

BLENDER

Magazine
Italia

MAKING OF SUPERTRAMP

Usare il 3D per realizzare
un disegno animato

SHOGANAI

Blender e Unreal
per creare un cortometraggio

ARTICOLI

BAD 2023

Il Bergamo Animation Days
3D e tecnologie emergenti

WORKSHOP

AI E METAVERSO

Il futuro è già qui

CHARACTER DESIGN

Le tecniche da utilizzare

INTERVISTE: Studio Bozzetto - Dal disegno tradizionale ad un 3D di successo

Blender Magazine Italia



Editoriale

di Cristina Ducci

Tempo fa un mio amico e collega ha vinto una gara di martellate: con tre colpi è riuscito a conficcare un chiodo in una tavola fino alla testa (del chiodo, intendo)...

Tante volte mi chiedono: “come si fanno queste cose?” E tu rispondi: “si fanno con un software che si chiama Blender!” E lo esclami con enfasi malcelata e un sorrisetto, quello che ti scopre tutti e 32 i denti.

“Non lo conosco...”, oppure “ah si l’ho sentito dire” (da CHI?), o anche “voglio imparare ma non ho tempo”, “l’ho aperto e richiuso”, “sembra abbastanza intuitivo” (ah SI?), o anche “...”.

“...Quindi queste cose sono fatte al COMPUTER”, (sottotesto) quindi è il computer che fa queste cose e non tu che (butto a caso procedimenti): raccogli references, scarichi l’ultima versione di Blender misuri un pezzo, scarichi l’ultima versione di Blender, fai ricerche storiche, scarichi l’ultima versione di Blender, ti imbatti nei (anzi combatti con i) GEOMETRY NODES, studi l’ultima versione di Blender, guardi uno o due (forse duecento) tutorials,

Tornando al mio amico e la gara di martellate: ha vinto non perché fosse il più forte, né tantomeno perché avesse un Mjöllnir, ha vinto perché il martello è (tra gli altri) uno strumento che lui usa abitualmente per il suo mestiere; ma in realtà lui progetta e dipinge e quando sta per iniziare un nuovo lavoro raccoglie references, misura un pezzo, fa ricerche storiche...

Cosa voglio dire con questo? Probabilmente che lo studio, l’esercizio e l’esperienza fanno tutto il lavoro e al momento che serve, con un martello in mano, diventi Thor.

Poi scarichi l’ultima versione di Blender e ti accorgi che ti tocca studiare tutto di nuovo.

Enjoy!
Cristina Ducci

Numero 28
Anno 2023

Direttore Responsabile
Cristina Ducci

Redazione
Andrea Campagnol
Alessandro Passariello
Riccardo Giovanetti
Carin Belmonte
Michele Cotugno

Grafica e impaginazione
Alessandro Passariello

Immagine Copertina
Lorenzo Aiello

Impaginazione Copertina
Andrea Campagnol

Siti
blender.it
blendermagazine.it

Contatti
magazine@blender.it

Software Utilizzati
Blender
The Gimp
Publisher



Il Blender Magazine Italia
è mantenuto e gestito
dall'Associazione Blender Italia aps
perché possa essere sempre
disponibile per tutti gli utenti

Immagine di fondo di
Maurizio Griffa

Indice

News

Blender rilasci e sviluppo – Pag. 6
Blender 3.6– Pag. 6
Modellazione– Pag. 10
Nodi e fisica – Pag. 10
Rendering e Cycles – Pag. 10
Novità in Blender 4.0 – Pag. 13
ConBlender 2023 – Pag. 17
Blender Conference 2023 – Pag. 17
Blender Italia Live – Pag. 17
Blender Italia Contest 2023 – Pag. 17
Blender Studio Open Movies – Pag. 18

Articoli

Cosa frulla nell'Associazione – Pag. 20
Italian-speaking Community Meetup – Pag. 22
Evento BAD di Bergamo – Pag. 48
Studio Bozzetto – Pag. 58

Making of

Shoganai– Pag. 24
Supertramp – Pag. 40

Workshop

AI e Metaverso – Pag. 50
Character Design – Pag. 52
Workshop storyboard – Pag. 54

Galleria 3D

Le immagini scelte tutte da vedere – Pag. 64

Blender Magazine Italia non rappresenta una testata in quanto viene aggiornato senza alcuna periodicità. Non può considerarsi un prodotto editoriale ai sensi della legge n. 62 del 07/03/2001 in quanto è un prodotto di informazione. Gli autori non hanno alcuna responsabilità sui contenuti dei siti in collegamento, sulla qualità o correttezza dei dati. Essi si riservano la facoltà di rimuovere le informazioni, fornite da terzi, ritenute offensive o contrarie al buon costume. Le immagini sono correlate agli argomenti di cui si scrive.

Alcune sono provenienti da Internet e quindi valutate di pubblico dominio. Qualora i soggetti proprietari fossero contrari alla pubblicazione, non dovranno far altro che segnalarlo in modo da poter procedere ad una rapida eliminazione.





Nello sfondo una immagine di Stefano Cardia



News

di Riccardo Giovanetti

(Gennaio – Ottobre 2023)

Bentornati in questa rubrica di notizie e novità su Blender ed il mondo della computer grafica ed animazione.

Blender – Rilasci e sviluppo

Nel corso dell'anno, gli sviluppatori di Blender hanno lavorato alacremente con il risultato che, al momento della pubblicazione di questa edizione della rivista, sono disponibili ben quattro versioni del programma: la 3.3.11 LTS, la 3.6.4 LTS, la 4.0 Beta ed infine la 4.1 Alpha.

La versione 3.6 LTS è stata rilasciata nel giugno 2023 e verrà supportata fino a giugno 2025, mentre nello stesso periodo è andata fuori produzione la versione 2.93 LTS, che non sarà più mantenuta.

Come potete immaginare, tantissime novità e migliorie sono state apportate al nostro caro Blender, troppe per poterle menzionare tutte, quindi quello che segue è un breve, incompleto sunto delle novità più interessanti introdotte con la versione 3.6 LTS, nonché un'anticipazione di quelle implementate nella versione 4.0 sarà rilasciata a inizio novembre. Per maggiori approfondimenti, come sempre, vi invito a consultare le note di rilascio delle varie versioni di interesse.

https://wiki.blender.org/wiki/Reference/Release_Notes/3.6

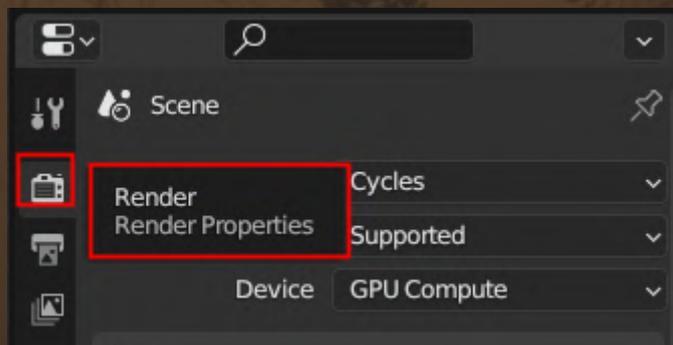
https://wiki.blender.org/wiki/Reference/Release_Notes/4.0

Blender 3.6

Interfaccia utente

Nuovo splash screen tratto dal Open Movie nome in codice "Pet Project" <https://studio.blender.org/films/pet-projects/>

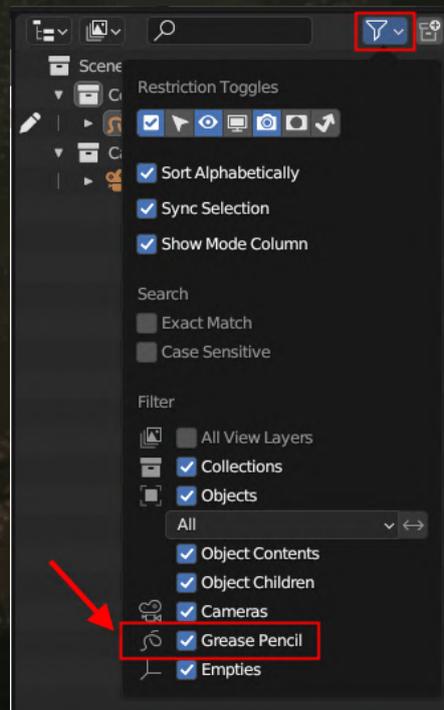
Nel pannello delle proprietà ora le varie schede mostrano il relativo nome con un messaggio informativo, o tooltip, quando ci passate sopra con il mouse.

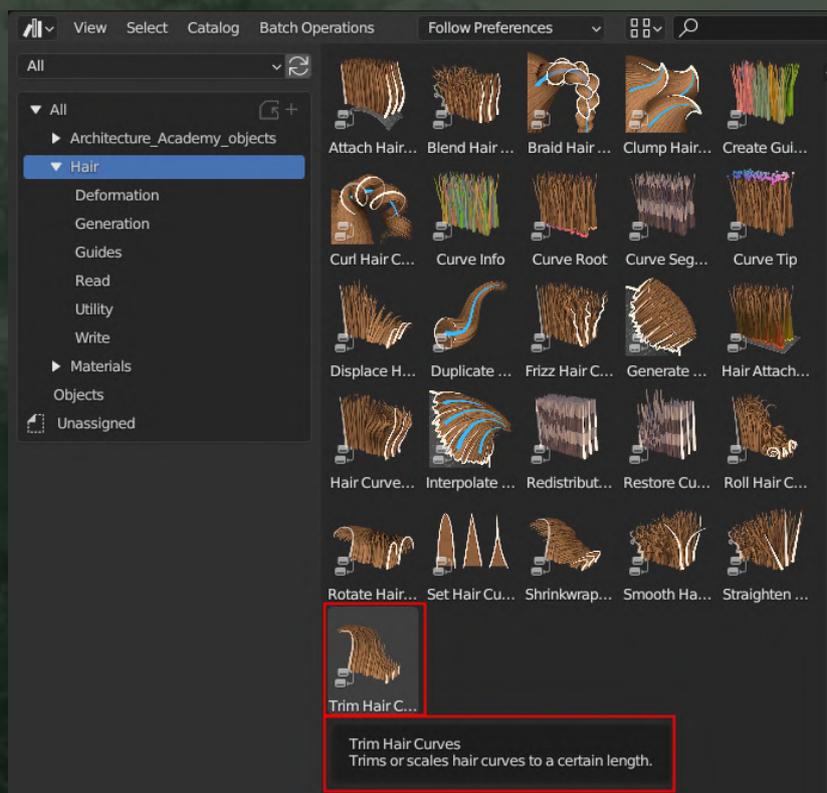


Nell'Outliner è stato aggiunto un filtro per gli oggetti Grease Pencil.

Nel menu File, la voce Open Recent consente di visualizzare fino ad un massimo di 20 file aperti di recente invece dei 10 nella precedente versione 3.5.

Nell'Asset Browser, passando il mouse sopra un asset viene mostrato il nome dell'asset ed un messaggio informativo.

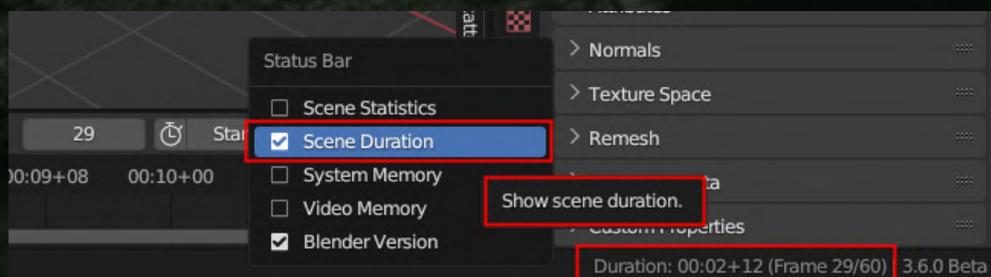




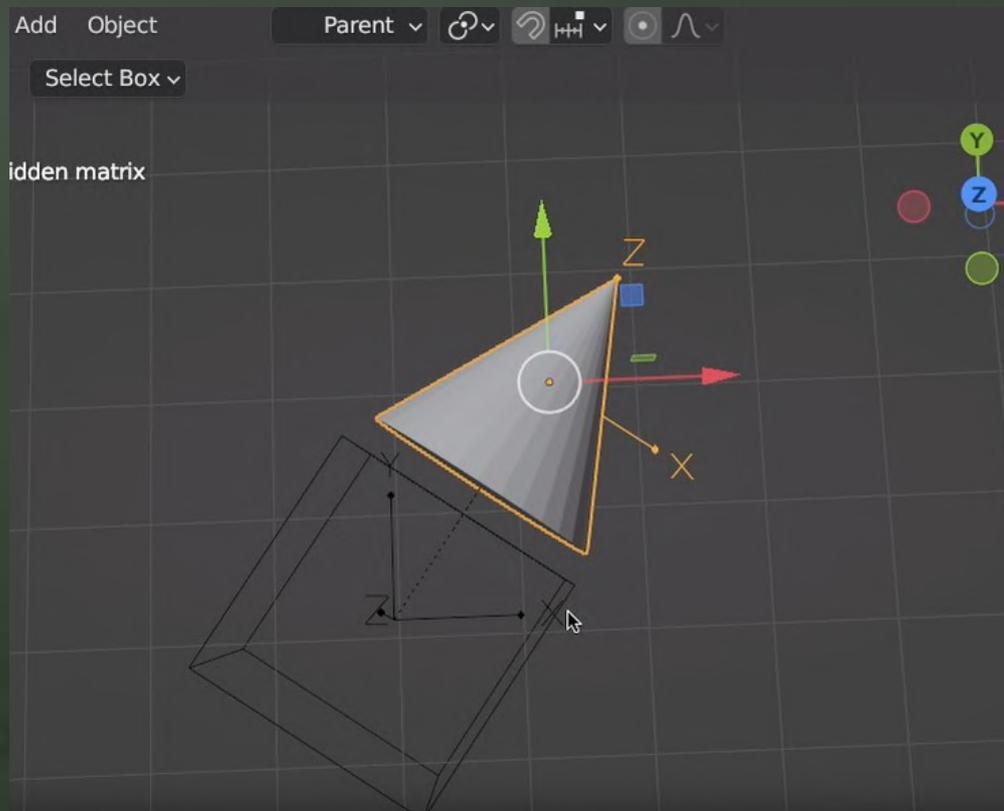
È ora possibile selezionare i caratteri di un testo aggiunto nella vista 3D semplicemente entrando in Edit Mode e cliccando e trascinando il cursore del mouse, mentre nelle versioni precedenti era necessario usare i tasti freccia. Migliorata anche la gestione dei font.

Rigging e animazione

Nella barra di stato in basso è possibile visualizzare le statistiche di durata di un'animazione in secondi e fotogrammi, fotogramma iniziale e finale dell'animazione.



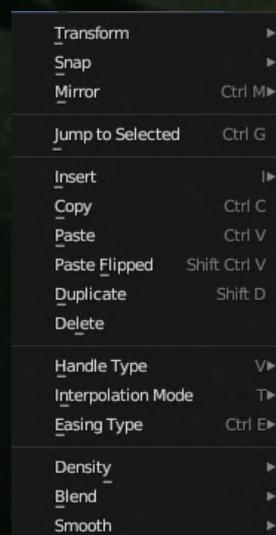
Una nuova opzione di trasformazione spaziale consente di allineare gli assi di un oggetto/osso con quello a cui è imparentato.



Un nuovo operatore per smussare i dati dei fotogrammi chiave è stato aggiunto:

https://wiki.blender.org/w/images/d/da/Gaussian_smooth.mp4

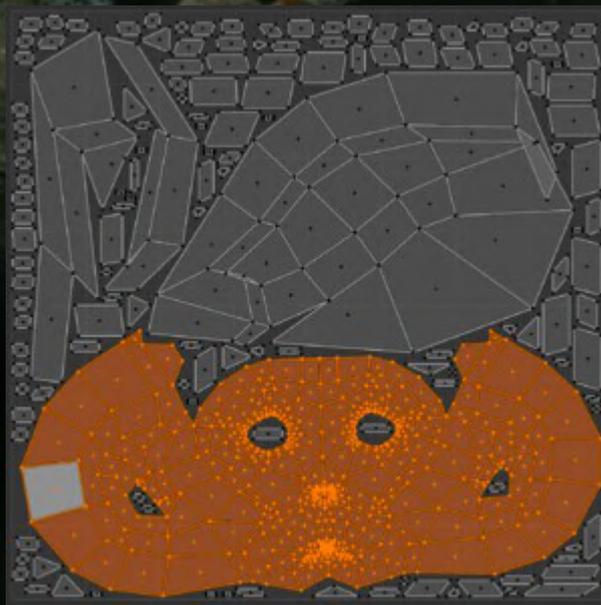
Altre migliorie sono state apportate per l'inserimento di fotogrammi chiave, il menu relativo nell'editor grafico è stato ripulito. Le cose che hanno a che fare con i canali sono state spostate nel menu "Canali/Channels". Il resto è stato raggruppato in sottomenu ove possibile.



Modellazione

Migliorate le prestazioni in diverse aree con la parallelizzazione di operazioni specifiche, incluso il Subdivision Surface e l'estrazione della mappa UV.

Per quanto riguarda la mappatura UV è stato migliorato il sistema di ordinamento delle isole nella mappa per un miglior sfruttamento dello spazio UV, nonché aggiunta una nuova modalità "Merge Overlapped" in cui le isole sovrapposte si uniscono durante l'ordinamento UV.



Nodi e fisica

Una novità di rilievo nei Geometry Nodes è l'aggiunta di nodi per la simulazione di effetti fisici. Si tratta della prima iterazione di questo tipo di effetti pertanto aspettiamoci ulteriori sviluppi nelle prossime versioni di Blender.

Diversi miglioramenti nelle prestazioni dei Geometry Nodes sono stati apportati in questa versione; nell'Editor dei Nodi è stato aggiunto un collegamento al manuale ed un nuovo menu a discesa consente di selezionare i sottotipi di socket di gruppo.

Rendering e Cycles

Le schede grafiche AMD supportano l'accelerazione ray-tracing in Windows, tramite HIP RT, e l'albero delle luci o Light Tree (con alcune limitazioni).

Le schede grafiche Intel supportano l'accelerazione ray-tracing utilizzando Embree 4 (con alcune limitazioni).

Le GPU Apple Silicon ora supportano NanoVDB per Metal, con una riduzione della memoria utilizzata per le volumetriche.

Light Tree ora usa meno memoria ed è più veloce da costruire, tramite istanze e multi-threading.

Il caricamento di geometrie di grandi dimensioni in Cycles è molto più veloce, il che significa che il rendering può iniziare più rapidamente dopo le modifiche alla geometria o il passaggio alla vista renderizzata.

L'effetto Fresnel del vetro BSDF permette ora una migliore conservazione dell'energia e precisione dei risultati ad alta rugosità della superficie.

Vista 3D

Il nuovo passo Transparent contiene superfici sfumate alfa, che possono essere regolate nel compositore e successivamente miscelate con passi opachi.

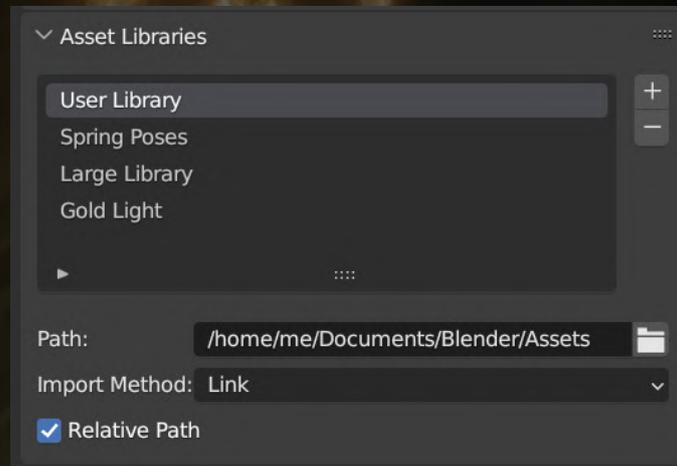
I seguenti nodi sono ora supportati nel Viewport Compositor:

- Convert Color Space
- Plane Track Deform
- Denoise
- Stabilize 2D
- Mask
- Corner Pin
- Texture
- ID Mask
- Map UV
- Fog Glow Glare
- Displace
- Z Combine
- Anti-Aliasing
- Interpolazione bicubica
- Ripetizione lungo un unico asse
- Immagini EXR multi-layer

Infine, i nodi Viewer ora hanno la priorità sui nodi Composite come output attivo se esistono più nodi di output.

Pipeline, Assets & I/O, Add-on

Ora è possibile indicare il percorso relativo durante l'importazione delle risorse. L'opzione esiste nelle Preferenze per libreria di asset

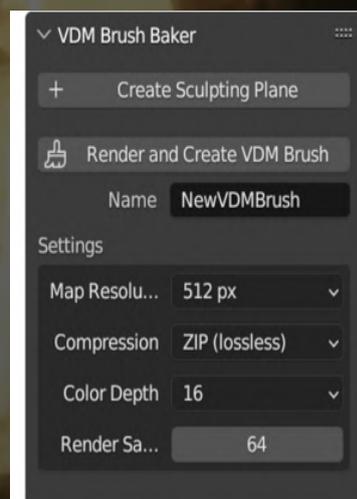


Nuovo importatore ed esportatore PLY basato su C++. Esportazione da 4 a 20 volte più veloce, importazione da 8 a 30 volte più veloce rispetto all'add-on Python.

Numerose nuove funzionalità aggiunte all'import/export di dati USD e di modelli FBX.

Nuovo add-on per l'importazione/esportazione in formato 3DS.

Nuovo add-on per la creazione di pennelli VDM in modo più facile.



Ma c'è molto altro ancora nei comparti Animation & Rigging, VFX e Video, Video Sequencer, Modellazione, Sculpting, Interfaccia Utente, pertanto vi consiglio di consultare le note di rilascio per una panoramica completa.

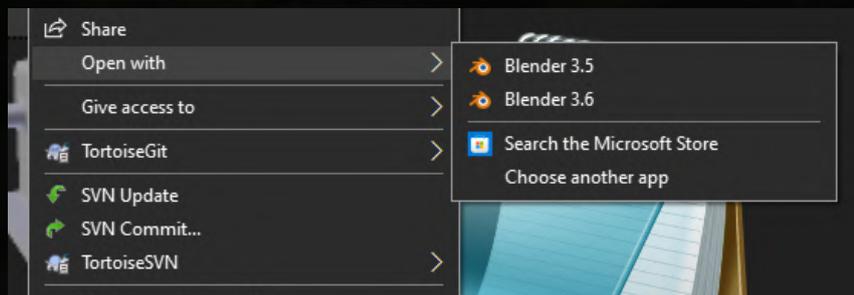
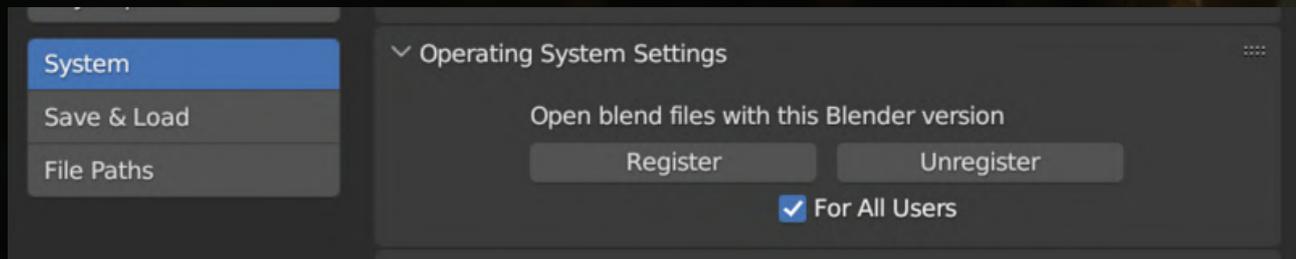
Novità in Blender 4.0

Attualmente nella fase Beta (Bcon3) di sviluppo, con rilascio previsto ai primi di novembre, queste sono alcune delle novità che sono state implementate in questa nuova versione di Blender.

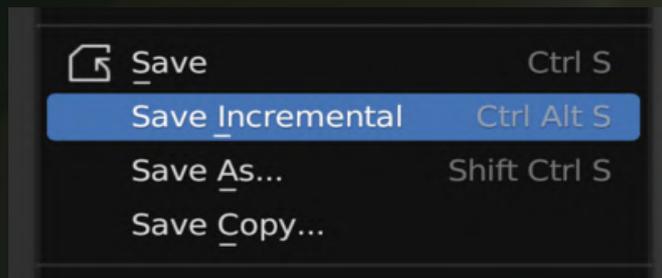
Interfaccia Utente

Windows: registrazione aggiornata e associazione di file blend

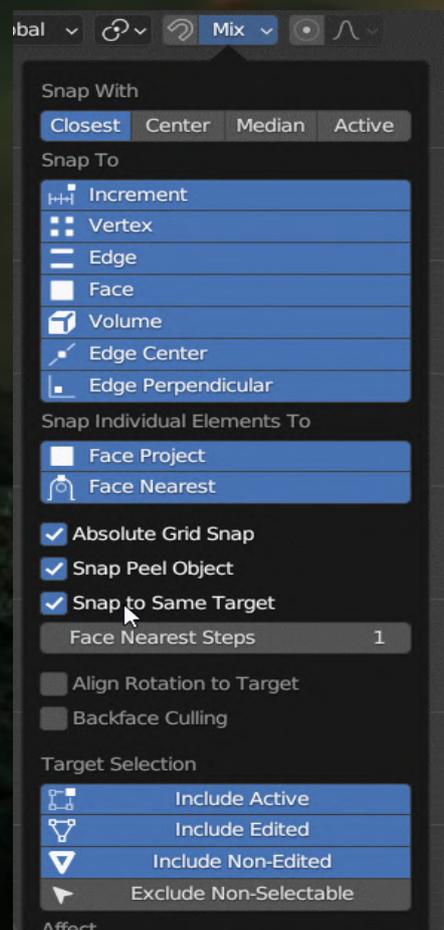
- Ora può essere eseguito per tutti gli utenti o solo per l'utente corrente
- Ora puoi annullare la registrazione e annullare l'associazione
- Bloccare Blender in esecuzione sulla barra delle applicazioni ora blocca correttamente il programma di avvio
- Consente installazioni affiancate di più versioni
- Elenchi di file recenti per versione
- Più versioni di Blender nell'elenco "Apri con"



"Save Incremental" salva il file corrente con un nome incrementato numericamente.



Il menu di snapping è stato rielaborato



Rigging e animazione

Tante migliorie in termini di prestazioni e funzionalità sono state implementate nell'ambito del rigging e dell'animazione come, per esempio, la libreria di pose che utilizza la nuova libreria degli asset introdotta per rendere disponibili gli asset di pose nelle viste 3D. La nuova libreria è uno strumento fantastico che consente di salvare gli asset in categorie predefinite per facilitarne il riutilizzo.

Node Tools

I Node Tools sono uno strumento facilmente accessibile per espandere Blender e personalizzare gli strumenti senza richiedere l'uso di Python. Possono essere utilizzati come qualsiasi altro strumento, da una scorciatoia personalizzata o da un menu. Questo strumento consente di creare, utilizzare e condividere strumenti basati sui nodi.

Rendering e Cycles

I nodi Glossy e Anisotropic BSDF sono ora stati accorpati in un unico nuovo nodo Glossy BSDF che include il controllo dell'anisotropia. File creati con la 4.0 ed aperti in versioni precedenti presenteranno il nodo Glossy BSDF come nodo Anisotropic BSDF.

L'implementazione Multiscattering GGX è stata sostituita da un'approssimazione basata su "Compensazione pratica di scattering multiplo per modelli a microsfaccettature" di Emmanuel Turquin. Ciò rimuove lo svantaggio di prestazioni e rumore che era associato a Multiscattering GGX, rendendolo una scelta predefinita sicura.

Il nodo Principled BSDF è stato rivisto per supportare una vasta gamma di tipi di materiali. Per maggiori informazioni: https://docs.blender.org/manual/en/4.0/render/shader_nodes/shader/principled.html

Color Management - AgX

Nella sezione Color Management è stato aggiunto AgX che sostituisce Filmic come predefinito nei nuovi file. AgX offre una migliore gestione del colore nelle aree sovraesposte rispetto a Filmic. In particolare, i colori luminosi tendono verso il bianco, simile alle fotocamere reali.

Viewport Compositor

Nuovi nodi supportati:

- Movie Distortion
- Sun Beams

Compatibilità dei file .blend

La versione 4.0 interromperà la retro-compatibilità dei file .blend creati con essa ed i file creati potranno essere aperti con la 3.6 ma non con precedenti versioni.

Le aree in cui si presenteranno queste incompatibilità sono il sistema degli asset, le mesh, le curve, i nodi, i nodi dei materiali, il sistema particellare, l'animazione ed altri (vedere le note di rilascio per maggiori dettagli).

Questa interruzione della retro-compatibilità è prevista e normale in presenza di una cosiddetta Major Release, in quanto permette agli sviluppatori di ripulire il codice da elementi obsoleti e renderlo più performante.

I cambiamenti del formato delle mesh dalle versioni precedenti sono ora inclusi nel formato file di Blender 4.0. Blender 3.6 LTS può leggere i file salvati con la versione 4.0, ma le versioni precedenti non possono farlo. Blender 3.6 LTS salverà le mesh in un formato compatibile con le versioni precedenti di Blender, quindi può essere utilizzato come strumento di conversione se necessario.

Light & Shadow Linking

Questa è una delle novità attese per la versione 4.0, cioè un controllo granulare dell'influenza delle luci ed ombre nella scena su oggetti o gruppi di oggetti specifici. Questa nuova funzionalità verrà sfruttata e testata nel prossimo Open Movie "Project Gold".

Add-on

Sono stati rimossi gli add-on per l'importazione/esportazione di file PLY e OBJ scritti in Python in quanto sostituiti dalle versioni C++ più performanti ed aggiornate.

ConBlender 2023

Quest'anno, la sesta conferenza annuale organizzata dall'Associazione Blender Italia, rinominata "ConBlender", si è svolta nella giornata di sabato 27 maggio a Napoli ed ha visto la partecipazione di tanti appassionati e professionisti del settore. Le video registrazioni dei vari interventi sono disponibili sul canale YouTube di Blender Italia (<https://www.youtube.com/watch?v=Q-2plfdBO6A&list=PLb4uLLumrU5L1dt6Z8baLiZpcgtlqp0Fo>). Per un approfondimento dell'evento vi rimando all'articolo pubblicato in questo numero del Blender Magazine Italia.

Blender Italia Workshop e Corsi

Nel corso del 2023 si sono svolti i seguenti workshop che potete visionare sul sito di Blender Italia nella sezione Formazione / Workshop:

- Blender e gli NFT, a cura di Vincenzo Tusa
- Knife, a cura di Alessandro Passariello
- Unwrap, a cura di Alessandro Passariello

Blender Conference 2023

La tanto attesa conferenza annuale organizzata ad Amsterdam dalla Blender Foundation si terrà dal 26 al 28 ottobre presso il Felix Meritis.

Per ulteriori informazioni: <https://conference.blender.org/2023/>

Blender Italia Live

Proseguono gli appuntamenti settimanali del venerdì sera della trasmissione "Blender Italia Live" e "Aspettando la Mezzanotte" condotte da Alessandro Passariello e Francesco Andreasciani, a cui si aggiunge "In diretta con Milena", a cura di Milena Nosari, che vedono la partecipazione sempre di nuovi ospiti interessanti che condividono le loro esperienze e lavori negli ambiti più diversi, promuovendo così la conoscenza di Blender al grande pubblico. Potete rivedere tutte le puntate registrate nel corso dell'anno sul canale YouTube di Blender Italia (<https://www.youtube.com/@BlenderItalia>).

Blender Italia Contest 2023

Nel corso dell'anno sono susseguiti i contest artistici mensili, con sempre nuovi temi scelti con votazione pubblica sulla pagina Facebook di Blender Italia, di cui riportiamo qui appresso i titoli ed i relativi vincitori. Potete visionare le opere dei concorrenti che hanno partecipato andando sul sito di Blender Italia alla sezione Community / Contest.

- Novembre (2022) – La quiete dopo la tempesta (Nicola)
- Dicembre (2022) – Natale in stile libero (Quick Boom)
- Gennaio – Storie di dame e cavalieri (IBF71)
- Febbraio – Verdure intelligenti (Pasticciamusica)
- Marzo – Errore fatale (Nicola)
- Aprile – Nella stazione spaziale (IBF71)
- Maggio – Fonti di energia alternative (Albdiv88)
- Giugno – Una capanna nel bosco (Steamboy)
- Luglio/Agosto – Ucronia nel XIX secolo (Albdiv88)
- Settembre – L'ha fatto mio cugggino (Claudio Luisoni)

Blender Studio Open Movies

Il team di Blender Studio ha rilasciato alla fine del 2022 il 14° Open Movie, "Charge", un'animazione di 3 minuti ad alta impatto visivo e piena d'azione, ispirata ai formati delle cinematiche dei giochi e delle demo in tempo reale. Gli obiettivi del progetto sono stati sfidare Blender e il team creativo a perseguire il realismo e spingere le capacità di Blender nel flusso di lavoro PBR interattivo. Il corto è diretto da Hjalti Hjalmarsson con la scenografia di Andy Goralczyk.

(<https://www.youtube.com/watch?v=UXcq0ZvbOnk>)

Blender Studio ha pubblicato il suo 15° Open Movie intitolato "Wing It!", un cartone animato divertente e stilizzato che esplora la relazione polarizzata tra un gatto e un cane. Gli obiettivi del progetto sono di spingere Blender nella produzione di animazioni 2D/3D e di esplorare i flussi di lavoro NPR e di rendering stilizzato. Scritto e diretto da Rik Schutte. <https://www.youtube.com/watch?v=u9lj-c29dxl&t=34s>

Potete consultare e scaricare tantissimo materiale relativo alla produzione degli Open Movie sul sito di Blender Studio: <https://studio.blender.org>





Cosa frulla nell'associazione

Le attività dell'associazione nel 2023

di Carin Belmonte

Ed eccoci qui, sono le sette del mattino del 27 maggio 2023 e Alessandro Passariello dà un'ultima occhiata alla lista di cose da controllare prima dell'inizio della conferenza nazionale su Blender, organizzata dall'associazione Blender Italia Aps.

La conferenza, che da quest'anno prenderà il nome "ConBlender", si è svolta nella splendida e più che mai "azzurra" (e chi ha avuto la possibilità di passeggiare tra le sue strade e vicoli sa perché) città di Napoli.

Io e Alessandro Passariello abbiamo goduto della bellezza della città, della sua festosa ospitalità e dell'ottima cucina già da sabato 26, quando siamo arrivati a Napoli e, dopo aver visionato la sala conferenza depositato scatoloni e attrezzatura, siamo usciti per le vie della città e con immenso piacere abbiamo incontrato alcuni associati con cui abbiamo passato la serata.

La location scelta per "ConBlender" è stata una sala conferenza presso l'hotel Nh Panorama, e se fosse un semplice evento in cui si espongono i propri lavori o progetti mi basterebbe trascrivere il programma, ma non è questo il nostro caso, perché la nostra conferenza è soprattutto il momento di aggregazione per eccellenza per la nostra associazione.

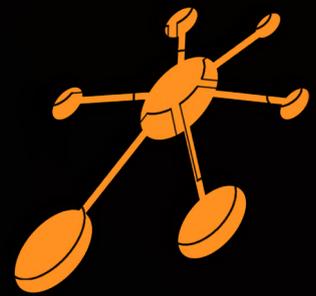
È la circostanza in cui ci incontriamo di persona, conosciamo gli associati che vengono per l'occasione da tutta Italia, è il momento in cui possiamo spiegare, far vedere chi siamo come associazione cosa facciamo e quali sono i nostri impegni e i nostri progetti futuri, alle persone che pur non essendo associate si avvicinano per la prima volta alla nostra associazione. È il momento il cui possiamo metterci viso a viso a chiacchierare rilassati durante una pausa tra un blocco di interventi e l'altro con le persone intervenute alla conferenza, e in questi istanti si danno vita a nuove connessioni tra le persone, a nuovi progetti comuni e a nuove amicizie.

Spiegato ciò, ora, posso trascrivere l'elenco degli interventi con i quali i relatori ci hanno intrattenuto.

La conferenza ha avuto inizio alle 10 con un breve introduzione di Alessandro Passariello e Francesco Andresciani, che alle 10:30 hanno lasciato la parola a Ivan Cappiello e Corrado Piscitelli che, in rappresentanza della Mad Animation di Napoli, ci hanno raccontato dei loro lavori realizzati con Blender negli ultimi 10anni.

A seguire dalle 11 alle 11:30 Pietro Di Chito ci ha parlato delle scansioni 3d e dopo una breve pausa Andrea Coppola ci ha descritto il ruolo di Blender nella game industry.

Massimiliano Coni tra le 12:30 e le 13 ci ha parlato di Blender nel mondo del design e dei brevetti.



Dopo la pausa pranzo alle 14.30 Francesco Andresciani ci ha presentato di Blender per il Bim, applicazione per la standardizzazione dei contenuti tridimensionali per l'industria e l'architettura.

Dalle 15 Filippo Zorgno e Tommaso Sergi ci hanno parlato di Blender per l'architettura, alle 15:30 è toccato a Michelangelo Rocchetti parlarci di Blender applicato al Fulldome.

Dopo una pausa caffè, Alessandro Passariello ha iniziato la conferenza alle 17:30 raccontandoci della sua esperienza con la stampa 3D.

Alle 18 la WanMine Studios ci ha parlato dell'utilizzo di Blender nel Metaverso, mentre alle 18:30 Mauro Casalino ci ha presentato dei nuovi strumenti dell'arte digitale.

E dopo questa carrellata di interventi siamo arrivati alle 19:00 con i saluti finali di Passariello Andresciani e Di Chito.

Un ringraziamento speciale voglio dedicarlo proprio a Francesco Andresciani (da quest'anno nuovo vicepresidente dell'Associazione Blender Italia) e a Pix Di Chito, per l'impegno e l'aiuto che hanno profuso anche durante la giornata, della conferenza, e, permettetemi, ad Alessandro Passariello che per due giorni teso come una corda di violino (al limite dell'insopportabile) ha lavorato con attenzione a ogni dettaglio, cercando di organizzare al meglio questa giornata, dando spazio e risalto a ognuno dei relatori, cercando di venire incontro alle esigenze dei partecipanti.

A me restano dei bellissimi ricordi di questa giornata, i sorrisi dei miei amici, i selfie fatti con loro, e la voglia di ricominciare presto ad organizzare la prossima "ConBlender" e a voi tutti l'invito a stare "ConNoi".

E quindi vi saluto dicendovi che ci vediamo a Torino nel 2024.



Blender Conference 2023

Italian-speaking Community Meetup

di Carin Belmonte

Almeno una volta nella vita ogni blenderista dovrebbe partecipare ad una Blender Conference ad Amsterdam.

Quest'anno la conferenza si è svolta dal 26 al 28 ottobre presso il Felix Meritis.

Tanta gente tra partecipanti e relatori, tanti big della community internazionale e poi ovviamente lui, Ton Rooseendal, che nelle key note entusiasma sempre tutta la folla.

Il teatro, seppur offre grandi spazi, risultava pieno di tanta affluenza, infatti anche quest'anno l'evento ha registrato il sold out.

Rivedere in questa cornice internazionale tanti amici qui ad Amsterdam, magari dopo essersi già incontrati all'italianissima ConBlender, ha reso queste giornate indimenticabili.

Il clima generale, sereno e professionale, lo Staff sempre attento ed una macchina organizzativa impeccabile ha permesso un evento davvero di successo.

Quando Ton ha dato il via alla conferenza è stato travolto dall'entusiasmo dei partecipanti, ma quando ha iniziato a parlare del programma e delle novità come sempre ha calamitato l'attenzione.

“Si potrebbero scrivere pagine e pagine che parlano di questi momenti ma viverli è una esperienza travolgente”.





Da diversi anni ormai l'Associazione Blender Italia aps organizza quello che da quest'anno prende il nome di Italian-speaking Community Meetup, in sintesi un periodo dedicato ai blenderisti di lingua italiana durato circa 50 minuti nei quali Andrea Accetta, Arcangelo G. D'Alessandro ed Enrico Grotto hanno illustrato argomenti interessantissimi.

Quest'anno abbiamo parlato di AI, questo mostro che però non fa tanta paura, infatti, sono usciti, durante la chiacchierata con i presenti, molti aspetti che mostrano e dimostrano l'utilità di questa nuova forma di "aiuto" nella produzione.



Preferisco invitare tutte le persone che leggeranno questo articolo a guardare i video disponibili sul canale youtube di [blender](#) e [blender italia](#), ma soprattutto di partecipare in prima persona alle prossime BICON".

Amsterdam una città multiculturale stimolante e giovane, è una perfetta cornice ad un evento che si conferma essere una meta irrinunciabile per gli amanti di Blender.



Shoganaï

Un film di Carlos Milite

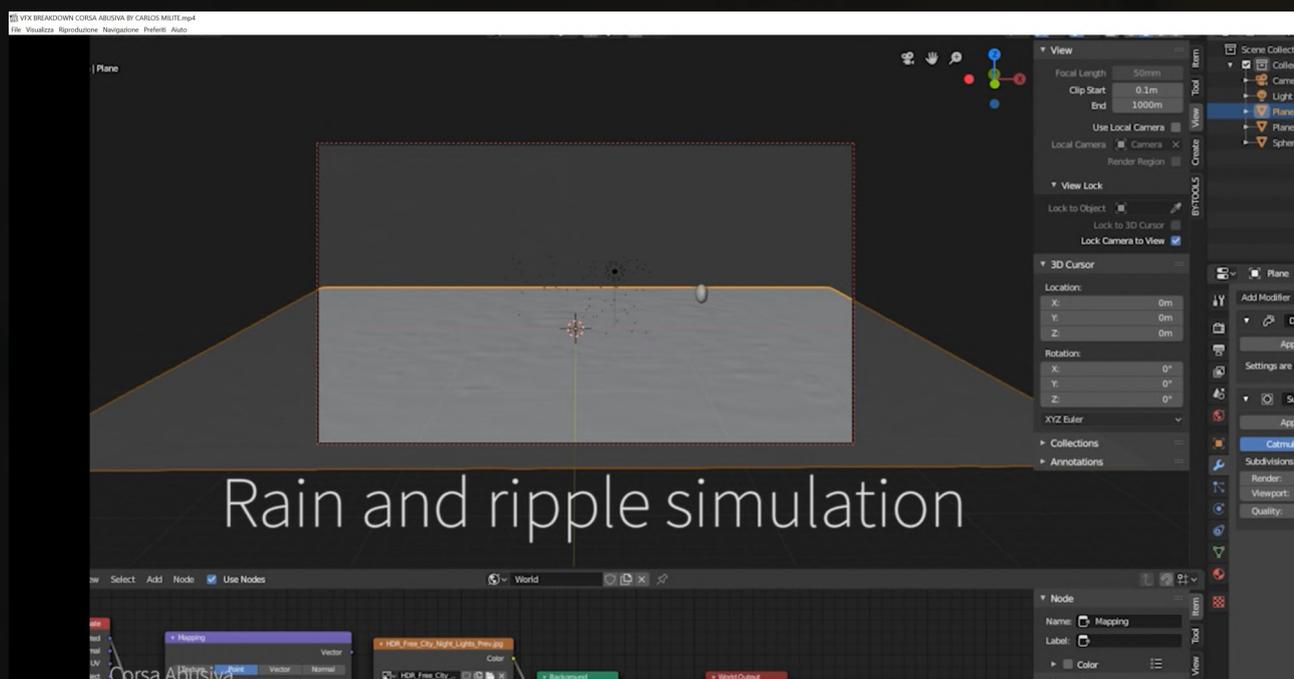
Mi chiamo Carlo Milite in arte Carlos. Mi sono avvicinato al mondo delle videoproduzioni sin da adolescente, ho scritto e diretto diversi corti fino a laurearmi con lode in cinema, fotografia e televisione nel 2015, con una tesi sul cinema di fantascienza. In qualità di regista e sceneggiatore di short film e documentari, si pensi a “Noi Vivi” con la partecipazione di Luca Ward, ho esplorato il mondo degli effetti visivi digitali, uno studio questo che mi è servito per realizzare il corto sci-fi “Plant”, vincitore di oltre 20 premi internazionali. Ho partecipato alla produzione del lungometraggio “Corsa Abusiva” in qualità di VFX Supervisor e 3D Artist e continuato a operare tanto nel mondo del cinema quanto in quello della comunicazione e del marketing. Il piacere di imprimere emozioni nel cuore delle persone è ciò che mi spinge a raccontare il mondo.

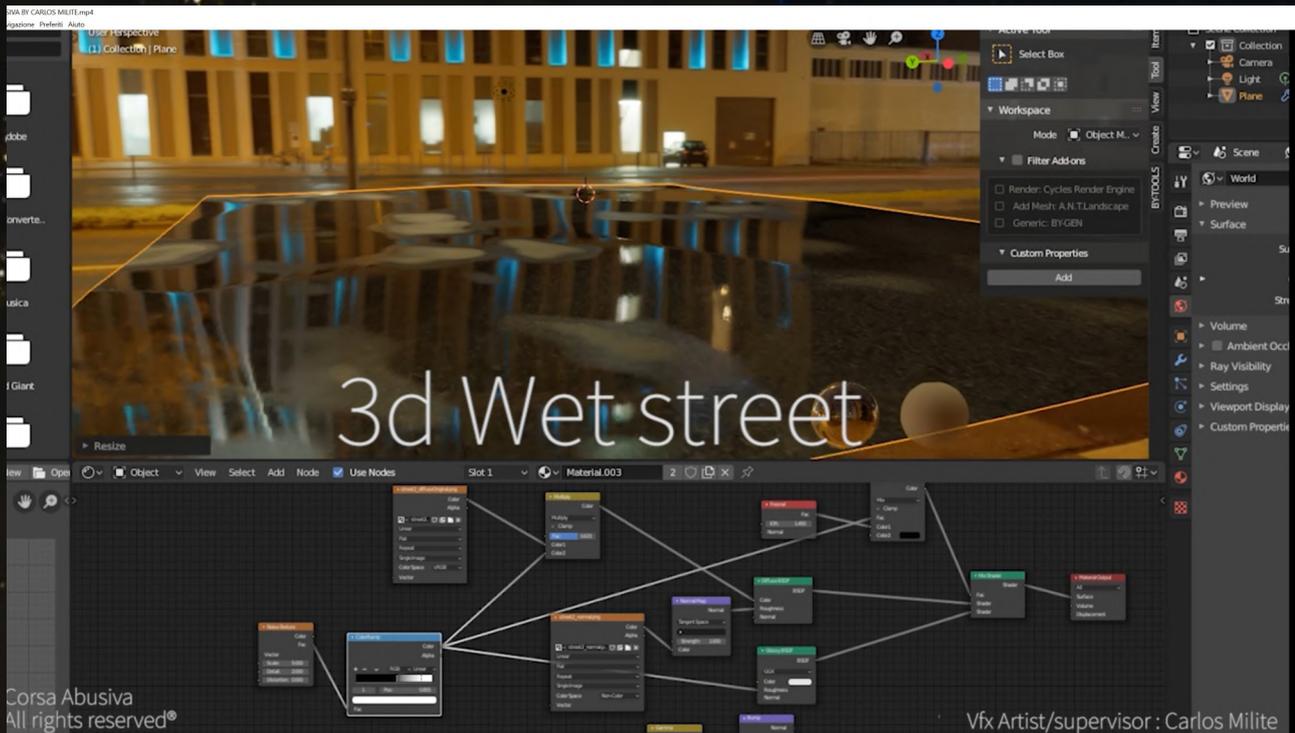
<https://www.artstation.com/carlosmilite>

<https://www.youtube.com/watch?v=GInnMda0ONE&t=235s>

<https://www.youtube.com/channel/UCI xvYoLZvWYbVUJMq3M1CYA>

Non è la prima volta che utilizzo Blender per un progetto a cui tengo molto. La prima in assoluto fu per un film indipendente “Corsa Abusiva” Di Andrea Bifulco, dove lo impiegai per la simulazione della pioggia che colpiva la strada. Mi era sembrata la soluzione più veloce, semplice ed economica rispetto a un software come Houdini. Utilizzai il “vertex paint” ma è passato un po' di tempo e non ricordo con precisione ogni steps





Utilizzo Blender non solo per una questione budget, ma perché è un programma in continua crescita e può contare su una community sempre pronta ad aiutare. Ho imparato anche grazie a tutti gli artisti disponibili a dare una mano o un consiglio.

Una premessa, doverosa da fare, è che tutti i risultati che ottengo sono frutto dell'utilizzo di vari programmi e non vi è solo il 3d, le mie competenze si completano a vicenda proprio perché non sono un mago di un software specifico, ma utilizzo un po' di tutto, con un workflow non sempre spiegabile. Tra questi vi è sicuramente Blender, assieme ad After Effects e Davinci Resolve.

Ma veniamo a noi: ho utilizzato questo software ancora una volta, in questo caso per il mio mini short film **Shoganai**.



La locandina è stata una delle prime cose create utilizzando Cycles e ovviamente Photoshop

Ho esportato il render dell'astronauta con canale alpha e poi composto il resto dello sfondo in Photoshop, quindi nulla di eclatante.

L'astronauta è un modello preso su **Cgtrader**

SHOGANAI

A FILM BY CARLOS MILITE

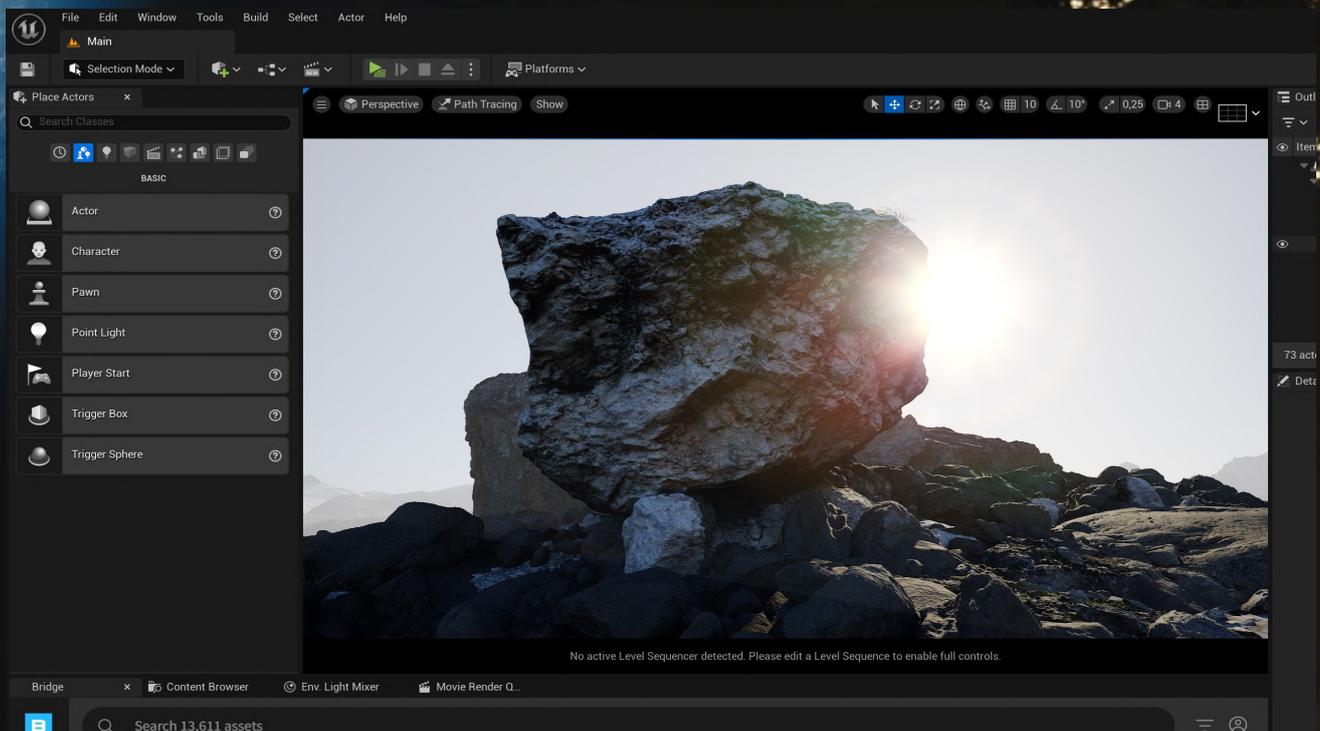
music by **MARIO BAJARDI** voice over by **ALESSIO MIZZAN**
written by **CARLOS MILITE & GIUSEPPE CARRABBA**
editing 3d-vfx by **CARLOS MILITE**



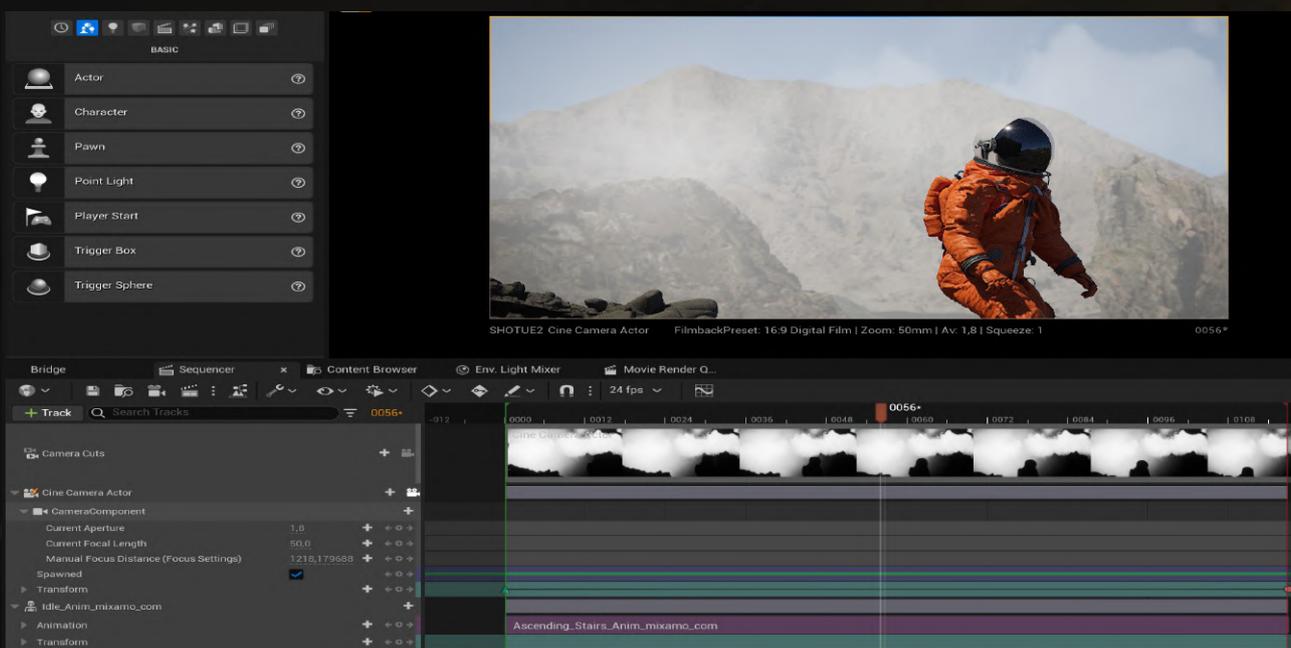
In verità ho utilizzato Unreal Engine per la gran parte del cortometraggio, ma con Unreal non è così semplice ottenere dei buoni canali alpha, o almeno sono io a non saperlo ancora fare. Quindi, in tutti gli shots dove necessitavo di esportazioni separate, ho utilizzato Cycles.

In particolare nelle scene ambientali, Unreal si è rivelato un alleato eccezionale oltre che rapidissimo nei tempi di rendering.

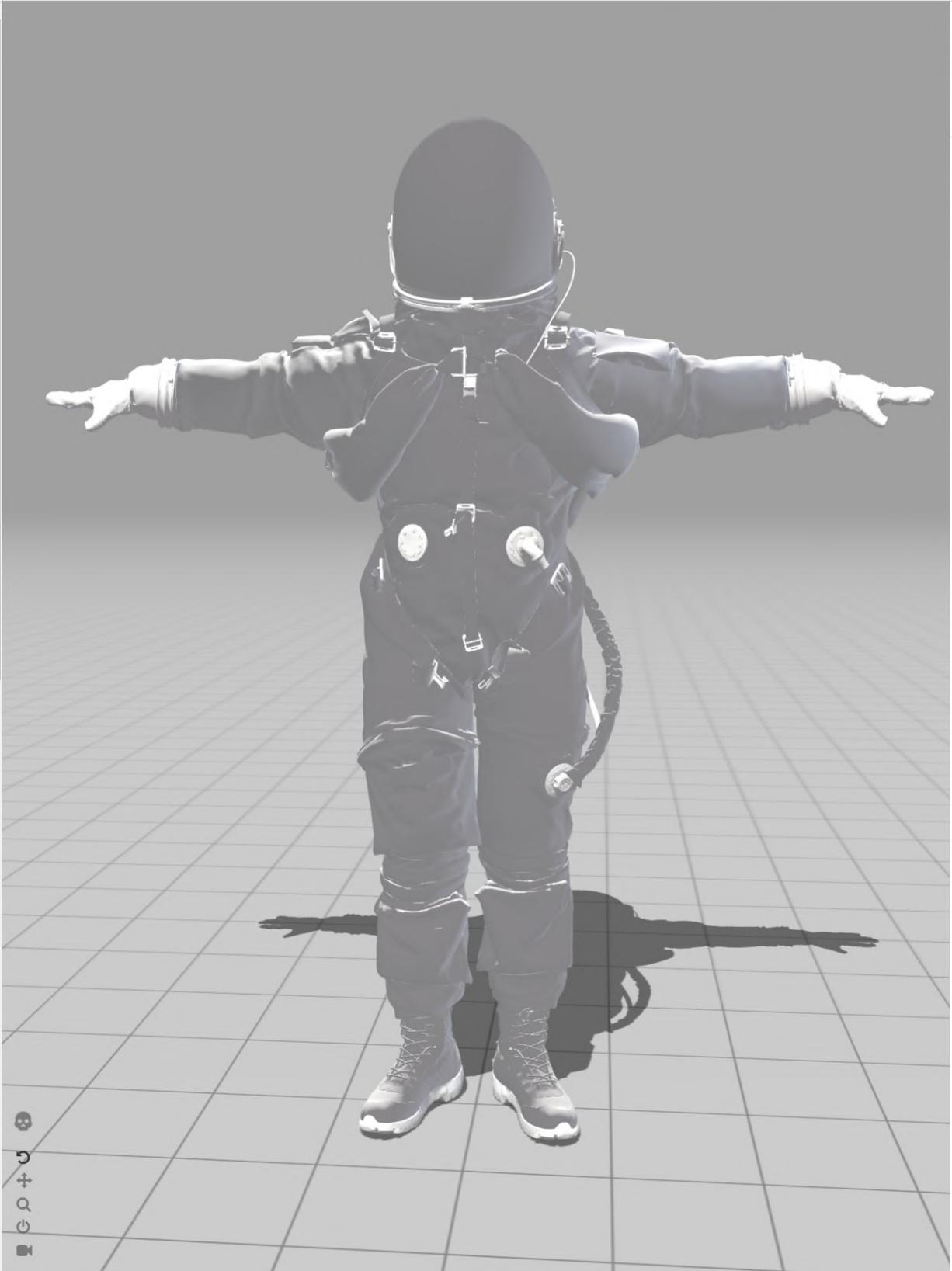
Inoltre, funziona molto bene con i modelli di fotogrammetria: il masso gigante che vedete in questa foto è stato scannerizzato personalmente e nonostante la quantità di poligoni non ha rallentato il motore.



Per le animazioni ho usato Mixamo, importando ogni export fbx nella timeline di Unreal, così facendo ho potuto creare facilmente delle cinematiche, sfruttando la mia formazione da Regista



T-POSE ON ASTRO RIG 1

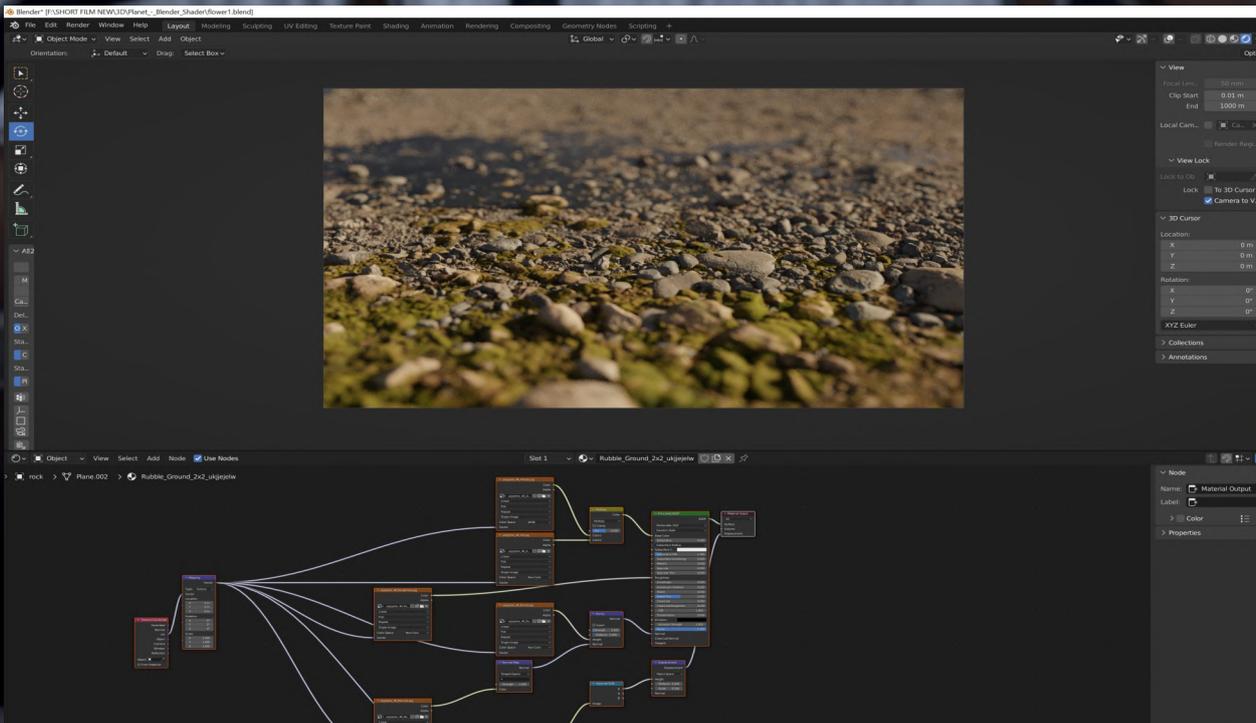


0/1



Ora torniamo a Blender

Nella prima scena, che vede come protagonista una pianta che cresce, ho voluto ricreare tutto, eccetto la pianta stessa, che è reale. Il terreno è una fotogrammetria di Megascan mixata con texture che ho fotografato personalmente. In seguito mi sono fatto aiutare nel compositing dalla funzione **“import image as plane”**, inserendo un video della pianta reale nella scena per calibrare la luce e impostare la giusta camera. Ho poi composto il tutto in After Effects.





Ritengo inoltre che questa funzione sia estremamente utile, in quanto per alcune composizioni si può utilizzare un video con canale alpha e lo si può inserire direttamente in una scena 3d. Il risultato è ottimo.

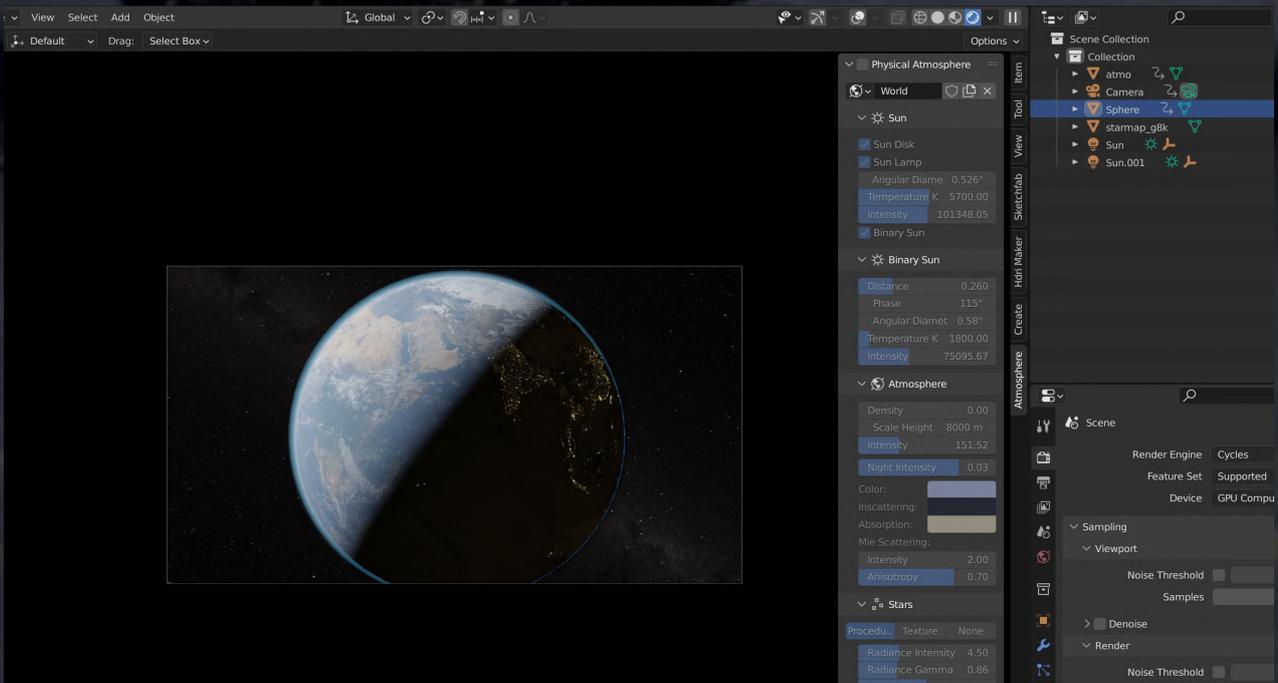
Ecco una foto di un mio progetto passato, dove ho inserito alcune piante che si muovono al vento. L'importante è posizionare la camera in modo da non svelare che si tratti di piani 2d





Le altre scene realizzate sono quelle del pianeta Terra e del pianeta Perseus

Andiamo in ordine: Per il pianeta Terra ho utilizzato ovviamente una sfera alla quale ho applicato suddivisioni. Poi ho utilizzato texture reperibili anche dalla Nasa.



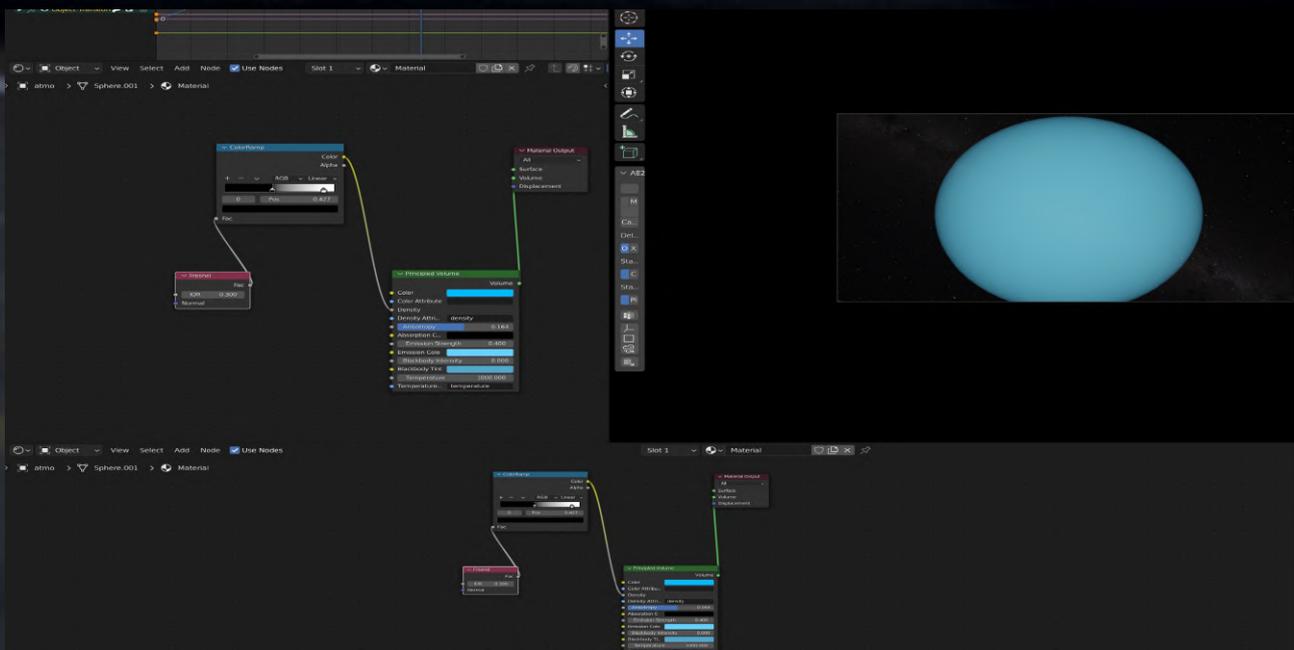
Ho preferito utilizzare **Cycles** in questi shot perché mi serviva ricreare l'atmosfera della Terra con un materiale **Volume** che non funziona allo stesso modo in **Eevee**.

Premetto che il processo da me utilizzato è assolutamente personale e potrebbe far storcere il naso ai super esperti, ma tutto quello che faccio è frutto di prove che reputo personalmente le migliori, non ha fondamenti tecnici.

Come dicevo, ho duplicato la sfera e applicato un materiale **Volume**, poi né ho aumentato la scala leggermente per farne uscire i bordi rispetto alla prima che è la terra stessa, ed ecco creato quel classico alone blu del nostro pianeta; ho poi sempre migliorato il tutto in After effects.

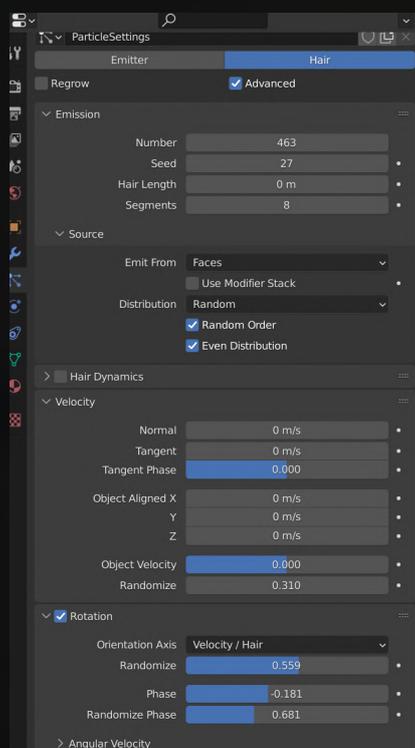
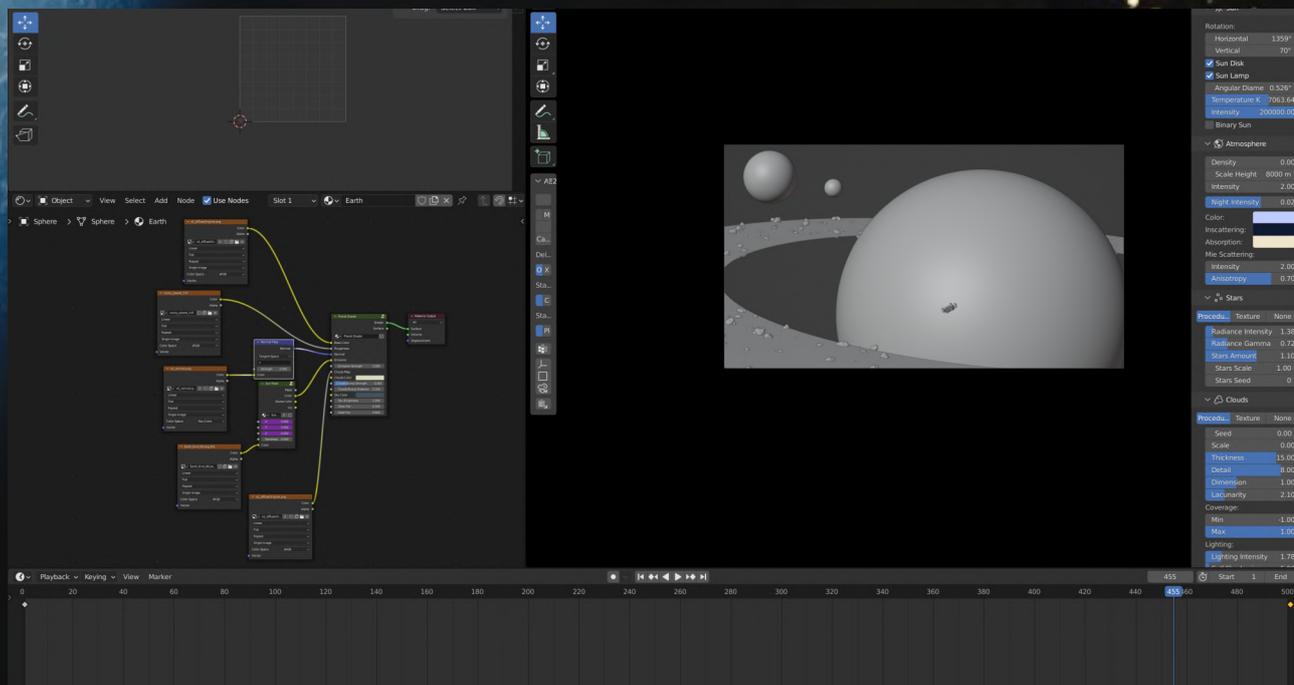


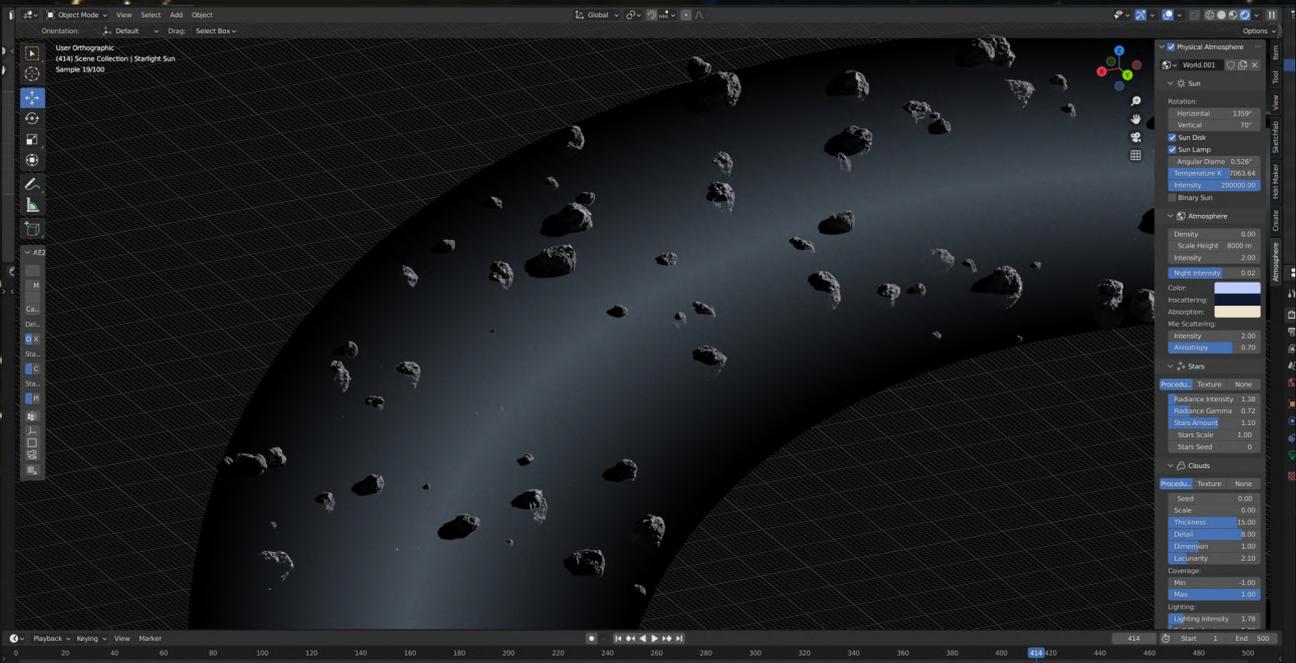
Per sfumare leggermente i bordi ho utilizzato un nodo **Fresnel** applicato alla density del volume.



Per lo shot del pianeta Alieno mi serviva utilizzare uno **scatter** realistico per l'anello di asteroidi. Non sono pratico del **Geometry node**, quindi ho optato per il classico **scatter object** ma anche questa tecnica mi sembrava poco pratica, ho quindi usato un **particles system hair**.

Ho creato un semplice anello al quale ho applicato un materiale trasparente. L'anello mi è servito come base sulla quale emettere le particelle. Nel sistema ho dato come modalità render **as object** e scelto come oggetto un asteroide preso su **sketchfab**. Poi ho randomizzato il tutto su scala e rotazione.





Si tratta di una scena abbastanza pesante che ha faticato anche con una Rtx3090. Ho deciso quindi di renderizzare elementi separati e compositare in After Effects

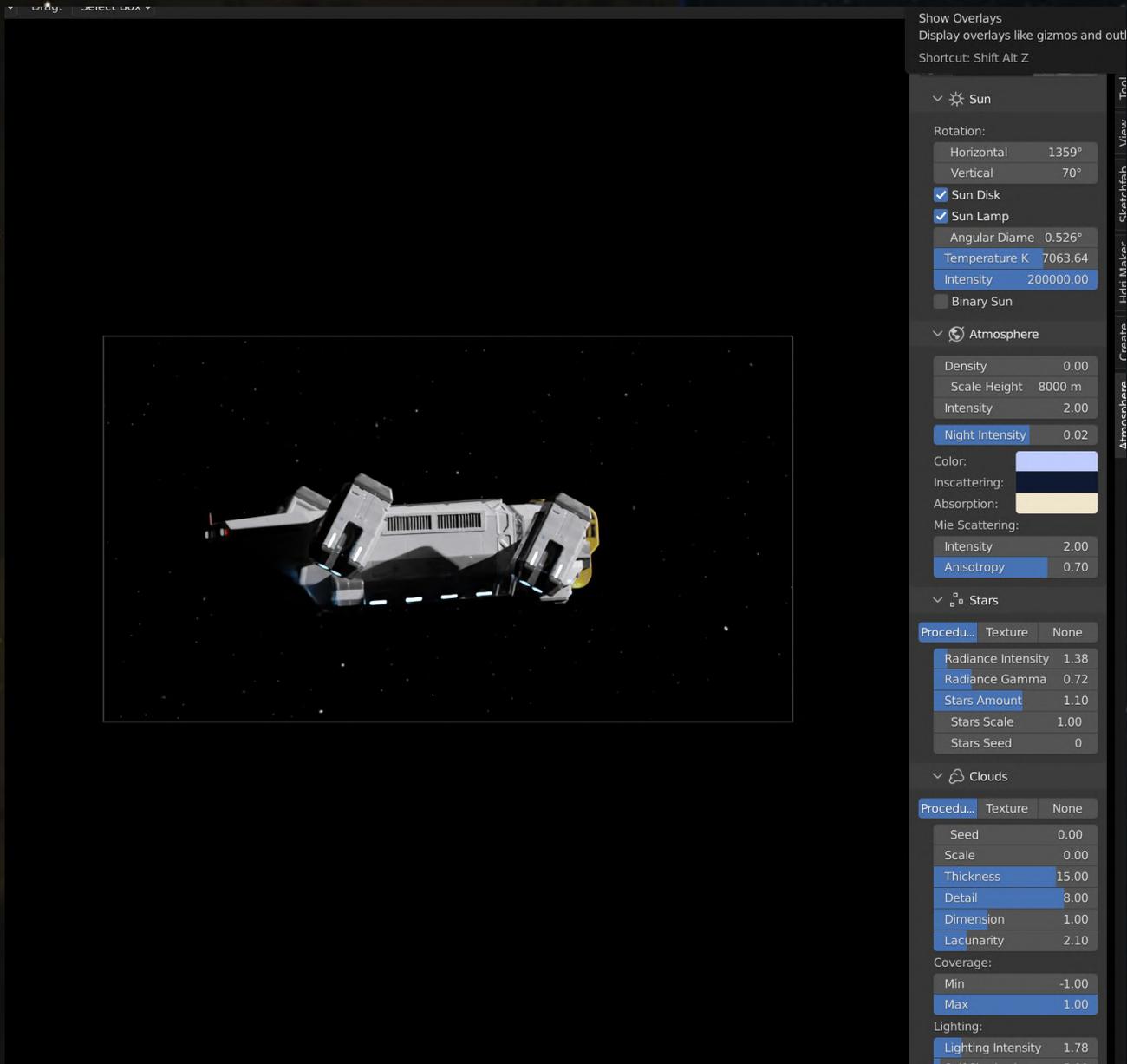
La navicella è un modello molto dettagliato preso su [kitbash3d](#)



Per questa avevo la necessità di controllare l'effetto sfocatura in After Effects. Ecco perché ho preferito esportarla separatamente.



Altra nota di merito va al sistema di illuminazione che ho utilizzato, **Physical atmosphere**, che consiglio vivamente in quanto ricrea un sistema di luci molto più fedele alla realtà rispetto al classico e lo fa con pochi click.



Inoltre è presente anche la possibilità di creare un cielo stellato.....

A Film By
Carlos Milite





Supertramp

Un corto in mix 3d/2d interamente realizzato con Blender di Fabrizio Gammardella

A FILM BY

FABRIZIO GAMMARDELLA

SOMETIMES DESTINY STRIKES TWICE!

SUPERTRAMP

IL PROGETTO E IL TEAM DI LAVORO

La primavera del 2020 ha rappresentato uno dei periodi più difficoltosi della società occidentale moderna. Pandemia e lockdown hanno costretto milioni di persone a restare inchiodate nelle proprie case senza alcuna possibilità concreta di socializzare, viaggiare o semplicemente condurre una vita relazionale normale. Così come per molti altri professionisti del settore dell'intrattenimento, la possibilità di avere molto tempo libero a disposizione mi ha consentito di dedicare energie a progetti personali altrimenti impossibili da avviare in circostanze differenti. In questo contesto è nata l'idea di realizzare *Supertramp*, un cortometraggio per bambini a sfondo animalista, in mix 3D/2D.

COMING SOON



Il plot del progetto è molto semplice: una bambina bullizzata di nome Paula, diretta verso casa a ritorno da scuola, salva un tenero cucciolo di spinone da un sacchetto dell'immondizia in cui era stato gettato. I due stringono immediatamente un legame profondo, spezzato purtroppo improvvisamente dal padre di lei, che abbandona nuovamente il cucciolo al suo destino. Il malcapitato cane, di nome Rudy, cresce per strada passando di padrone in padrone, superando immense difficoltà prima di essere riunito con Paula molti anni più tardi.





Storia semplice e dal classico lieto fine, raccontata visivamente con spunti originali e fuori dal comune, come la scelta artistica di rimuovere dal viso dei personaggi secondari naso e occhi, così da renderli anonimi e “archetipici” nei sentimenti umani che incarnano e rappresentano.



Il team di lavoro impegnato sul progetto vanta professionisti di altissimo calibro, dal Supervisore all'animazione **Marco La Torre** (*Avengers: Endgame*, *Spider-Man: Homecoming*, *Thor: Ragnarok*) al Lead animator, Rigging Artist e Blender “savvy” **Nicolas D'Amore** (M74 Post), passando per lo storyboard di Veronica Spinoni, i modelli 3D di Edoardo Faravelli, gli sfondi 2D di Pierpaolo Massacci, lighting e shading a cura di Mauro Fanti, animazioni 3D di

Umberto Salerni, Stefania Settiniere, Shivaprasad Devadinga e Golem Studio (con un pizzico di aiuto extra da parte di Tommaso Zambelli, Emmanuel Sierra e Arianna Calogero), animazioni 2D di Leana Lapointe, Lea Hirt Bruun, Sakura Wong e Angsane Sallaud. Musiche originali di Luigi Di Guida.

Regia, sceneggiatura e montaggio di **Fabrizio Gammardella**.



Mettere insieme un team Internazionale così ampio ed eterogeneo ha rappresentato una sfida non da poco, soprattutto considerando le differenze geografiche e di fuso orario coinvolte nell'impresa. Dal Canada all'India e al Perù, passando per la Francia, l'Italia, l'Inghilterra, il Giappone e la Danimarca.

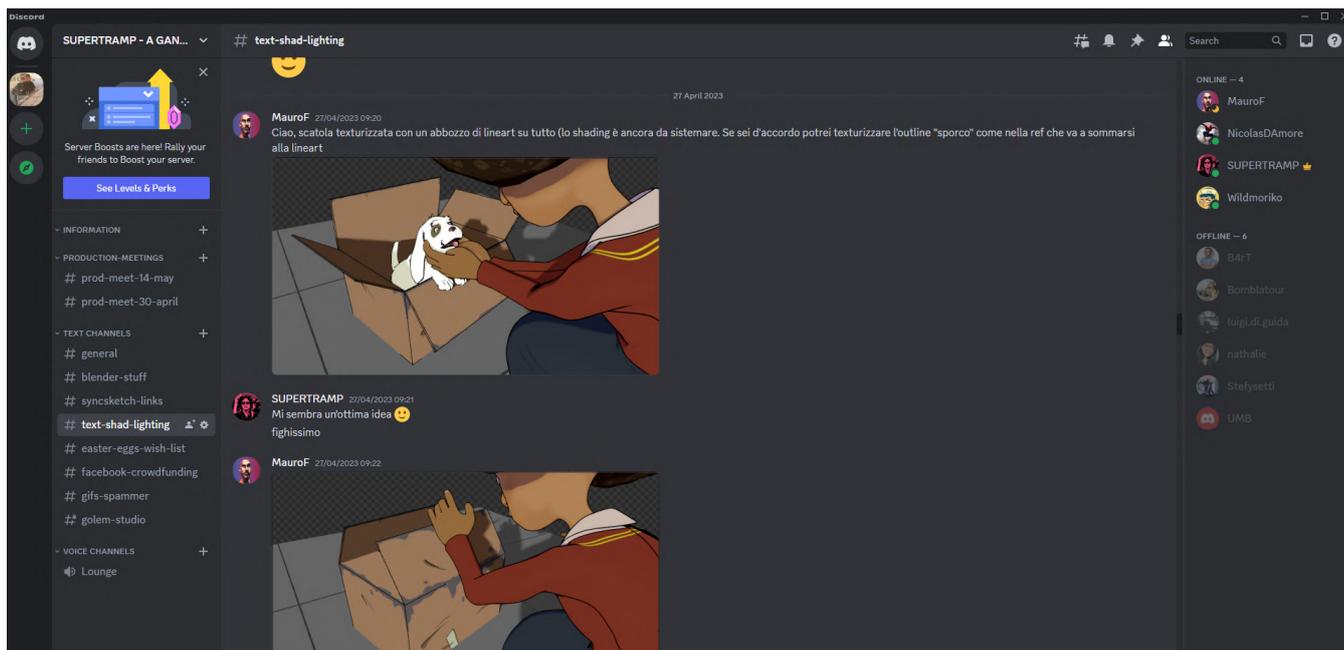
Di sicuro la mia esperienza a Londra come montatore video freelance, durata quasi 6 anni, ha facilitato anche sotto il profilo della comunicazione l'organizzazione delle attività. Avendo un background solido in montaggio e una passione per la regia d'animazione - con due precedenti corti premiati in Festival di cinema un po' in tutto il mondo (inclusi eventi di qualificazione al BAFTA e al Canadian Screen Award) - ho potuto con maggiore facilità mettere insieme il gruppo di lavoro, sempre guidato nelle scelte da Marco e Nicolas, senza l'apporto e il costante sostegno dei quali *Supertramp* non esisterebbe nemmeno.

TECNICA REALIZZATIVA, WORKFLOW E PIPELINE

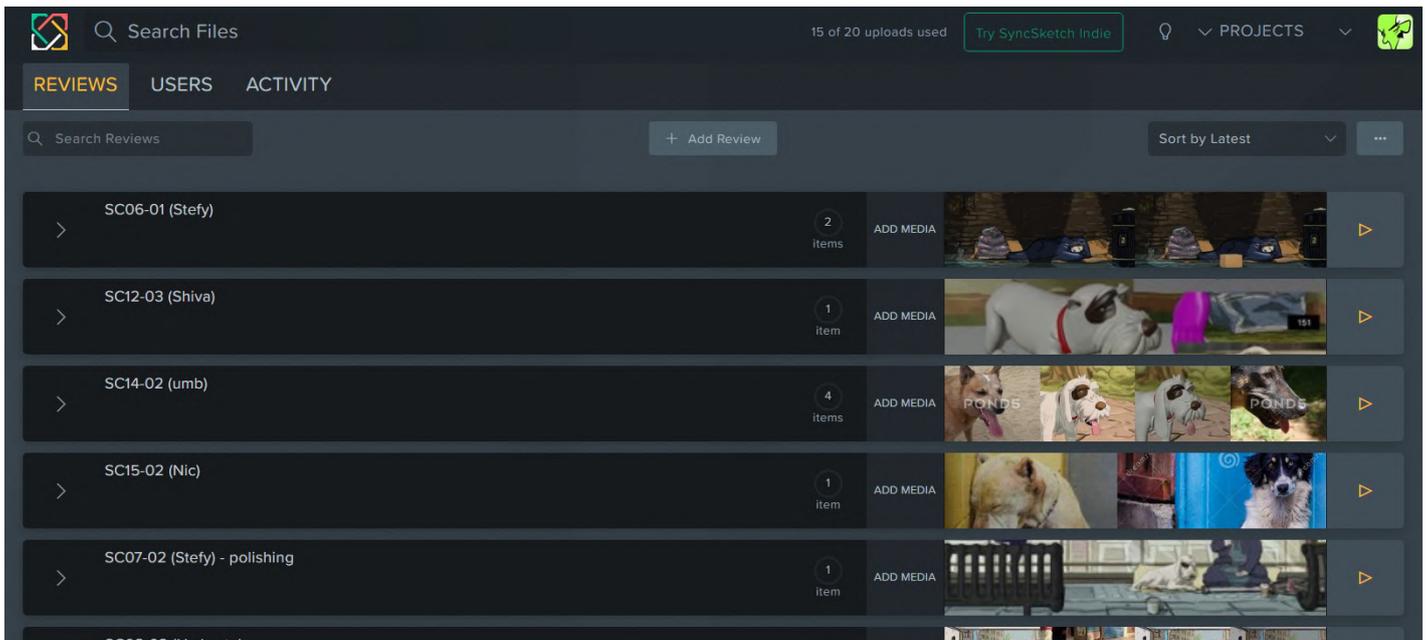
Fin dalle prime battute non vi sono mai stati dubbi in relazione alla tecnica grafica da utilizzare nel corto (ovvero il Toon shading con animazione a passo 2) e al software di riferimento, Blender. Nicolas D'Amore è un vero esperto nel suo utilizzo, sempre pronto a sfruttarne al meglio le potenzialità, guidando il resto del team nella produzione della parte tecnica del progetto.

Come punto di partenza per la **fase di rigging** Nicolas ha suggerito l'utilizzo di **"Rigify"**, un add-on/plugin che automatizza l'intero procedimento. Purtroppo i nostri rig hanno esigenze molto particolari e molti dettagli sono per forza di cose stati curati a mano. Due esempi specifici sono la zampa del nostro cane Rudy, molto complessa a livello di articolazioni, e la faccia di tutti gli altri personaggi, che ha richiesto l'aggiunta di numerosi controlli.

La **definizione del workflow** invece è stata notevolmente più impegnativa. La presenza di Marco alla supervisione dell'animazione e alla supervisione della produzione, ha necessitato l'applicazione di una serie di misure volte a gestire contemporaneamente con efficacia professionisti sparsi in tutto il mondo. La base della comunicazione quotidiana tra i membri del team avviene sia tramite emails che tramite **Discord**, una delle più famose messaging social platforms che esistano. All'interno di Discord vengono create room apposite collegate ai vari dipartimenti di lavoro, dalla modellazione al lighting e all'animazione, così che tutti sappiano sempre chi si sta occupando di cosa e in quale momento (il tutto coordinato da un meeting di produzione svolto ogni 2 settimane).

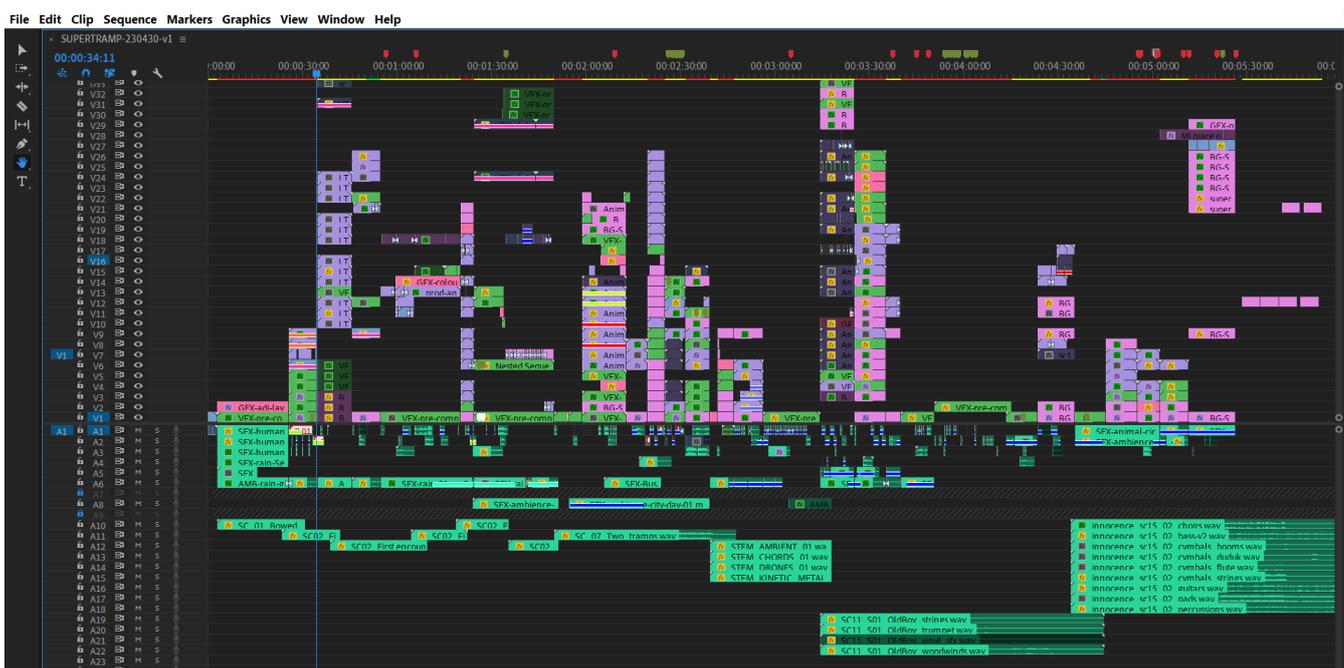


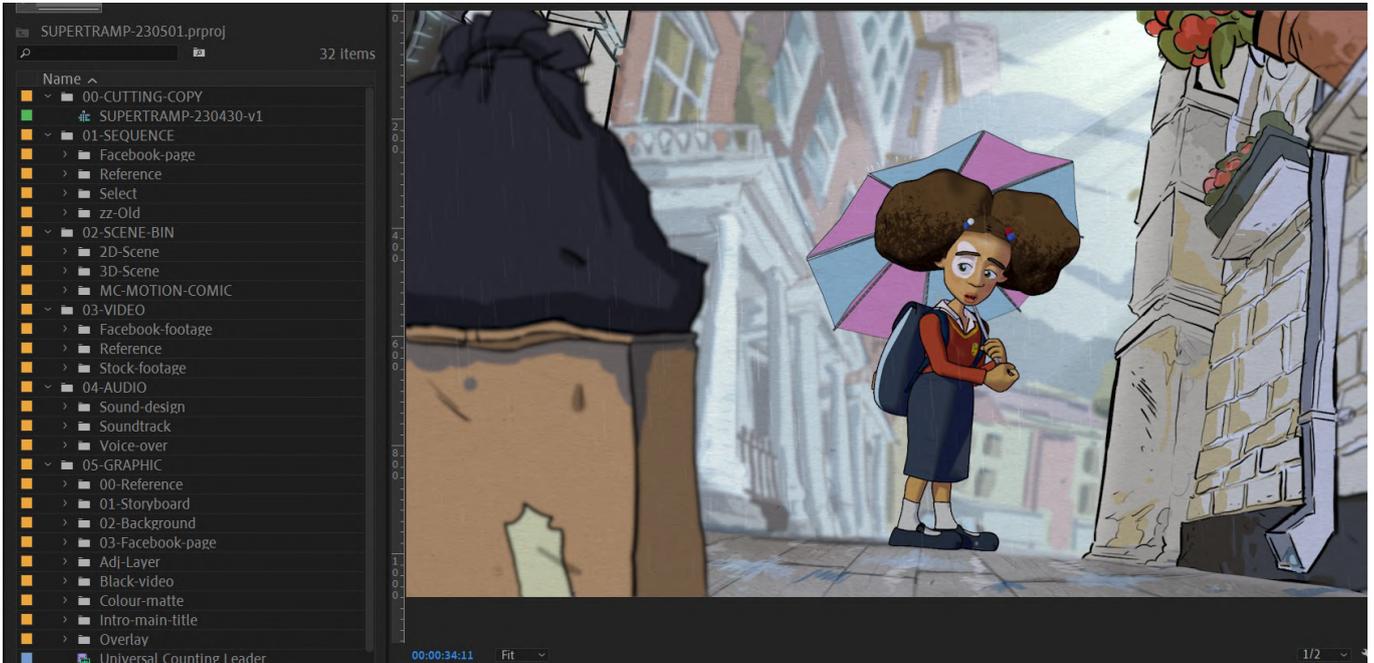
Per la supervisione dell'animazione e la revisione del blocking delle scene la scelta è ricaduta su **SyncSketch**, fantastica piattaforma cloud che consente la revisione in remoto del lavoro di animazione e l'invio del feedback tramite la creazione di veri e propri disegni, o sketches, applicati sui video degli shots caricati dagli animatori. Marco è un professionista di eccezionale talento ed esperienza, la possibilità di correggere le animazioni seguendo i suoi sketches sugli shots ha consentito davvero un balzo notevole nella qualità finale del prodotto.



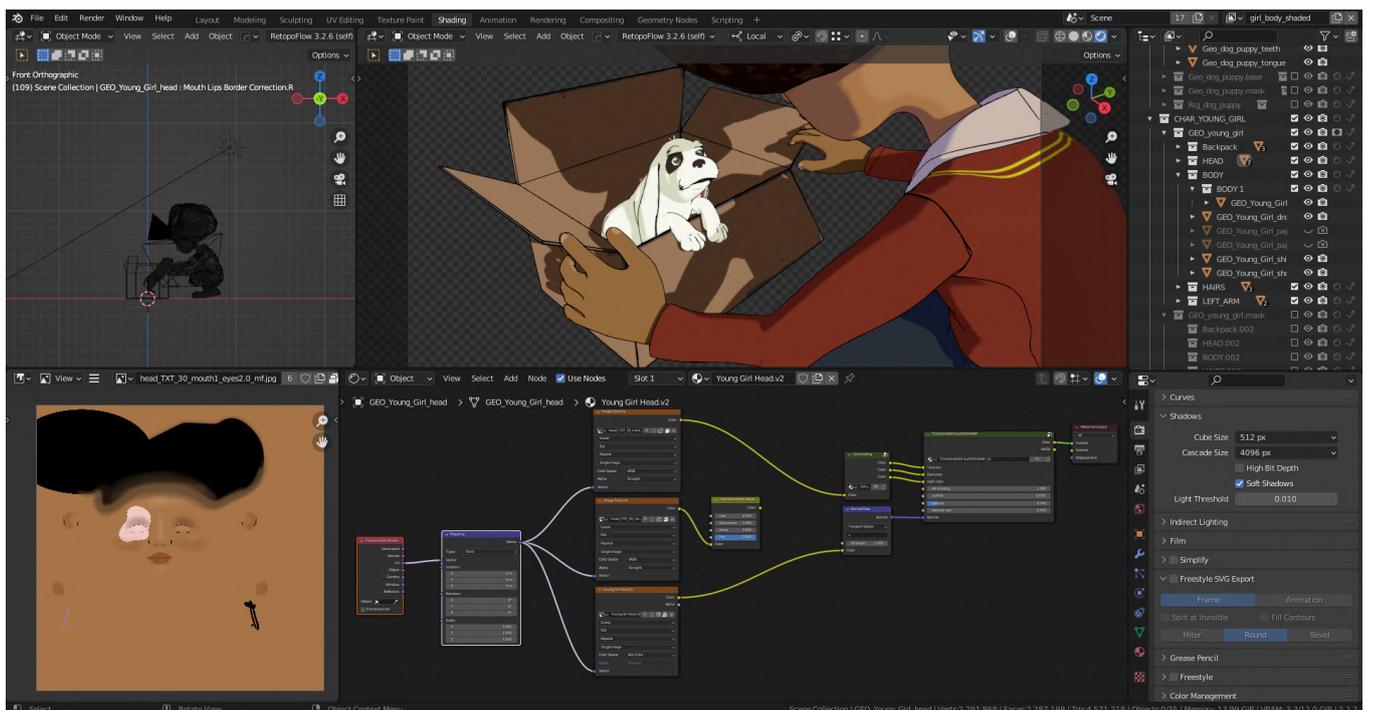
Per quanto riguarda **la pipeline adottata**, le cose si sono rivelate infinitamente più complicate del previsto. La difficoltà maggiore nella nostra pipeline 3D è senza dubbio stata la necessità di realizzare modelli 3D su cui applicare uno shader che li facesse sembrare più 2D possibile, così da rendere il mix delle animazioni 3D/2D meno evidente (molti dei personaggi secondari sono appunto animati in 2D tradizionale).

Volendo riassumere le fasi che precedono uno shot destinato alla comp finale, i passaggi sarebbero i seguenti: storyboard > character design > modellazione 3D sulla base del character design > realizzazione del rig > layout > test di lighting e shading > test preliminari d'animazione > approvazione modello e shader > ricerca references d'animazione > animazione in blocking > polishing animazione > lighting finale e render (normalmente 4 plates: outline, colore, ombre portate, ombre proiettate) > cleanup in Photoshop della animazioni renderizzate > comp finale in Premiere Pro.





Naturalmente nessuno dei passaggi appena descritti viaggia su un binario unico. Si lavora spesso in parallelo, il che comporta ritardi, errori, compromessi e mesi e mesi di pazienza e dedizione.



Infine in relazione alla versione di Blender utilizzata, fin da subito abbiamo deciso di optare sempre per versioni stabili, ma senza mai precluderci la possibilità di fare un salto ad una versione successiva se l'avessimo ritenuto conveniente. Come ben noto Blender introduce con ogni versione molte migliorie, bug fixing, velocizzazioni notevoli nei tempi di render, nuovi tools and features, ecc. Quando è iniziata la pre-produzione era disponibile la versione 2.91, ma la scelta finale è stata poi di fermarci alla 3.2.2. Le ragioni principali sono state due: la prima inerente i drivers presenti nei rig (davvero tanti) che spesso si perdevano nel salto da una versione all'altra, obbligandoci a sistemarli manualmente; l'altra è stato il sistema di nodi, modificato dalla versione 3.5, che ha impedito agli shader di funzionare correttamente.

ASPETTATIVE E PROGETTI FUTURI

Dopo tre lunghi anni di produzione, *Supertramp* si avvia alle battute finali. Nel corso della prossima estate verrà ultimata la fase di post-produzione, consentendo al corto di essere completato entro i primi di Settembre.

Alla chiusura dei lavori abbiamo in programma la creazione di una campagna Crowdfunding tramite la piattaforma Indiegogo, per pubblicizzare il nostro lavoro e guadagnare budget extra da investire nel costosissimo circuito dei Festivals Internazionali. Al momento abbiamo anche uno script già pronto per un lungometraggio basato su *Supertramp* cortometraggio, che speriamo di poter vendere ad una casa di produzione estera (o magari italiana) interessata a finanziarlo. È dura, ma sognare non costa nulla.





BAD 2023

Bergamo Animation Days

di Milena Nosari

Dal 12 al 14 Maggio 2023, nella splendida cornice di Bergamo Città Alta presso S. Agostino, si è tenuta la BAD Bergamo Animation Days la rassegna internazionale di animazione giunta alla seconda edizione. La manifestazione è stata organizzata da **Keyframe** in collaborazione con il **Comune di Bergamo** e l'**Università degli Studi di Bergamo**.

Workshop, presentazioni e master class che hanno visto come protagonisti artisti e creativi internazionali, animatori, sceneggiatori coinvolgendo aziende, professionisti ma anche tanti ragazzi delle scuole che hanno partecipato ad eventi appositamente organizzati per loro.

Gli ospiti d'eccezione per questa edizione: **Simone Albrighi** (SIO), **Robin Linn** (artist manager Activision Blizzard), **Sandro Cleuzo** (character designer e animatore Disney), **Adriano Merigo** con lo storyboard insieme ad **Andrea Bozzetto** (**Studio Bozzetto**), **Simone Serughetti** di **Adok** che introduce al mondo del metaverso e dell'AI e per proseguire con i fumetti **Gianfranco Florio** autore di **Cars** (per citarne uno), gli anime con **Yoshiko Watanabe** della **Mushi Production**, **Luca Usai** fumettista di **Topolino** e **Posaman di Lillo**, **Arcane** dallo storyboard all'animazione full immersion con **Silvia Martellosi**, **VFX** e cinema d'azione con **Maurizio Giglioli** (**Avengers**), **Come avere successo nell'animazione e nel gaming** con **Robin Linn**, **Raccontare Storione** con **Federico Vallarino** in ultimo ma non per questo meno importante il pubblico caloroso e divertito, soprattutto molto impressionato.

Noi non potevamo mancare a quest'evento perciò siamo andati a dare un occhio partecipando ad alcuni workshop, a parlare con ospiti e organizzatori della manifestazione e con alcuni studenti che ringraziamo per la chiacchierata (seguono gli articoli).

Un ringraziamento speciale a **Piero Pinetti**, Direttore Artistico BAD, che ci ha concesso di porre alcune domande raccontandoci della manifestazione e degli eventi.

Milena Nosari

La BAD si è tenuta in parte a **S. Agostino** dove ha sede il Dipartimento di Scienze Umane e Sociali e l'Aula Magna dell'Università degli studi di Bergamo.

Riferimento internet per BAD Bergamo Animation Days

[HOME - bad2023 \(bergamoanimationdays.com\)](http://bad2023.bergamoanimationdays.com)

Università di Bergamo

[Università degli studi di Bergamo | UniBg](http://www.unibg.it)

INTERVISTA A DUE VISITATORI – 13 Maggio 2023 - BAD

Tra un evento e l'altro ho avuto il piacere di chiacchierare con due visitatori che, seduti su una panchina, parlavano di 3D ed ho approfittato dell'occasione per chiedere loro se conoscevano Blender e la community.

La generazione moderna è sempre più abituata a fruire di contenuti 3D, sia attraverso i dispositivi mobili che le tecnologie come realtà virtuale (VR) e realtà aumentata (AR). Questi contenuti offrono un'esperienza più coinvolgente, interattiva e personalizzata, che stimola la curiosità e la creatività degli utenti.

Ma come percepiscono in realtà questi contenuti e cosa li attrae di più?

In primis è molto apprezzato il realismo nella grafica tridimensionale: i dettagli e le ambientazioni devono essere immersivi; di un artista colpiscono la bravura tecnica e l'utilizzo di effetti speciali.

Interazione: voler interagire in modo dinamico con utenti, personaggi e creatori.

Personalizzazione: si desidera avere contenuti 3D su misura ai propri gusti ed interessi, da parte dell'artista ci deve essere una ricerca costante per capire cosa pubblicare e come. Non è facile ma necessario per chi vuole stare al passo con i tempi.

Apprendimento veloce: i contenuti come tutorial o video che possono spiegare come riprodurre il modello o scenografia 3D sono molto ricercati. Lo spettatore che diventa creatore è il passo successivo e forse più complesso. Bisogna tenere conto dello studio che richiede l'elaborazione di tali progetti.

Il pubblico diventa più esigente e richiede contenuti costanti; questo non deve spaventare ma diventare uno spunto importante per i content creator al fine di migliorare se stessi e i propri progetti.

Ringrazio questi due ragazzi per avermi concesso l'intervista; su loro richiesta non verranno inseriti i tag.

Milena Nosari



AI E METAVERSO

Workshop di Simone Serughetti – Adok – 12 Maggio 2023 – S. Agostino Bergamo

Interessante workshop che introduce al mondo del metaverso e dell'Intelligenza artificiale (negli ultimi tempi molto discussa) spiegando funzioni ed integrazione con un possibile nuovo modo di lavorare; per questo si parla di futuro ma dovremmo forse dire: presente imminente.

Il metaverso cosa è

Cerchiamo di spiegarlo in parole semplici: un mondo digitale in 3D nel quale immergerci completamente attraverso appositi strumenti “visori per la realtà aumentata” che consentono di trasportare, solo visivamente, l'utente in uno spazio appositamente creato e disegnato per un determinato scopo. Possiamo pensare ad esempio ai musei che, nei loro siti internet, offrono agli spettatori un giro virtuale nei loro spazi pur restando comodamente a casa. Opportunità e divertimento sembrano essere le protagoniste: nel metaverso potremmo fare acquisti, visitare luoghi, incontrare amici e fare nuove conoscenze ma anche e soprattutto lavorare. Questo è il progetto principale per il futuro: rendere tutto agevole senza dover compiere grandi spostamenti, avviare un meeting, un corso, una lezione, una gita senza spostarsi dalla scrivania.

In molti, me compresa, si chiedono quale utilità effettiva possa avere il metaverso. In alcuni casi potrebbe sembrare l'ennesima “prepotenza tecnologica” che ci viene imposta con la scusa del lavoro ma non è del tutto così. Ha i suoi potenziali vantaggi, certamente non può e deve essere considerata come sostituzione dell'integrazione tra esseri umani.

Il confine è sottile e va studiato a fondo per capire quali limiti applicare nel metaverso e regole da imporre agli utenti in base alla loro provenienza e cultura sociale.

La strada per mettere a punto un luogo tridimensionale concreto e sicuro per tutti è ancora lunga ma ci stanno lavorando. Simone Serughetti infatti spiega che dietro a questo progetto c'è una squadra intera che ci lavora, non solo i 3D artist per la modellazione dello spazio virtuale ma persone che pensano a come migliorare l'esperienza nel suo interno senza complicazioni anche legali. Per questo è utile anche il supporto di psicologi e specialisti che studiano culture e usanze degli utenti.

Potrebbe essere un'occasione di lavoro oppure di svago, in entrambi i casi nulla deve essere lasciato al caso.

Per verificare dal vivo viene proposta un'esperienza con un visore per realtà aumentata (che io stessa ho voluto provare). Siamo stati trasportati in Cina, nello spazio, in Egitto e in un museo. L'impressione è piacevole ed è divertente provare a spostare oggetti che nella realtà non esistono ma noi possiamo vedere ed utilizzare.

Per quanto riguarda l'AI, intelligenza artificiale di ultima generazione, il discorso si fa davvero molto ampio. Negli ultimi tempi questo termine è entrato nelle nostre teste forse con una certa prepotenza, dobbiamo avere modo e tempo di capire nel dettaglio cosa è veramente e quali opportunità crea.

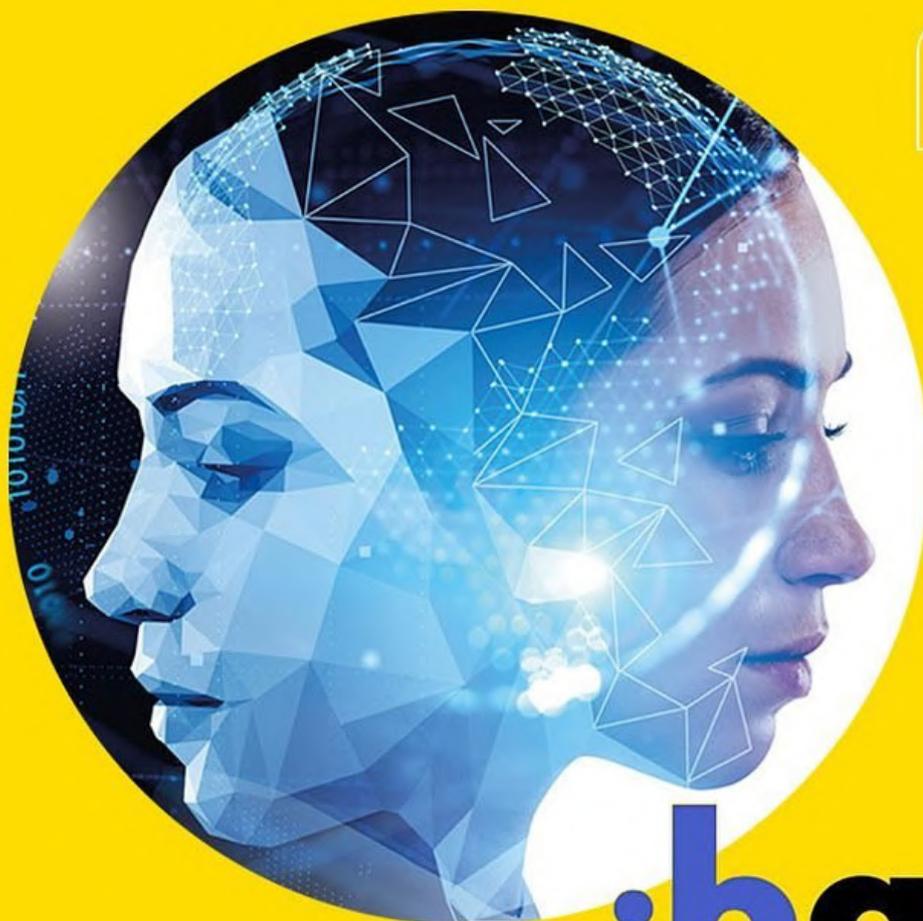
Abbiamo capito che con l'aiuto dell'AI possiamo creare testi, video, immagini senza il minimo sforzo ma semplicemente scrivendo un comando. Può davvero servire agli esseri umani oppure ci sovrasterà come nei peggiori incubi da colossal cinematografici? Tutto dipende dall'utilizzo che ne facciamo e faremo, sperando di ricavarne solo ed esclusivamente cose positive. Anche in questo caso il cambiamento non è imminente e si parla di futuro, non ci rimane che aspettare e nel frattempo testare le varie chat a disposizione.

Ai posteri l'ardua sentenza.

Milena Nosari

Riferimento internet ADOK – Via Andrea Moretti 16 – Bergamo – 24121

[ADOK | Digital Thinking](#)



:bad Bergamo
animation
days

METAVERSO E AI: IL FUTURO È GIÀ QUI

workshop con Simone Serughetti

WORKSHOP DI CHARACTER DESIGN

CON SANDRO CLEUZO – 12 MAGGIO 2023 – S. AGOSTINO BERGAMO

Sandro Cleuzo character designer nonché animatore Disney (per citarne solo una) racconta la sua esperienza dagli esordi di ragazzino in Brasile al passaggio da professionista in giro per il mondo.

Tra i suoi successi possiamo citare: **Il ritorno di Mary Poppins 2018**, **Il gigante di Ferro 1999**, **Cip e Ciop Agenti speciali 2022** ma sono solo alcuni esempi. Iniziato a lavorare da giovanissimo ha potuto creare un enorme bagaglio di esperienza e un portfolio ampio e dettagliato. A Sandro non mancano la perseveranza e il coraggio, caratteristiche fondamentali che lo porteranno molto lontano e molto in alto con gli anni avvenire sino ad approdare alla Disney; riesce a raccontarci la sua storia attraverso un “fumetto” da lui creato con il suo personaggio.

Il workshop si basa sullo spiegare cosa è il lavoro di character designer e quali sono le principali tecniche da tenere sempre in mente mostrando esempi e video tra il suo repertorio. Nozioni preziose da ricordare.

Per chi desidera intraprendere questa carriera è importante capire subito che bisogna armarsi di pazienza e fare tantissima gavetta, oltre ad avere la passione per il disegno ovviamente. Una cosa che diciamo sempre anche noi di Blender Italia: raccogliere reference di ogni tipo, ovunque, appuntarle, salvarle, studiarle, immergersi nell’esercizio anche se lungo e faticoso è l’unica strada da percorrere per ideare un proprio stile di disegno.

Tra le tecniche per l’animazione che Sandro spiega troviamo il noto *Stretch and Squash – Anticipation – Overlapping – Spacing and timing – Primary action – Secondary action – Planning* (ricordiamoci sempre di farlo) ; per il character design invece: *Research, Style - Shape and form - Line of action - Silhouette - Parallel lines - Size comparison- Turn around – Line up – Breaking Point – Poses – Staging and Composition – Tangents – Personality*.

Sono molte e tutte importantissime. Sandro mostra con pazienza, per ciascun esempio, disegni e bozzetti creati da lui per i progetti ai quali ha lavorato riuscendo a trasmettere con molta chiarezza dettagli tecnici ai presenti.

Ho avuto il piacere di fermarmi a chiacchierare con lui per porgli alcune domande, Sandro è stato molto gentile per questo lo ringrazio infinitamente.

Tra le mie curiosità, ovviamente, c’è stata quella di chiedergli se conosce Blender e la risposta è stata sì. Potete immaginare la mia gioia? Mi ha raccontato di come lo utilizza per disegnare e fare gli schizzi preliminari anche utilizzando Grease Pencil. Sandro non conosce molto bene l’italiano perciò la nostra chiacchierata si è svolta in inglese, è stato molto disponibile.

**“Blender è davvero conosciuto da tutti, amatori e professionisti,
proprio perché offre strumenti di alto livello.”**

Grazie Sandro

Per sua gentile concessione una bella foto

Riferimento internet Sandro Cleuzo

<https://twitter.com/InspectorCleuzo/>



WORKSHOP STORYBOARD

CON ANDREA BOZZETTO (Studio Bozzetto) e ADRIANO MERIGO

13 MAGGIO 2023 – S. AGOSTINO BERGAMO ITALY

Workshop dedicato ad un argomento importante che non poteva mancare tra gli eventi da vedere alla BAD.

Iniziamo col dire cosa è lo storyboard: potremmo descriverlo come uno strumento di comunicazione visiva che consiste nel disegnare una sequenza di scene per illustrare una storia o progetto in formato cartaceo o digitale, il tutto in pochissimi tratti salienti. Suddiviso in immagini numerate e sequenziate, è il primo passo per capire se la nostra storia funziona e come si deve sviluppare.

Forse non sarà la parte più divertente ma non si può fare a meno di questo strumento, utile per affrontare il passo successivo più impegnativo dove vengono impostati anche gli altri parametri come testo e musica.

Durante il workshop sono stati mostrati bozzetti e scene prese da famosi film: come ad esempio Psycho di Alfred Hitchcock (la scena della doccia) con relativo storyboard che descrive, disegno per disegno, come la telecamera doveva muoversi e i personaggi recitare. Ai ragazzi presenti in aula è stato chiesto di fare una prova sul campo: fogli, matite e fantasia per una storia da raccontare. Davvero interessante.

È necessario saper disegnare per poterlo fare bene?

La risposta che forse vi sorprenderà è no; non si deve fare un capolavoro per intenderci anzi bastano pochi tratti ruvidi ma essenziali. Inserire le espressioni e poco importa se in una faccina rotonda con due puntini e un sorriso, abbozzare gli ambienti e i fatti salienti. Il resto viene eseguito da una squadra composta da più persone che si occuperà dei dettagli. Caratteristica essenziale è la semplicità, importante è far capire ciò che si racconta.

Come è fatto il foglio per lo storyboard? Basta guardare questo esempio per capire.

Scena:	Scena:	Scena:
Scena:	Scena:	Scena:

Raccomandiamo caldamente a tutti gli artisti di cominciare a pensare allo storyboard prima di iniziare qualsiasi progetto di animazione.

Con Adriano Merigo ho avuto il piacere di scambiare due parole tra un evento e l'altro, lo ringrazio davvero molto per avermi dedicato il suo tempo.

Videomaker, illustratore bergamasco è noto per le sue opere di animazione sia in animazione 2d, che con tecniche 3d con esperienza di oltre quarant'anni nel settore. Attualmente si occupa di animazione, postproduzione per diversi clienti video, lavorando in filmati commerciali e istituzionali.



Foto di Adriano Merigo al lavoro

Anche Adriano conosce Blender e le sue potenzialità, mi ha raccontato del suo lavoro e così anche io ho raccontato un po' del mio, due chiacchiere sui giovani che vedono il modo di lavorare diversamente, sempre di fretta e forse con poca voglia di fermarsi ad imparare. Il lavoro richiede tempo, dedizione e costanza che le generazioni passate come le nostre conoscono molto bene; lo storyboard richiede proprio queste caratteristiche.

Riferimenti di Adriano Merigo

Sito web www.adrimerigo.it

Riferimenti Studio Bozzetto

[OurWorks \(studiobozzetto.com\)](http://OurWorks.studiobozzetto.com)

Sito ufficiale BAD

[HOME - bad2023 \(bergamoanimationdays.com\)](http://HOME-bad2023.bergamoanimationdays.com)

Studio Bozzetto - Bergamo

A Marzo di quest'anno abbiamo avuto il piacere e l'onore di ospitare nelle dirette del venerdì sera Andrea Bozzetto co-founder e titolare insieme a Pietro Pinetti del famoso Studio Bozzetto di Bergamo: animazione, serie televisive, pubblicità e cinema.

La storia

Studio Bozzetto è una pluripremiata società di produzione fondata nel 1960 dal fumettista di fama mondiale Bruno Bozzetto con l'impegno di creare animazioni innovative per il mondo dello spettacolo e della pubblicità. Da un sogno è nata un'avventura che ora è una solida realtà, vanta numerose produzioni e collaborazioni in tutto il mondo. Con il passare degli anni e l'avvento della tecnologia sono riusciti a stare al passo e produrre sempre cose nuove, c'è chi li definisce la "Disney Bergamasca" proprio perché hanno lo studio situato a Bergamo nel nord Italia. Un soprannome "azzeccato", da anni con il loro impegno fanno sognare bambini e adulti immergendoli in un mondo di colori ed emozioni.

Dal 2D al 3D

Anche per lo Studio Bozzetto c'è stato l'avvento della grafica tridimensionale nei loro progetti, il disegno si è evoluto in una forma nuova ed intrigante: stiamo parlando appunto del 3D che riguarda animazioni e scenografie. Per queste opere si necessita di specialisti nel settore, i cosiddetti 3D artists che con la loro esperienza e creatività apportano una nuova visione nei nostri schermi.

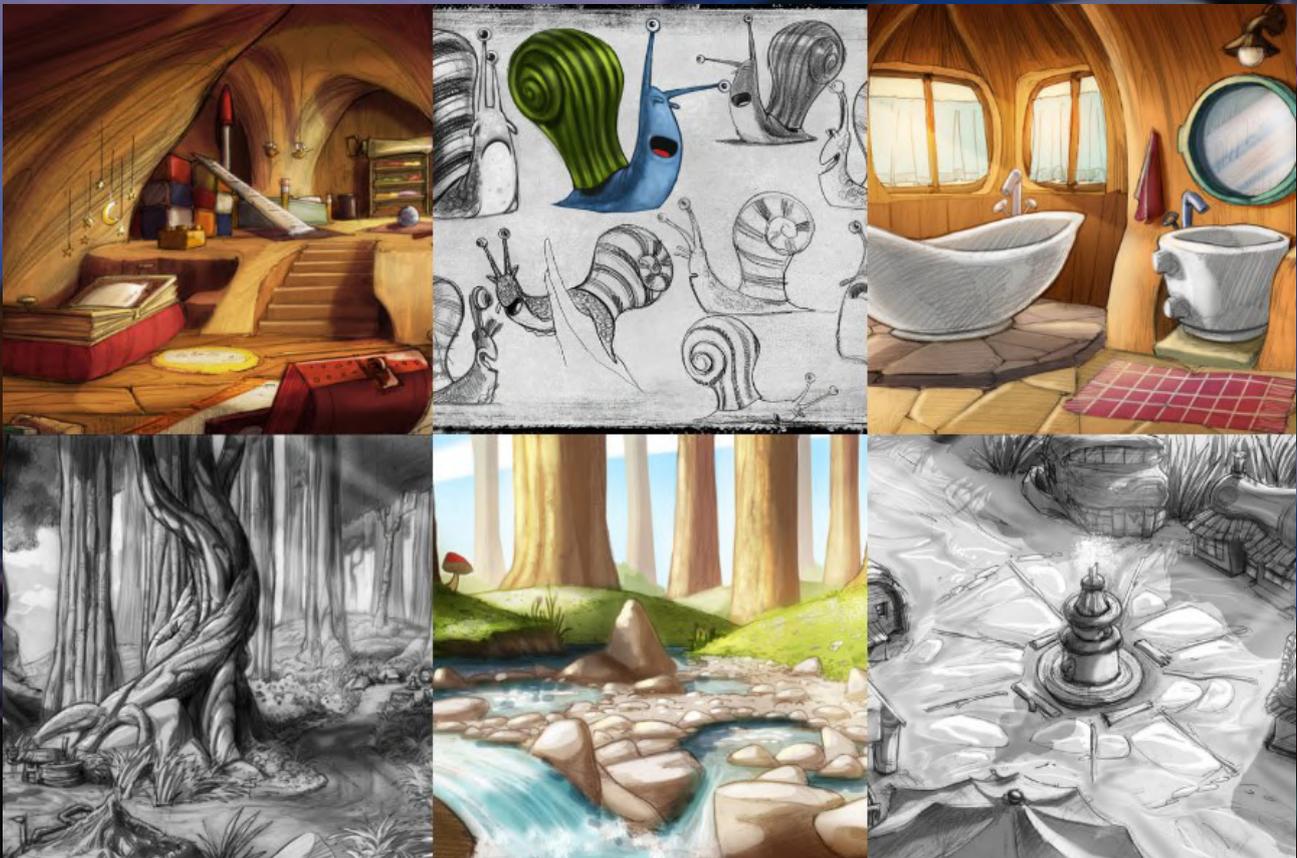
Possiamo citare ad esempio la famosa serie di TOPO TIP interamente creata con la nuova tecnologia. Un lavoro immenso ed impegnativo se si pensa ad esempio alla realizzazione della pelliccia dei protagonisti, all'ambientazione ed animazione totale. Il risultato è davvero notevole.

TOPO TIP





Da un'idea nasce un progetto: realizzazione di schizzi, disegni (immagini prese dal sito ufficiale dello Studio Bozzetto).



ACCHIAPPAGIOCHI

In un universo colorato , piccoli bambini alieni alla scoperta dei giochi. Una serie educativa in onda su RaiPlay. Questa serie è stata realizzata con l'ausilio di Blender.



Nutella b-ready

Non solo cartoni. In questo esempio vediamo la pubblicità realizzata per il noto marchio Nutella, realizzato in 3D.

Il loro team è composto da artisti e professionisti del settore, Andrea Bozzetto ci racconta l'evoluzione nel tempo delle tecniche adoperate per portare a termine i progetti e di come i software per la grafica tridimensionale siano entrati a far parte del processo produttivo apportando qualità ed innovazione.



Visita allo Studio Bozzetto

In data 20 Aprile ho passato un pomeriggio nello Studio Bozzetto per vedere il lavoro “sul campo” con i 3D artists. Ottima e calorosa l'accoglienza che mi hanno riservato, gli uffici si trovano in centro Bergamo: Piazza della Repubblica 1. Da poco trasferiti in questa meravigliosa città, prima il loro studio era situato a Milano.

È stato bello vedere che stavano lavorando con Blender, una gioia per i miei occhi. Per la realizzazione dei pianeti ed ambientazioni nella serie Gli Acchiappagiochi è fondamentale: viene utilizzato per tutto, render compreso ed il risultato non è da meno rispetto ad altri software (allegato alcune fotografie).

Il workflow è ben pianificato con una pipeline dettagliata: per una scena ci vogliono dalle 2 alle 3 settimane circa dalla realizzazione iniziale con il team fino alle prove finali dove tutto deve essere

in sintonia con l'idea principale. Quindi tanta volontà e una buona tazza di caffè sulla scrivania non possono mancare.

I 3D artists, tutti giovanissimi, hanno già esperienza nel settore e provengono da tutta Italia; insieme si fortificano, si scambiano aiuto e consigli preziosi, crescono lavorando in team. L'ambiente è sereno e vivace, mi sono trovata subito a mio agio.

Ho chiesto come vedevano il loro futuro e la risposta è stata, come 3D artists, che la fiducia non manca e sperano di continuare in questa direzione anche dopo la conclusione di questo meraviglioso percorso con lo Studio Bozzetto. Anche se l'Italia non è al primo posto per gli investimenti nel settore è in via di sviluppo e crescita e le prospettive di carriera sono in aumento.

Le caratteristiche richieste ad un 3D artists per poter lavorare in uno Studio come questo sono: un minimo di esperienza nel settore della produzione per poter comprendere le esigenze di tempistica e poter rispettare le pipelines, la conoscenza della lingua inglese, saper lavorare in squadra ed apprendere da tutti i membri, modellazione e se possibile animazione.

Alcune foto scattate in loco (si ringrazia per la disponibilità)



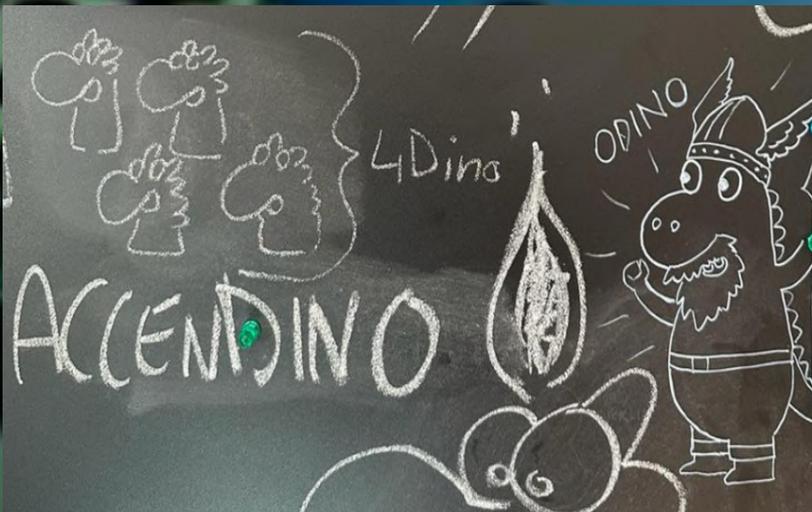
Questo è un esempio di una scenografia per gli Acchiappagiochi creata con Blender. La modellazione è semplice ma molto bene dettagliata e curata nei minimi particolari: un vero universo in miniatura.



Uno degli artisti al lavoro che mi fa vedere le inquadrature. Non è mancato il momento del selfie di gruppo



Vedete la lavagna dietro le loro spalle? È l'angolo creativo dello Studio Bozzetto, i ragazzi si divertono a fare caricature dei loro personaggi (foto tratte dalla loro pagina Facebook).



Che dire: belli e bravi.

Il loro sito Internet: [OurWorks \(studiobozzetto.com\)](http://OurWorks(studiobozzetto.com))

Pagina Facebook: [Studio Bozzetto | Milan | Facebook](#)

Milena Nosari

Galleria 3D





Immagine di Marco Nanni







Immagine di Marco Pescuma





Immagine di Manuel Cleber





Immagine di Loris Longari



BETA FPV
450



















Immagine di Cristian Boiardi





Immagine di Davide Picardi





Immagine di Ivan Giussani





Immagine di Alberto Zimino





Immagine di Enrico Blo



Immagine di Carlo Gioventù

Numero 28
Anno 2023

Direttore Responsabile
Cristina Ducci

Redazione
Alfonso Annarumma
Andrea Campagnol
Alessandro Passariello
Riccardo Giovanetti
Carin Belmonte
Michele Cotugno

Grafica e impaginazione
Alessandro Passariello

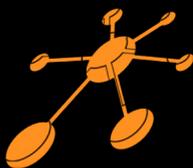
Immagine Copertina
Lorenzo Aiello

Impaginazione Copertina
Andrea Campagnol

Siti
associazione.blender.it
blender.it
blendermagazine.it

Contatti
magazine@blender.it

Software Utilizzati
Blender
The Gimp
Publisher



Il Blender Magazine Italia è mantenuto e gestito dall'Associazione Blender Italia perché possa essere sempre disponibile per tutti gli utenti

Associazione Blender Italia aps

Hanno collaborato a questo numero del BMI:

Carlos Milite
Fabrizio Gammardella
Sandro Cleuzo
Andrea Bozzetto
Adriano Merigo

Vuoi collaborare con BMI?
Puoi contribuire scrivendo articoli e tutorials.

Articoli news relative a Blender come le nuove features, gli aggiornamenti, i nuovi progetti; i "making of" dei tuoi lavori più belli; l'applicazione di Blender in vari ambiti lavorativi. Interviste a persone che grazie a Blender sono famose o che hanno fatto di Blender lo strumento del loro lavoro o della loro arte.

Tutorials sulla modellazione, la creazione, il texturing, l'illuminazione, l'animazione, il rigging, ecc...
Scrivi un documento di testo senza immagini, ma con i riferimenti per inserire l'immagine corretta nella posizione esatta.

Crea una cartella con le immagini e nominale come scritto nel testo.
Crea un'immagine per l'header dell'articolo.

Contatta magazine@blender.it

Grazie a tutti

Il presente numero del Blender Magazine Italia è pubblicato in rete in proprio dalla Associazione Blender Italia aps sul sottodominio del sito che ospita l'associazione www.blendermagazine.it. Non costituisce testata, non ha carattere periodico ed è aggiornato secondo la disponibilità e la reperibilità dei materiali. La responsabilità di quanto pubblicato è esclusivamente dei singoli autori. L'Associazione Blender Italia, fondata con atto costitutivo del 10 maggio 2017, ha l'attuale sede sociale in Cosenza (CS), via S. Allende, 2. Il Presidente della associazione è Alessandro Passariello, il Direttore del Magazine è Cristina Ducci. Tutti i riferimenti su <https://associazione.blender.it>, www.blender.it

bwi

blender
magazine

