| <b>Sculpting</b>                      | <b>219</b> |

|   |            |
|---|------------|
| <b>Capitolo 6</b>                               |            |
| <b>GESTIONE DELLA SCENA</b>                     | <b>223</b> |
| La struttura                                    | 223        |
| I Layer   | 227        |
| I Gruppi  | 229        |
| Le Scene  | 231        |
| Aggiungere file di libreria ad una scena        | 233        |
| Le gerarchie                                    | 234        |
| Immagini di sfondo o riferimento                | 235        |
| <b>Capitolo 7</b>                               |            |
| <b>IL RIGGING</b>                               | <b>243</b> |
| I principi                                      | 244        |
| Applicare un'ossatura                           | 250        |
| Definizione dei pesi                            | 254        |
| <b>Capitolo 8</b>                               |            |
| <b>INTRODUZIONE AL RENDERING</b>                | <b>261</b> |
| <b>Blender Internal</b>                         | <b>262</b> |
| Illuminazione                                   | 263        |
| Materiali                                       | 271        |
| Texture   | 278        |
| <b>Cycles</b>                                   | <b>282</b> |
| Illuminazione                                   | 284        |
| Materiali                                       | 288        |
| Texture   | 291        |
| <b>Mappatura delle texture</b>                  | <b>293</b> |
| I principi di mappatura                         | 294        |
| <b>Impostazioni e salvataggio del rendering</b> | <b>298</b> |
| La risoluzione                                  | 298        |
| Salvare il rendering                            | 299        |
| <b>CONCLUSIONI</b>                              | <b>301</b> |