

BLENDER

Magazine
Italia

MAKING OF

RICOSTRUZIONE DEL COLOSSEO

Arte e Architettura
si fondono insieme

INSIDE JACK THE RIPPER'S MIND

Viaggio nell'onirico
con Grease Pencil

ARTICOLI

BLENDER CONFERENCE 2024

Lo stato dell'arte e
il futuro di Blender

INTERVISTE: — Associazione OtaKube: Blender al servizio di stampa 3d e cosplayer



Editoriale

di Andrea Campagnol

Un saluto a tutti i lettori,

eccomi qui per intraprendere questa nuova avventura, raccogliendo il testimone da Cristina Ducci, che ringrazio per il lavoro svolto in tutti questi anni; un periodo tumultuoso in cui Blender si è trasformato, evolvendosi a ritmi vertiginosi.

Solo nel 2024 abbiamo visto l'applicazione del progetto EEVEE Next, che ha portato la global illumination in EEVEE, il perfezionarsi del Compositor in tempo reale, l'introduzione delle Extensions, che permettono in modo facile e veloce l'aggiornamento di tutte le risorse e i componenti di Blender attraverso Internet, e un miglioramento anche della gestione degli altri assets, come i pennelli per lo sculpting ... ma soprattutto, ancora una volta, una crescita dei Geometry Nodes ...

Con i Geometry Nodes ormai puoi fare di tutto, dalla costruzione di assets dinamici alla Motion Graphics Animation, e ora puoi utilizzarli anche per controllare i Gizmo, modificando geometrie e animazioni dinamicamente, spostando solo un cursore nella 3D View. Inoltre con la nuova versione 4.3 i "Geo Nodes" potranno interagire più strettamente con il Grease Pencil, il quale sta riscuotendo sempre più successo presso gli artisti digitali, soprattutto per la nota possibilità di creare animazioni 2D in un ambiente 3D.

Blender, però, permette soprattutto agli artisti di esprimersi liberamente, sia quando vogliono ricreare monumenti famosi, sia quando vogliono comunicare uno stato d'animo o una fantasia; tutti assieme formano una grande comunità, che si incontra e si scambia idee.

È ciò di cui parleremo in questo numero 30, buona lettura!

Andrea Campagnol

Numero 30
Anno 2024

Direttore Responsabile
Andrea Campagnol

Redazione
Cristina Ducci
Alessandro Passariello
Riccardo Giovanetti
Carin Belmonte
Michele Cotugno
Milena Nosari

Grafica e impaginazione
Alessandro Passariello

Immagine Copertina
Alessio Rossi

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
Filippo Zorgno

Indice

News

Blender rilasci e sviluppo – Pag. 6
Collaborazione con OtaKube – Pag. 10
Blender Italia workshop e corsi – Pag. 10
Blender Conference 2024 – Pag. 10
Blender Italia Live – Pag. 11
Blender Italia Contest 2024 – Pag. 11
Blender Studio Open Movies – Pag. 11

Articoli

Blender Conference 2024 – Pag. 12

Interviste

Associazione OtaKube – Pag. 16

Making of

Ricostruzione del Colosseo – Pag. 24
Inside Jack the Ripper's mind – Pag. 36

Galleria 3D

Le immagini scelte tutte da vedere – Pag. 42

Blender Magazine Italia non rappresenta una testata giornalistica 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 Cristina Ducci

News

di Riccardo Giovanetti

(Agosto – Novembre 2024)

Bentornati nella rubrica di notizie e novità su Blender, il mondo della computer grafica e l'animazione. Scopriamo insieme le ultime e più entusiasmanti novità!

Blender – Versioni disponibili

Al momento della pubblicazione di questa edizione della rivista, sono disponibili le seguenti versioni:

- **3.6.18 LTS** rilasciata nel giugno 2023 sarà supportata fino a giugno 2025
- **4.2.4 LTS** rilasciata il 16 luglio 2024 e sarà supportata fino a luglio 2026
- **4.3.0** rilasciata il 19 Novembre 2024
- **4.4.0 Alpha**

Per maggiori approfondimenti, qui di seguito trovate i link alle relative note di rilascio:

https://developer.blender.org/docs/release_notes/3.6/

https://developer.blender.org/docs/release_notes/4.2/

https://developer.blender.org/docs/release_notes/4.3/

https://developer.blender.org/docs/release_notes/4.4/

Novità di Blender 4.3

Blender 4.3 introduce una serie di aggiornamenti significativi, arricchendo l'esperienza utente e potenziando le funzionalità di animazione, rendering, modellazione e molto altro. Scopriamo insieme le principali novità suddivise per aree di interesse.

Animazione e Rigging

Editor delle Proprietà Migliorato: Ora, i selettori di azione per i blocchi dati sono visibili direttamente nell'Editor delle Proprietà. Questo consente di selezionare e gestire le azioni per Mesh, Materiali, Mondi, Scene e altri tipi di dati in modo più intuitivo, semplificando il processo di animazione.

Percorsi di Movimento personalizzabili: È stata aggiunta la possibilità di personalizzare i colori dei percorsi di movimento (Motion Path) prima e dopo il fotogramma corrente, permettendo agli animatori di distinguere chiaramente le traiettorie passate e future degli oggetti.

Keyframing ottimizzato: Inserendo nuove chiavi, tutte le chiavi preesistenti vengono automaticamente deselezionate, mantenendo selezionate solo quelle recentemente create. Questo facilita la gestione dei keyframe, riducendo il rischio di modifiche accidentali.

Strumento Contagocce per le Ossa: Un nuovo strumento contagocce permette di selezionare le ossa direttamente dalla vista 3D o dall'Outliner, semplificando l'assegnazione in vincoli e driver.

Grease Pencil 3

La novità più significativa di Blender 4.3 è **Grease Pencil 3**, una completa riscrittura dello strumento di animazione 2D di Blender. Questo aggiornamento, atteso da tempo, mira a creare una "solida base per i prossimi 10+ anni", migliorando significativamente le prestazioni, specialmente in progetti di grandi dimensioni.

Compatibilità con Geometry Nodes: Ora è possibile utilizzare i dati di Grease Pencil all'interno dei Geometry Nodes. Questo apre nuove possibilità creative, permettendo di manipolare gli oggetti Grease Pencil in modo procedurale, integrandoli in sistemi di nodi complessi.

Gruppi di Layer a codice colore: Introdotti i Gruppi di Layer, che possono essere colorati per facilitare la gestione e l'organizzazione di progetti complessi, semplificando la navigazione tra numerosi livelli.

Nuovo strumento di Riempimento Gradiente: Un nuovo strumento che permette di applicare e modificare gradienti di riempimento sui tratti, ampliando le possibilità artistiche e aggiungendo profondità ai disegni 2D.

Aggiornamenti agli strumenti di disegno: Gli strumenti di disegno esistenti hanno ricevuto miglioramenti significativi, rendendo il disegno più fluido e intuitivo, con una migliore risposta e nuove opzioni per personalizzare le pennellate.

Nota: Le modifiche apportate non sono retro-compatibili. Alcune funzionalità, come le guide di disegno, sono state deprecate.

EEVEE e Viewport

Light e Shadow Linking: EEVEE ora supporta il **light linking**, permettendo di controllare quali luci influenzano specifici oggetti nella scena. Questo offre un controllo artistico avanzato sull'illuminazione, consentendo effetti visivi personalizzati. Sia le luci convenzionali che i materiali emissivi sono supportati. Inoltre, la funzionalità di **shadow linking** permette di scegliere quali oggetti nella scena proiettano ombre create da una determinata luce. Questo aggiornamento allinea EEVEE a Cycles, che aveva ricevuto il supporto al light linking in Blender 4.0.

Interfaccia utente migliorata: È stata aggiunta un'opzione per attivare l'Approssimazione GI Veloce, migliorando ulteriormente le performance visive in tempo reale.

Rendering Vulkan (Sperimentale): Blender introduce un backend sperimentale basato su **Vulkan**, destinato a sostituire OpenGL. Questo mira a migliorare le prestazioni, in particolare nella visualizzazione del viewport, rendendo l'interazione con scene complesse più fluida.

Cycles

Supporto HIP-RT su Linux: La tracciatura dei raggi accelerata dall'hardware è ora disponibile su piattaforma Linux attraverso le librerie open-source HIP-RT, migliorando le prestazioni di rendering per gli utenti Linux.

Nuove funzioni di base nel Volume Scatter: Il nodo di Scattering Volumetrico supporta ora diverse funzioni di fase, tra cui:

- Rayleigh Scattering: Per la simulazione realistica di cieli e superfici oceaniche.
- Fourier-Forand: Per imitare l'effetto di foschia subacquea, ideale per scene sottomarine.
- Double Henyey-Greenstein: Pensato per atmosfere planetarie.
- Draine Scattering: Utilizzato per nubi interstellari.

Queste nuove opzioni permettono di creare ambientazioni più realistiche, riproducendo fenomeni naturali complessi e migliorando la qualità visiva delle scene volumetriche.

Nuovo nodo Metallic BSDF: Introdotto un nodo dedicato per la creazione di materiali metallici realistici, semplificando il processo di configurazione. Offre due configurazioni:

- Approssimazione Fresnel Conduttore F82 Tint: Lo stesso modello utilizzato nel nodo Principled BSDF, ideale per ottenere risultati artistici rapidamente.
- Configurazione Fresnel Conduttore Reale: Fornisce risultati più accurati tramite l'uso di indici di rifrazione complessi, ma richiede una conoscenza più approfondita dei parametri materiali. Attualmente supportato solo in Cycles.

Geometry Nodes

Supporto per Grease Pencil: Come menzionato nella sezione dedicata, l'integrazione dei dati Grease Pencil nei Geometry Nodes apre nuove possibilità creative, permettendo manipolazioni avanzate e animazioni procedurali dei tratti disegnati.

Nuova Zona "For Each Element": Questa nuova zona consente di valutare i nodi per ogni elemento della geometria (come punti o facce), semplificando operazioni precedentemente complesse e migliorando l'efficienza nella creazione di modelli dettagliati.

Aggiunta di Gizmos ai Nodi di Gruppo: Ora è possibile aggiungere manipolatori **gizmos** ai nodi di gruppo, permettendo di modificare gli input direttamente nella vista 3D senza dover accedere all'Editor dei Nodi, migliorando l'interazione e la velocità del flusso di lavoro.

Baking dei Nodi di Simulazione: È ora possibile "cuocere" i nodi di simulazione e impacchettare i dati risultanti per una condivisione più semplice, facilitando la collaborazione tra artisti e la portabilità dei progetti.

Sculpting e Painting

Gestione avanzata dei pennelli: I pennelli sono ora memorizzati come asset in librerie dedicate, rendendo più facile riutilizzare set di pennelli tra progetti diversi o condividerli all'interno di un team. Questo migliora la gestione dei pennelli e la consistenza degli strumenti utilizzati.

Nuovo Asset Shelf per i pennelli: I pennelli possono essere selezionati da un **Asset Shelf** dedicato, che appare nella parte inferiore della vista 3D e nell'Editor Immagine quando si lavora in modalità Scultura o Pittura. I pennelli sono organizzati in **cataloghi di asset**, permettendo di configurare lo shelf per mostrare solo i cataloghi pertinenti al progetto.

Miglioramenti alle prestazioni: La valutazione dei pennelli è ora **circa otto volte più veloce**, rendendo la scultura su mesh ad alta densità più fluida e reattiva.

Modellazione e UV

Nuovo metodo di unwrapping "Minimum Stretch": Basato sull'algoritmo **SLIM (Scalable Local Injective Mappings)**, questo nuovo metodo permette di ridurre al minimo la distorsione nelle UV, garantendo una migliore qualità nel mapping delle texture su superfici complesse.

Copia materiale intelligente: La funzione di copia del materiale adatta automaticamente il tipo di collegamento degli oggetti selezionati per corrispondere a quello dell'oggetto attivo, semplificando la gestione dei materiali e assicurando coerenza nella scena.

Altre novità rilevanti

Compositor con Supporto Multi-pass per EEVEE: Ora EEVEE supporta il compositing multi-pass, migliorando i flussi di lavoro di post-produzione e consentendo composizioni più dettagliate e complesse.

Miglioramenti all'interfaccia utente: Tra le varie migliorie, è ora possibile visualizzare anteprime di immagini, filmati e font nei tooltip quando si passa il cursore sugli asset, migliorando l'interazione e la selezione rapida. Inoltre, l'interfaccia utente può essere renderizzata utilizzando il nuovo backend Vulkan (sperimentale), offrendo potenziali miglioramenti nelle prestazioni.

Sequencer potenziato: È stata aggiunta la possibilità di collegare e scollegare le strisce nel Sequencer, facilitando la selezione e la trasformazione di clip correlate. Miglioramenti significativi nelle prestazioni rendono il montaggio video più efficiente, con anteprime più rapide e operazioni di bilanciamento del colore ottimizzate.

Compatibilità

È importante notare che Blender 4.3 introduce alcune modifiche significative in termini di compatibilità.

Cycles: È stato rimosso il supporto per le GPU AMD e Intel tramite il backend Metal su macOS. Inoltre, per le GPU NVIDIA, è stato aumentato il requisito minimo della versione del driver, che ora deve essere almeno la 495.89. Infine, il supporto per Vega nel backend AMD HIP di Cycles è stato completamente eliminato.

Grease Pencil: Per quanto riguarda il Grease Pencil, il tipo di oggetto è stato completamente riscritto, consentendo modifiche più profonde e rimuovendo limitazioni storiche. Questa evoluzione facilita futuri miglioramenti, ma il nuovo modello di dati sarà completamente incompatibile con le versioni precedenti di Blender.

Brush Assets: Ora è possibile utilizzare librerie di asset di pennelli globali. Gli utenti che provengono da versioni precedenti dovranno convertire i propri pennelli per adattarli al nuovo flusso di lavoro.

Questa è una breve panoramica delle molte migliorie apportate in Blender e per maggiori dettagli vi rimando come sempre alle note di rilascio.

Collaborazione tra Otakube e l'Associazione Blender Italia

L'Associazione Blender Italia e Otakube, entrambe realtà attive a Cosenza, hanno siglato un Memorandum d'Intesa per promuovere la formazione in ambito 3D. Questo accordo, firmato il 30 Ottobre 2024 dalla Dott.ssa Martina Bosco, Presidente di Otakube, e dal Dott. Alessandro Passariello, Presidente dell'Associazione Blender Italia, trasforma Otakube in Sede Formativa Partner, permettendole di offrire corsi attestati e certificati dall'Associazione Blender Italia tramite formatori accreditati.

Otakube, già nota per le attività rivolte a giovani, cosplayer e appassionati di fumetti, si affaccia ora al mondo della formazione 3D, ampliando le proprie proposte con corsi come la stampa 3D e l'animazione. Questa sinergia rappresenta un passo importante nella promozione della formazione legata al 3D per i giovani, permettendogli di accedere alla realtà del 3D e sviluppare competenze innovative.

Blender Italia Workshop e Corsi

Nel corso del 2024 si sono svolti i seguenti workshop che potete visionare sul sito di Blender Italia nella sezione Formazione / Workshop:

- *Approfondimento sull'illuminazione con Blender*, a cura di Enrico Blo
- *Stampa 3D con Blender*, a cura di Alessandro Passariello
- *Animare una creatura reale*, a cura di Gabriele Ranfagni

Blender Conference 2024

La conferenza annuale organizzata ad Amsterdam dalla Blender Foundation si è svolta dal 23 al 25 ottobre presso il Felix Meritis. Per ulteriori approfondimenti si rimanda all'articolo sulla conferenza disponibile in questo numero della rivista.

Per ulteriori informazioni: <https://conference.blender.org/2024/>

Le video registrazioni dell'evento sono visionabili su YouTube.

Blender Italia Live

Dopo la pausa estiva, è ripartito l'appuntamento del venerdì sera con Alessandro Passariello e Francesco Andresciani che presentano "Blender Italia Live", un evento settimanale da non mancare con la partecipazione di ospiti provenienti da varie sfere professionali, per condividere la propria esperienza e i progetti che hanno realizzato utilizzando Blender.

Potete rivedere tutte le puntate registrate nel corso dell'anno sul canale YouTube di Blender Italia (<https://www.youtube.com/@BlenderItalia>). A seguire, "Aspettando la Mezzanotte", condotto da Francesco Andresciani, dove si chiacchiera liberamente non solo di Blender, e con Pix Di Chito ci illustra Add-on per Blender utili ed interessanti.

Questa iniziativa ha l'obiettivo di diffondere la conoscenza del software open source Blender a un pubblico più ampio. Offre agli spettatori l'opportunità di approfondire le diverse applicazioni del programma e di entrare in contatto con i creativi che lo utilizzano quotidianamente.

Blender Italia Contest 2024

Durante l'anno, Blender Italia organizza una serie di concorsi artistici mensili, ognuno con un tema diverso scelto attraverso un voto pubblico sulla propria pagina Facebook. I concorsi artistici mensili organizzati da Blender Italia non solo mettono alla prova il talento, ma anche la creatività della nostra community. Ecco i vincitori più recenti:

- Luglio-Agosto (2024) – Siamo tutti sportivi (Claudio Luisoni)
- Settembre (2024) – Storie e miti Egizi (Claudio Luisoni)
- Ottobre (2024) – Orrore a mezzanotte (Nicolafornasa)
- Novembre (2024) – Utensili spaziali (Albdiv88)

Le opere presentate dai partecipanti, sono consultabili alla sezione Community / Contest del sito web di Blender Italia.

Blender Studio Open Movies

Come anticipato nella precedente edizione del BMI, Blender Studio ha presentato e rilasciato "Project Gold" come vetrina dei progressi tecnologici sviluppati nell'ambito della produzione del corto che purtroppo non è stato possibile portare a termine. In particolare, lo sviluppo di Geometry Nodes, Grease Pencil e Cycles insieme ha permesso la creazione di strumenti e tecniche per donare uno stile "pitturato" come un dipinto ad olio ai tratti disegnati in Blender, o come il nuovo add-on Brushstrokes Tool, specifico per Grease Pencil, che potete scaricare gratuitamente ed altro ancora.

Tutte le risorse create durante la produzione di Project Gold sono disponibili sul suo sito web di Blender Studio.

Blender Studio - Project Gold (<https://studio.blender.org/films/gold/>)

Project Gold Premiere (<https://studio.blender.org/blog/project-gold-premiere/>)

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

Questo è solo un assaggio delle tante novità che Blender ha da offrire. Continuate a esplorare, creare e dare vita alle vostre idee! Buona vita!

B **CC**

BLENDER CON

OCTOBER 23

AMS

BLENDER CONFERENCE 2024

di Andrea Campagnol

Lo stato dell'arte ed il futuro di Blender

Blender Conference 2014

Blender Conference
23 - 24 - 25
Amsterdam

Uno degli avvenimenti più attesi dell'anno per un blenderista è di sicuro la Blender Conference ad Amsterdam, che si è tenuta anche quest'anno ad Ottobre, in particolare dal 23 al 25, nelle sale conferenza del Felix Meritis.

Un'occasione non solo per incontrare il creatore di Blender, Ton Roosendaal, e i programmatori che contribuiscono ad aggiornare il software, ma anche tutti gli altri artisti che lo utilizzano, permettendo così un grande scambio di idee e informazioni e la possibilità di intessere nuove relazioni, lavorative e non.

L'evento, a cui hanno partecipato quest'anno 770 persone (secondo i calcoli sui biglietti velocemente rilasciati, con un repentino "sold out"), si è sviluppato in 3 giornate, per la prima volta dal mercoledì al venerdì; come di consueto era composto da presentazioni, casi di studio, tutorials, workshop e discussioni sul tema.



Dopo la registrazione di rito, Ton Roosendaal ha accolto i blenderisti con il suo “Keynote”, uno spazio in cui il presidente della Blender Foundation presenta di solito alcune considerazioni personali sull’universo Blender e la sua visione sul futuro dell’organizzazione e del software.

Dopo un elenco delle principali innovazioni introdotte in questo ultimo anno (Extensions, Eevee Next, Vulkan, Grease Pencil 3.0, Node Tools), il presidente ha presentato la sua idea per una ristrutturazione dell’organizzazione che supporta Blender, sia creando delle figure di direttori che siano più attenti ai vari processi, che dei gruppi (Advisory Board, Supervisory Board) che consiglino e controllino l’andamento dei lavori per portare avanti lo spirito e le idee fondanti di Blender nel lungo periodo. Ha sottolineato quindi l’importanza delle donazioni, in costante crescita ma finora sottodimensionate rispetto all’utilizzo del programma.

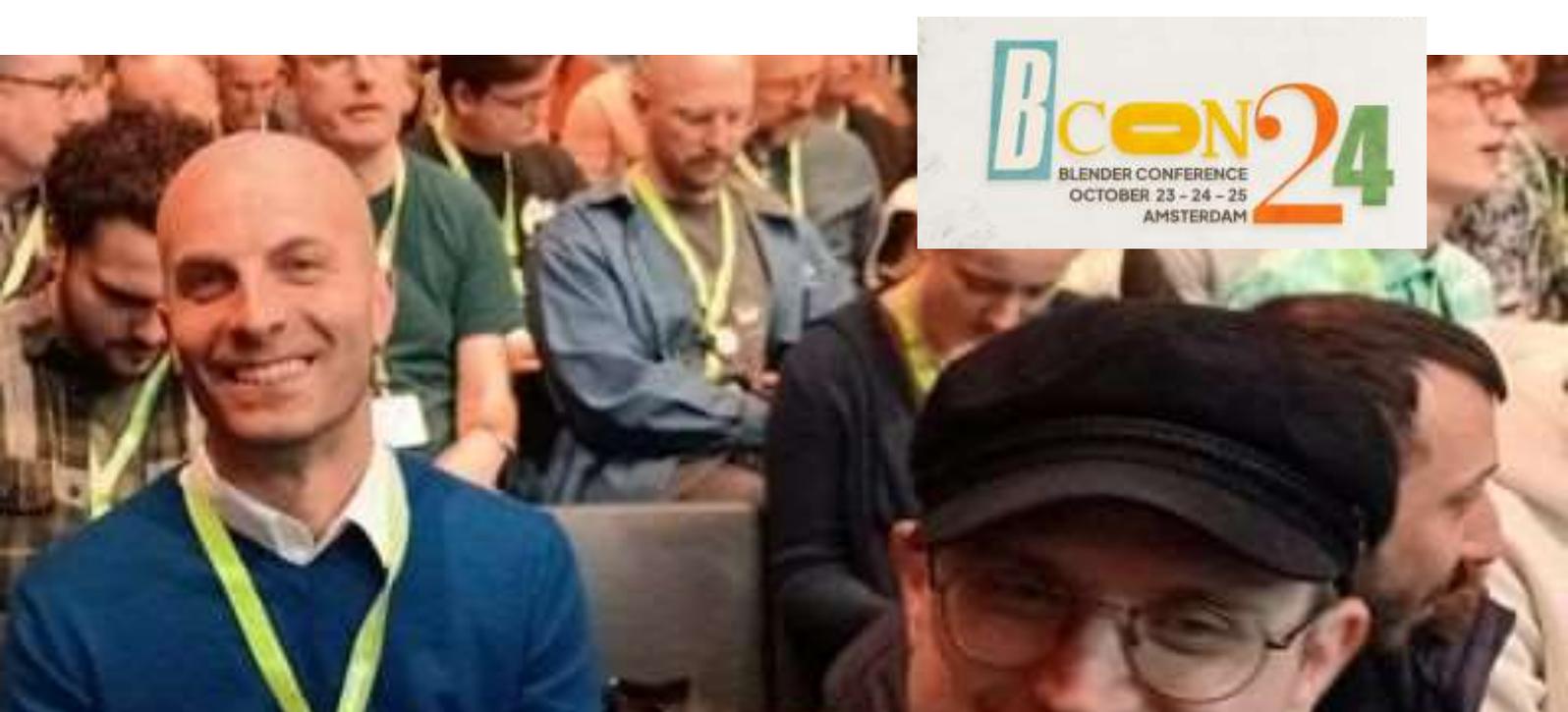
Nella prima giornata è stato ospitato anche l’Italian-speaking Community Meetup, organizzato dall’associazione Blender Italia aps, con la conduzione di Prisco Vicidomini, dove artisti italiani hanno presentato i loro progetti. Molto probabilmente la registrazione dell’evento apparirà in seguito sul canale Youtube di Blender Italia

<https://www.youtube.com/@BlenderItalia/videos>

Allo stesso modo si sono tenuti anche gli incontri per altre comunità linguistiche (olandese, francese, spagnolo, tedesco, cecoslovacco) e generi.

Gli argomenti degli interventi sono stati di vario tipo, a cominciare da quelli riguardanti Blender e la Fondazione: si è parlato dei nuovi nodi presenti in Blender 4.3, che possono modificare gli input di un gruppo di Geometry Nodes direttamente nella 3D View, semplicemente trascinando uno o più gizmo. I programmatori hanno poi incontrato i blenderisti, spiegando il funzionamento del denoiser e gli sviluppi futuri. Sono stati illustrati i vantaggi e gli svantaggi delle Extensions, sia per gli utilizzatori che per i programmatori; è stato mostrato il funzionamento dei “Brushstroke Tools”, nati con il progetto “Gold”, per simulare la pittura ad olio su oggetti (<https://extensions.blender.org/add-ons/brushstroke-tools/>)

In altre presentazioni sono state misurate le performances dei Geometry Nodes, sperando in una loro ottimizzazione, è stato fatto il punto della situazione su come sta procedendo il nuovo sistema di animazione e di rigging per Blender, si è parlato dello sviluppo dell’add-on glTF, importante per l’esportazione di assets verso giochi e software di realtà virtuale. Di attualità la presentazione delle modifiche apportate al Compositor, entrando in dettagli tecnici e piani futuri, così è stato pure per l’add-on Rigify e il Grease Pencil 3, la gestione del colore, il porting di Blender nei sistemi Windows su Arm e su come è cambiata l’interfaccia utente nell’ultimo anno. È stata illustrata anche la roadmap (o meglio la vision) di Blender per i prossimi anni.



Interventi di altro genere sono stati quelli sulle statistiche degli utenti del sito blender.org, sul download del software, il suo utilizzo e le donazioni per portare avanti il progetto.

Importante anche la sessione sui Suzanne Awards per l'animazione, terminando così il concorso per i migliori corti.

Per quanto riguarda l'utilizzo di Blender, ci sono stati tantissimi workshop e presentazioni di blenderisti che hanno condiviso le loro esperienze di vario genere; infatti l'importanza di questo software è cresciuta in molti campi. Per esempio in architettura non viene più utilizzato solo per la visualizzazione progettuale e artistica degli edifici, ma anche per creare dei gemelli digitali di essi attraverso software BIM.

Da qualche anno Blender viene inoltre usato per la realizzazione di anime, sempre alla ricerca del buon effetto NPR, per far sì che abbia una resa sempre più simile a quella del disegno animato 2D. Sempre nello stesso campo Grease Pencil (e i suoi add-ons specifici) è di ottimo ausilio per la progettazione di storyboard 3D, che tengono anche conto del movimento della camera.

Non sono mancate presentazioni e consigli su come modellare veicoli, astronavi, su come realizzare poster di barche per gare ad alta velocità, su come realizzare scene cinematografiche (anche con l'aiuto di software esterni come Unreal Engine 5) e strategie su come essere sempre produttivi o utilizzare e-commerce per vendere i propri assets, come nel caso del nuovo "Fab" della Epic Games.

Dagli interventi dei vari blenderisti si è potuto capire che le applicazioni di Blender sono moltissime: dalla rappresentazione dei dati scientifici alla creazione di video musicali con i Geometry Nodes, dalla creazione di dati sintetici per addestrare sistemi di riconoscimento automatico degli oggetti alla creazione di assets per sistemi di simulazione.

Per poter vedere le registrazioni della maggior parte delle presentazioni, potete accedere al canale Youtube della Blender Foundation https://www.youtube.com/watch?v=VZ5022VaMmA&list=PLa1F2ddGya_-Ymw4YIOjqrQxiRMJqI5x

La Blender Conference si è confermata quindi un appuntamento da non perdere. Anche per il 2025 si terrà nello stesso periodo, verso la fine di Ottobre. Se volete partecipare, affrettatevi a comprare un biglietto quando verranno aperte le prenotazioni, perché sono molto ambiti e termineranno di sicuro quasi subito.

Associazione Otakube

Blender al servizio di stampa 3d e cosplayer

di Michele Cotugno

L'associazione Blender Italia Aps consolida il suo ruolo di protagonista nella formazione 3d, potenziando l'offerta di corsi certificati basati sull'uso del software Blender. Grazie a una rete di sedi formative partner, l'associazione amplia l'accesso a percorsi didattici qualificati e riconosciuti, per un pubblico sempre più ampio. L'ultimo importante tassello in questa direzione è la collaborazione con l'associazione Otakube, punto di riferimento per giovani, cosplayer e appassionati di fumetti, con sede a Cosenza, dove ha sede legale anche Blender Italia. Otakube ospita un laboratorio creativo e centro di formazione dedicato alla pratica del cosplay e all'artigianato legato alla cultura giapponese. Fondato nel 2017, il suo Fablab offre risorse e spazi per stampa 3d, taglio, sartoria e altre attività manuali, con l'obiettivo di supportare e promuovere la comunità dei cosplayer.

Grazie alla collaborazione ufficializzata Otakube, si apre al mondo della formazione 3d, grazie alla visione condivisa con Blender Italia. La recente firma di un Memorandum d'Intesa tra Martina Bosco, Presidente di Otakube, e Alessandro Passariello, presidente di Blender Italia, segna l'inizio di un percorso comune.

In questa intervista, Martina Bosco ci racconta la sua associazione e le opportunità che si profilano all'orizzonte grazie a questa partnership.



聖



Cosa è Otakube e qual'è la sua storia? Quali sono le principali attività e iniziative che portate avanti?

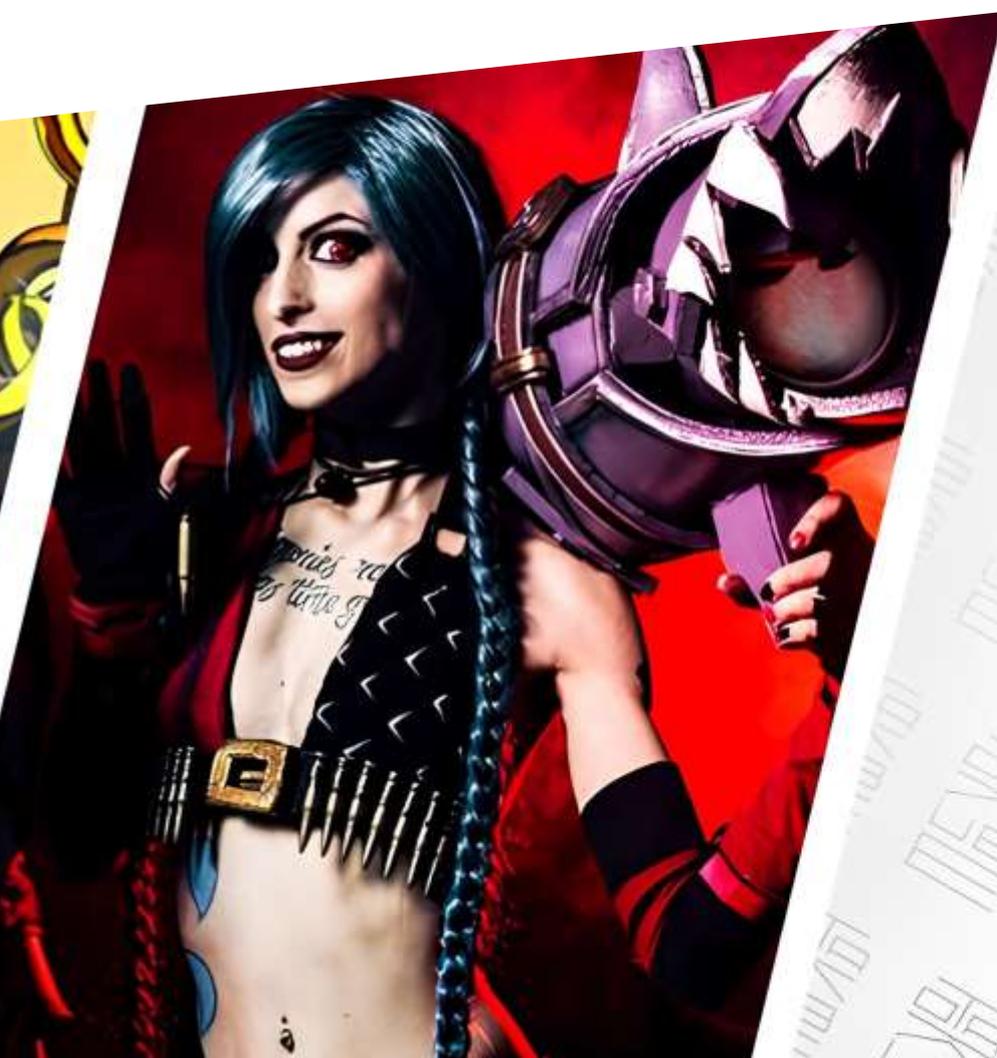
Otakube nasce nel 2017, dal sogno di cinque adolescenti che partecipano con la loro idea al progetto “*Giovani e Futuro Comune*”, sostenuto da Goodwill, Fondazione con il Sud e Talent Garden Cosenza. La vincita della business competition finale ci ha permesso di ricevere un fondo da investire nella nostra start-up e la possibilità di prendere in gestione uno spazio pubblico inutilizzato, inaugurato ufficialmente nel 2019. Abbiamo partecipato a varie fiere con le nostre iniziative laboratoriali e il nostro ormai iconico SOS Cosplay, dedicato ai cosplayers che hanno bisogno di urgenti riparazioni al proprio costume. Partecipiamo al Cosenza Comics and Games, presentando la nostra attività Cosplay Yourself, un'iniziativa dedicata a chi, sprovvisto di cosplay, vuole vestire i tempi del proprio personaggio preferito per il tempo di una foto. Dopo un lungo periodo di pausa causato dalla pandemia, a marzo 2023 abbiamo aperto di nuovo le porte della nostra realtà, con workshop incentrati principalmente sul cosplay e assemblaggio di pc da gaming. Organizziamo serate a tema come il Torneo Tre Maghi o un party dedicato ad Halloween. Inoltre,



collaboriamo e ospitiamo altre associazioni del territorio con cui condividiamo obiettivi e principi, come Goodwill e Arcigay Cosenza. Abbiamo adibito i nostri spazi anche ad aula studio e di co-working. Negli anni abbiamo costruito una solida community attorno a noi, la nostra Otakube Family, che ci sostiene nella realizzazione dei nostri progetti. Oggi Otakube è diventato uno spazio di condivisione per tutti, provvisto di attrezzature per realizzare i propri cosplay o commissionarli e ampi spazi per eventi a tema nerd, workshop, e corsi.

Come avete conosciuto Blender?

Ho letto di Blender, per la prima volta, su una rivista dedicata ai pc, una di quelle che davano in regalo i cd con software da scaricare in prova. Ero molto piccola e rimasi rapita dalla vasta gamma di features che offre questo programma. Da appassionata di animazione, mi colpì soprattutto la possibilità di creare un cartone animato da zero. All'epoca c'erano molti meno tutorial in giro, la maggior parte dei quali in inglese, per cui dopo la prima installazione lo aprii, vidi l'interfaccia spaventosa e lo disinstallai



OTAKUBE



quasi subito. Anni dopo, a seguito di studi personali, mi scontrai di nuovo con la modellazione 3d, con software più tecnici come Rhinoceros, Solidworks e altri programmi simili. Avendo acquisito un po' di dimestichezza, decisi di ritentare con Blender e da lì non ho più smesso di usarlo. Lo utilizzo spesso nella mia professione, in quanto mi occupo di design e, inoltre, da tre anni ormai sono docente di un corso base di Blender nel percorso di Interior Design dell'Accademia delle Arti e Professioni. Nel mio piccolo, quindi, anche io mi impegno a diffondere l'utilizzo di questo meraviglioso software.

Cosa ti ha colpito di Blender rispetto ad altri strumenti 3D?

Mi ha colpito l'accessibilità, fondamentale per un'associazione senza scopo di lucro come Otakube e la possibilità di avere in un unico software tantissime funzionalità. In più, Blender è circondato da una solida community di supporto e esistono tantissimi tutorial gratuiti, da quelli base a quelli avanzati.



Quali caratteristiche di Blender trova particolarmente utili per i progetti di Otakube?

Sicuramente la possibilità di poter modellare per la stampa 3d, cosa che è molto richiesta nel settore cosplay. Gli appassionati, infatti, utilizzano questa tecnologia per ricreare parti dei propri costumi (come ad esempio armature, gadget o altro). Le opportunità per sfruttare questo software non si fermano qui. Nel nostro pubblico sono presenti anche molti appassionati di giochi di ruolo, che fremono dalla voglia di poter ricreare da zero i loro personaggi originali che poi utilizzeranno durante le sessioni di gioco. Oppure ci sono appassionati di action figures che hanno l'opportunità di creare autonomamente le statuette dei propri personaggi preferiti.

Come nasce la volontà di diventare sede formativa?

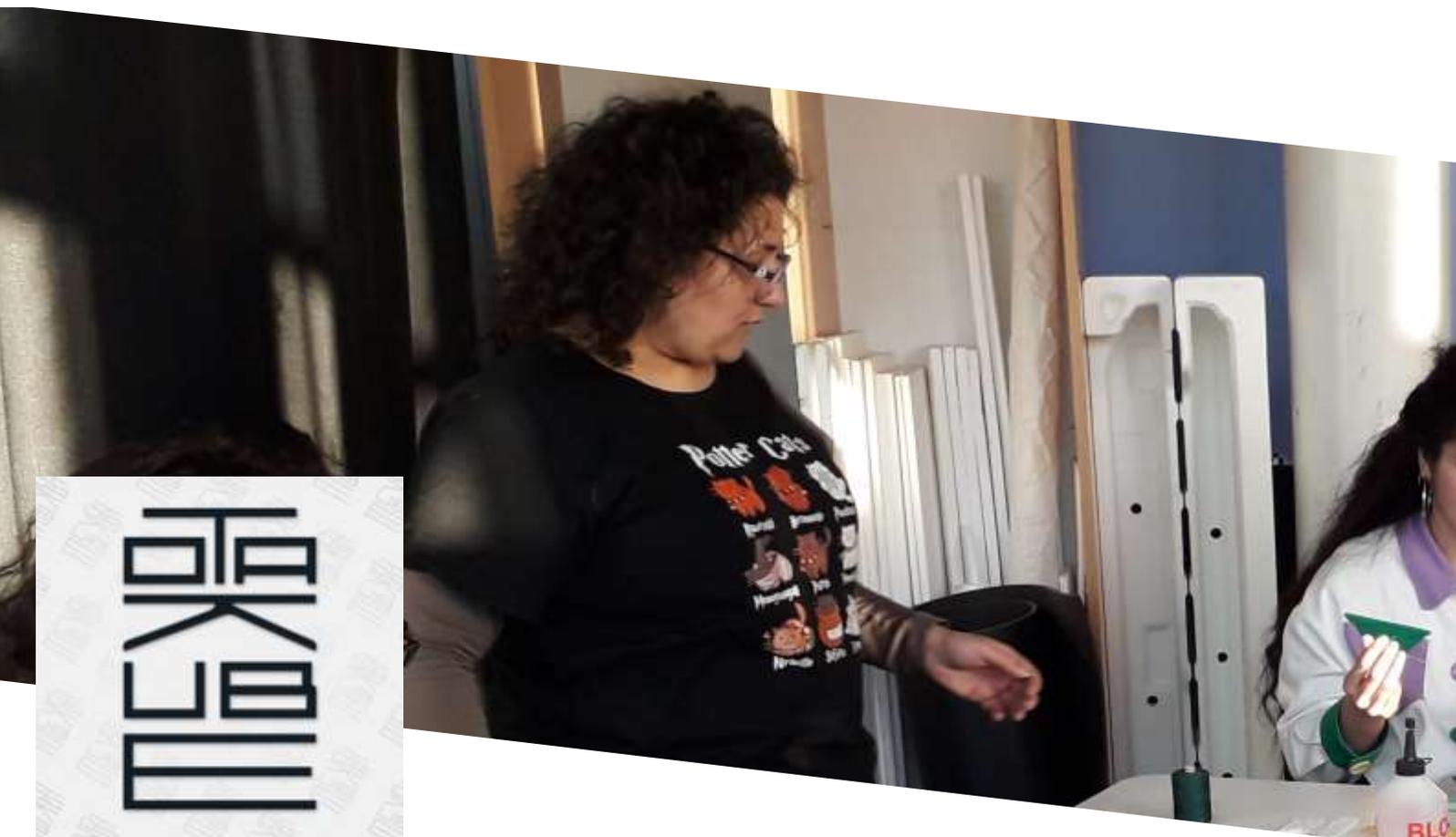
Otakube nasce innanzitutto come laboratorio creativo e incubatrice di idee. Da tempo pensavamo di offrire alla nostra community corsi di stampa 3d, animazione e tutto ciò che ruota intorno alla modellazione 3d. Quando abbiamo scoperto che sul territorio era presente una realtà come quella di Blender Italia, abbiamo colto l'occasione per dare vita alle nostre idee.

Cosa significa, per voi, la collaborazione con Blender Italia? Quali iniziative intendete portare avanti? Quali sono le aspettative di questa partnership?

Uno dei nostri obiettivi è offrire attività accessibili a tutti. Dunque, riuscire a dare alla nostra community la possibilità di accedere a corsi certificati è per noi un importante traguardo. Il nostro intento è contribuire alla diffusione della conoscenza del mondo della modellazione 3d e tutto quello che gli ruota intorno, aprendo a chi seguirà i corsi anche nuove opportunità lavorative.

Ci aspettiamo di proporre numerose iniziative e progetti insieme a Blender Italia, offrendo i nostri spazi come sede per corsi e incontri di Blender Italia, contribuendo insieme allo sviluppo della conoscenza di questo programma, fine ultimo della nostra collaborazione.

In futuro, ci piacerebbe portare avanti corsi sull'animazione o sulla realtà aumentata, soprattutto applicata ai videogames. Questa proposta si trova perfettamente in accordo con un nostro futuro progetto che si terrà a gennaio, la Global Game Jam, in part-



nership con Goodwill e Cosenza Comics and Games, dedicato allo sviluppo di un videogioco durante una competizione. La nostra idea è quella di trasformare questa iniziativa in un vero e proprio corso che prepara i partecipanti in modo completo e adeguato.

Quali sono i progetti futuri nei prossimi anni?

Attualmente, oltre le nostre ordinarie attività, stiamo lavorando a un progetto unico nel nostro territorio, ovvero la realizzazione di una biblioteca tematica dedicata al fumetto, alle arti grafiche e ai giochi nella nostra sede. Inoltre, uno dei nostri obiettivi è quello di riattivare il nostro Fablab, che è attualmente in stand-by, dotandolo di ulteriori attrezzature, tenendo corsi specifici e rendendolo accessibile a tutti e tutte. Il nostro fine ultimo rimane quello di diventare un punto di riferimento per ragazze e ragazzi e giovani adulti, che tendono all'isolamento perchè non trovano un luogo in cui coltivare le proprie passioni in compagnia, diffondendo allo stesso tempo la cultura nerd e pop in tutta la città.

Michele Cotugno



RICOSTRUZIONE DEL COLOSSEO

Arte e Architettura si fondono insieme

di Hbitproject

UNA RICOSTRUZIONE DEL COLOSSEO IN BLENDER

La ricostruzione di siti archeologici

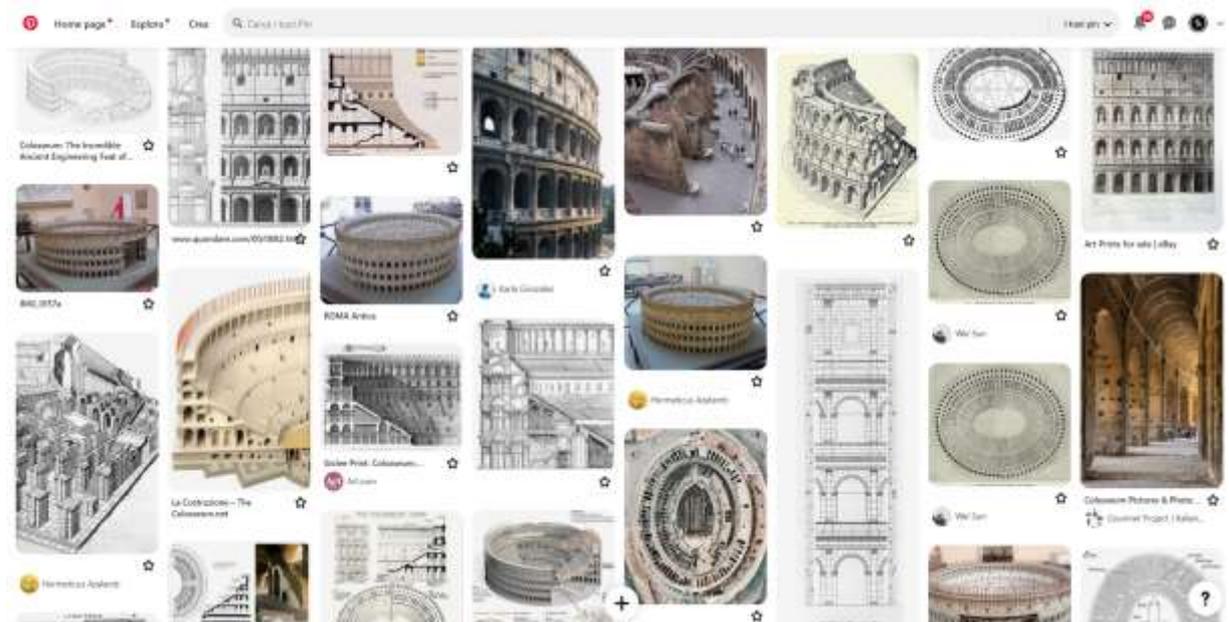
La ricostruzione in CGI di siti archeologici, specialmente nel caso in cui questi siano interamente o parzialmente andati perduti nel corso del tempo, rappresenta generalmente una sfida quantomeno complessa. L'Anfiteatro Flavio, detto anche Colosseo e oggetto di questa ricostruzione, non fa ovviamente eccezione.

Partiamo da un minimo di contesto storico: il Colosseo fu commissionato dall'imperatore Vespasiano nel 70 d.C., in segno di discontinuità rispetto alle politiche degli imperatori precedenti e di Nerone in particolare, sorgendo di fatto sul terreno precedentemente occupato dalla sua Domus Aurea. Completato nell'80 d.C. dall'imperatore Tito, con i suoi quasi 50 metri di altezza distribuiti su tre livelli e misurando oltre 185 metri sul suo asse principale (come vedremo, infatti, l'edificio è disposto in forma ellittica), il Colosseo costituisce uno degli anfiteatri piú grandi mai costruiti (basti pensare che la sua capienza stimata era di oltre 50.000 persone).

La raccolta dei riferimenti visivi

Nell'approcciare una ricostruzione di tale entità non si può prescindere dallo studio e dall'analisi preventiva del materiale a disposizione, con particolare riferimento alle diverse ipotesi di ricostruzione nel tempo elaborate. In tal senso, un'attività fondamentale è sicuramente il confronto tra le diverse fonti consultabili, con l'obiettivo di giungere a quello che potremmo definire una sorta di "terreno in comune" su cui basare la ricostruzione stessa.

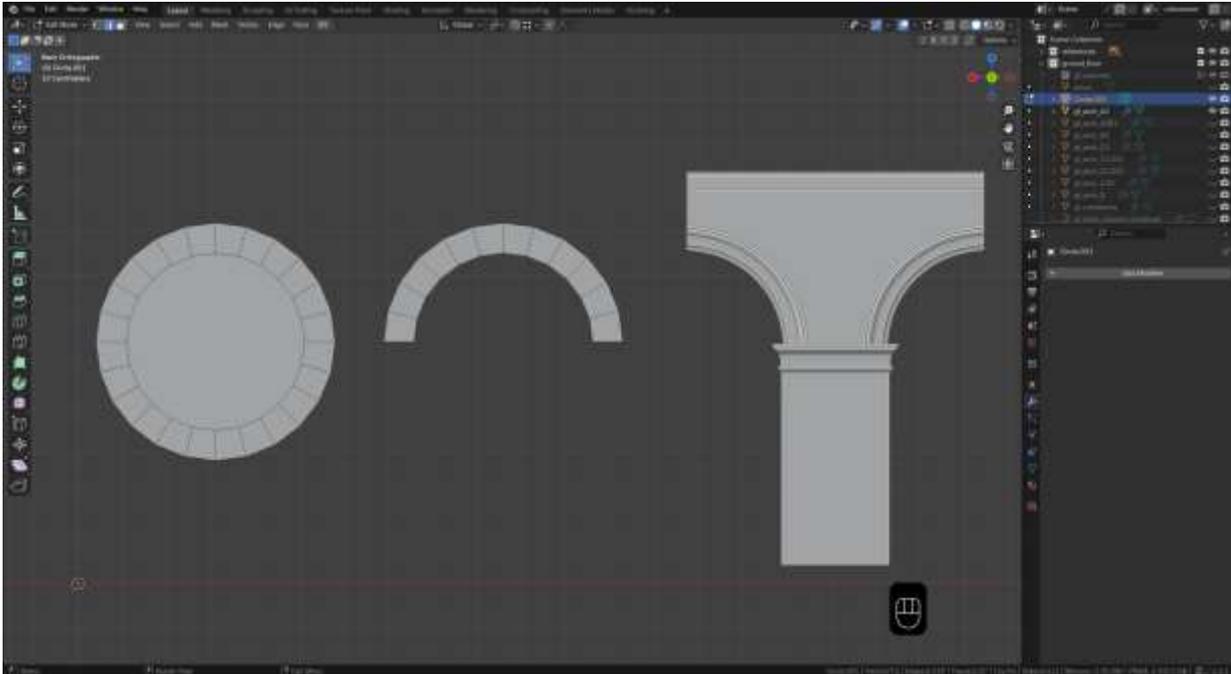
Il materiale raccolto per questo progetto si sostanzia quindi in un insieme di diversi elementi: ipotesi di ricostruzione, appunto (con tanto di sezioni laterali e planimetrie); foto "on site" delle diverse porzioni della struttura principale, nonché riferimenti visivi relativi a componenti di maggior dettaglio - dove disponibili - quali decorazioni, modanature e simili. Il tutto, organizzato in una comoda bacheca Pinterest accessibile in qualsiasi momento (fig.1).



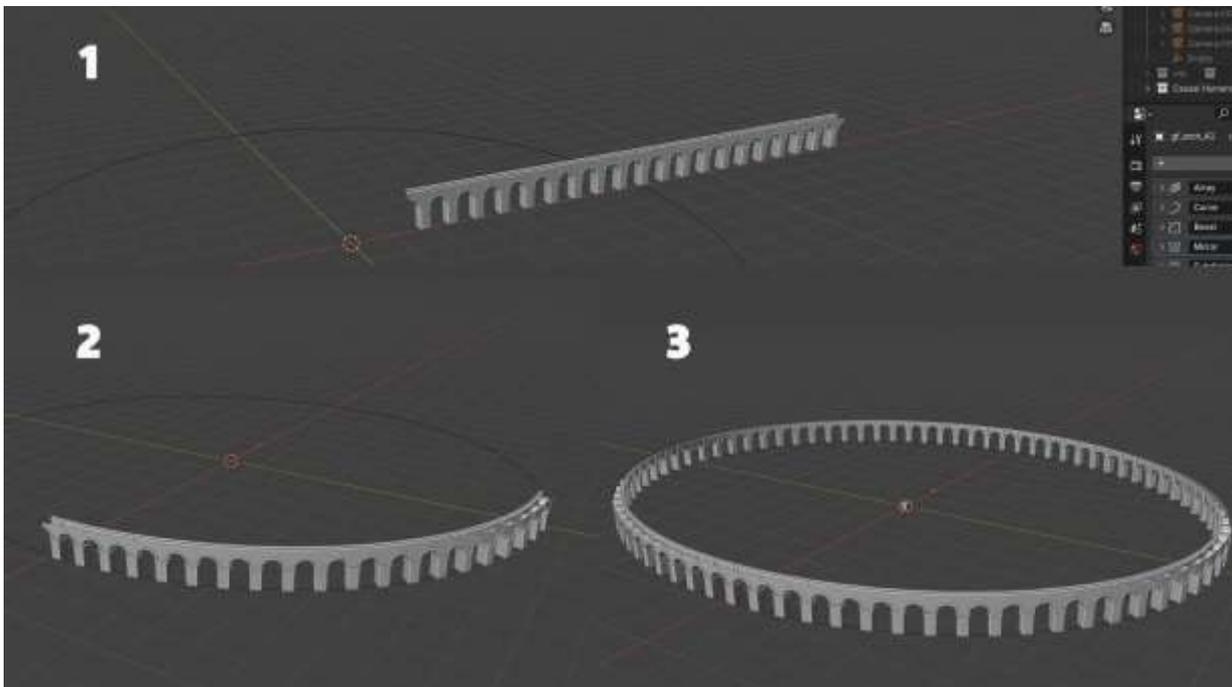
L'arco e l'ellisse

Nell'osservare il Colosseo ancora oggi, risulta evidente come l'elemento costitutivo di base dell'intera struttura sia riconducibile essenzialmente a un semplice arco. È proprio da qui, infatti, che il processo di *modeling* può avere inizio.

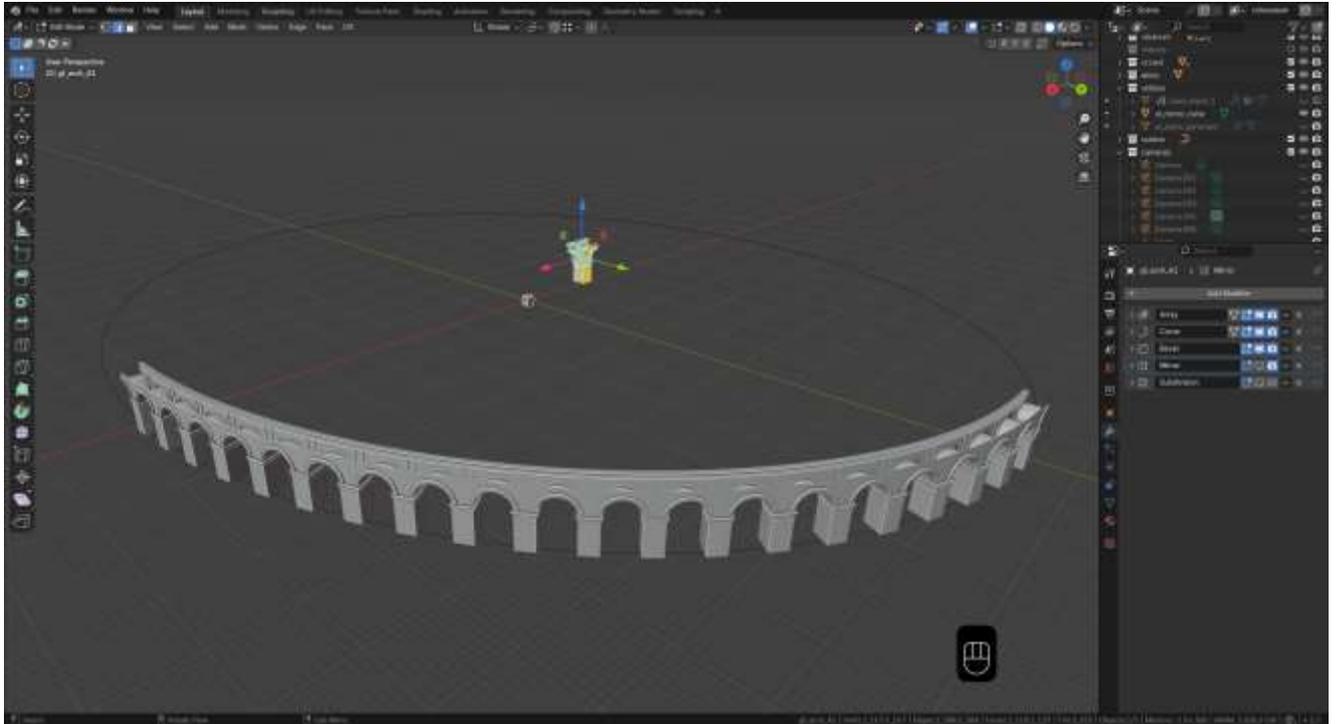
Partendo da un cerchio (Mesh → Circle) è possibile ricavare, tramite *inset*, il profilo superiore dell'arco. Quest'ultimo, arricchito di base (*impost*), modanatura e riconfigurato per facilitare il suo utilizzo nei passaggi successivi, rappresenterà il "mattoncino" fondante dell'intero edificio



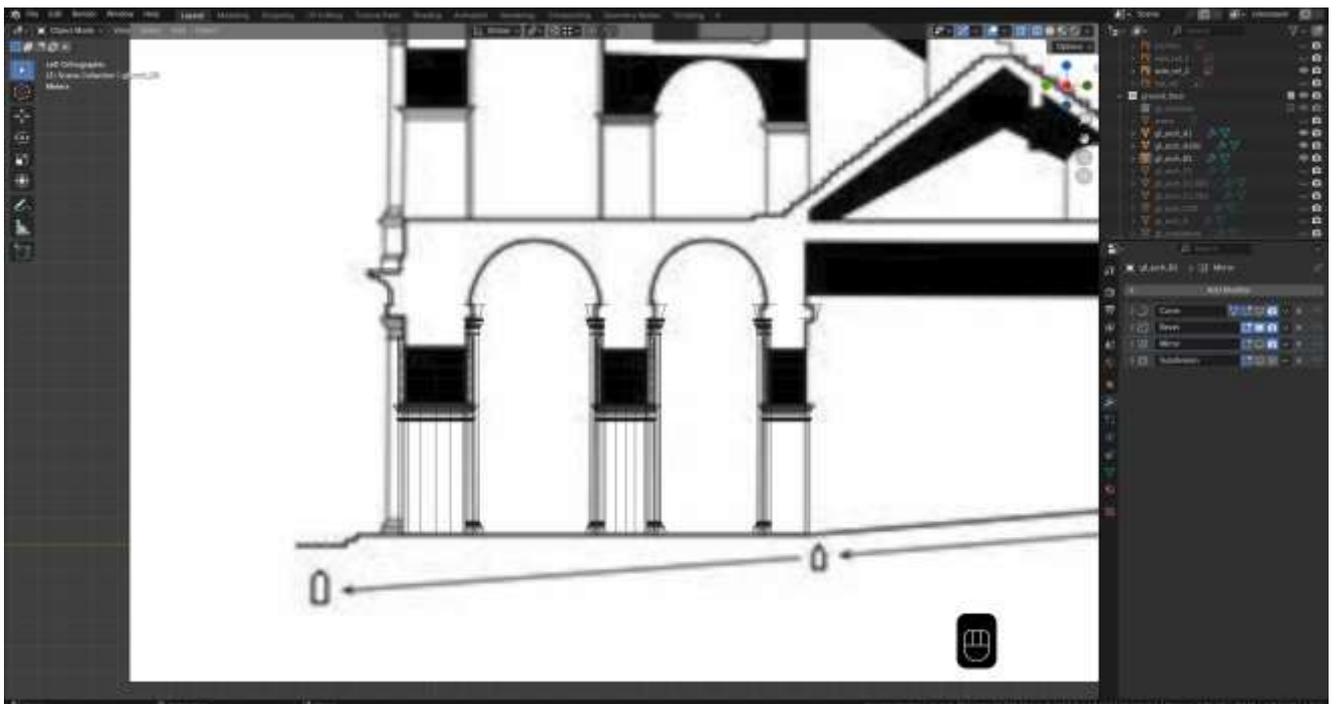
Una volta definito, infatti, il perimetro della struttura (e tenuto conto che basterà riprodurre esclusivamente uno dei quattro quadranti data la sua natura pressoché simmetrica) sarà sufficiente utilizzare un *array modifier* in combinazione con un *curve modifier* (dove la curva di riferimento sarà il perimetro stesso) per riprodurre la serie di archi disposti lungo la sezione esterna del piano terra del quadrante di riferimento. Successivamente, tramite un *mirror modifier* avente come *target* un qualsiasi oggetto disposto nel centro esatto della scena, è possibile completare la sequenza di archi nella sua interezza



Questo approccio ha un duplice vantaggio: permette infatti, come detto, di lavorare esclusivamente su un singolo quadrante e, ancora più importante, nonostante la forma ellittica della struttura, disattivando il *curve modifier* è ancora possibile editare l'arco e le sue componenti utilizzando l'orientamento originario dello spazio 3D.



Sulla base di quanto tracciato fino ad ora (e utilizzando una delle sezioni laterali come riferimento di base) è possibile quindi procedere progressivamente alla realizzazione delle varie arcate e sottopassaggi che conducono all'arena.



Problemi di distorsione

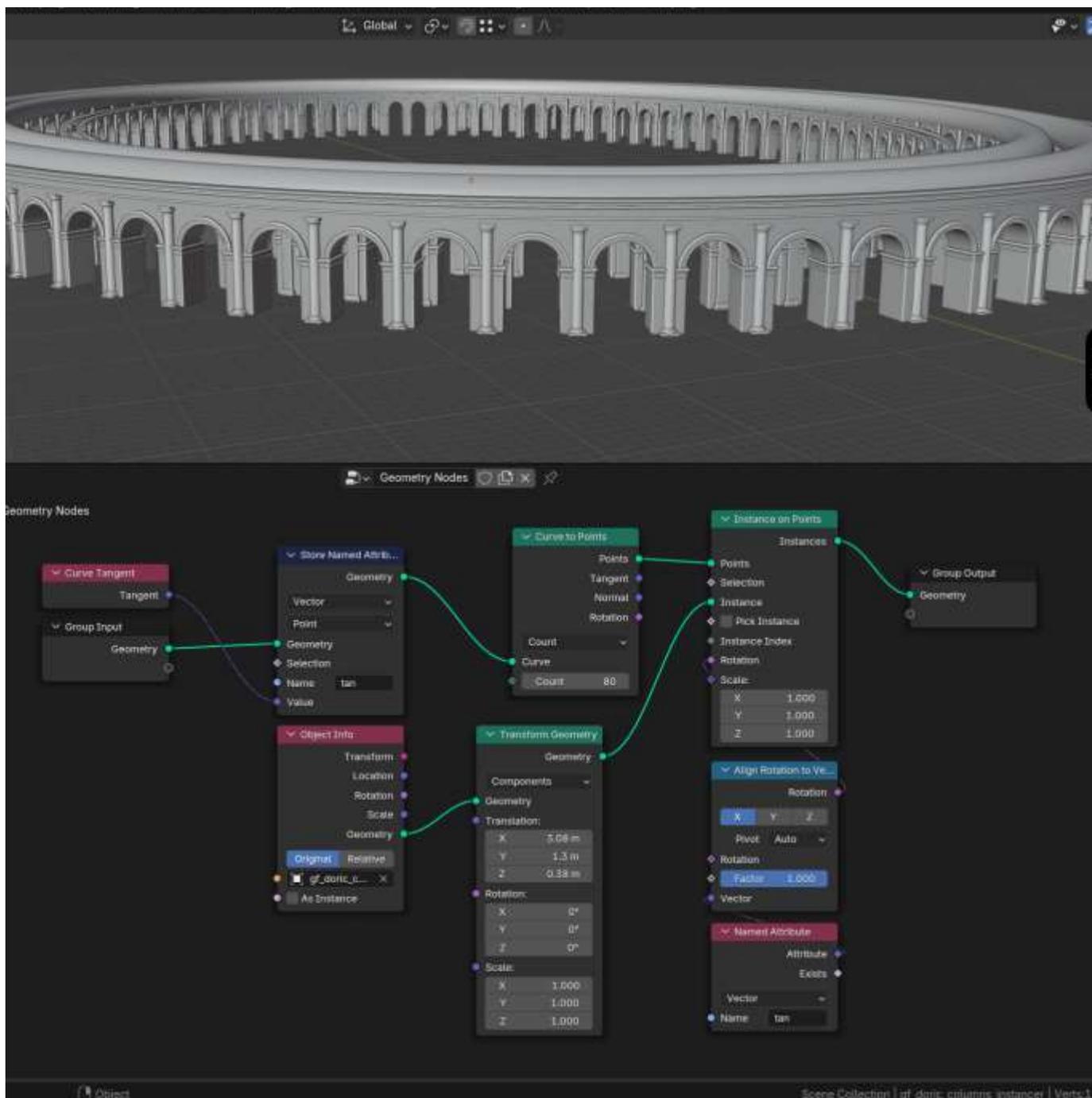
Ed è proprio a questo punto che le peculiarità inerenti la forma ellittica della struttura si palesano in pieno: progredendo infatti verso il centro del perimetro (e considerato che i vari passaggi devono necessariamente condurre secondo un tracciato lineare verso l'arena), un medesimo numero di arcate si troverà di volta in volta ad essere distribuito lungo uno spazio via via sempre più ridotto. La conseguenza, inevitabilmente, è un visibile effetto distorsivo lungo i fuochi (o estremità) dell'ellisse.



In situazioni di questo tipo, è utile chiedersi se lo stesso problema (e in fin dei conti parliamo di distribuzione delle forme nello spazio, concetto applicabile ben al di fuori del contesto 3D) influì, al tempo, sulla costruzione vera e propria dell'edificio. Di certo, appare evidente (perlomeno dalla planimetria del sito e dalle diverse fotografie "on site" reperibili, nonché testimoniato dalla presenza di diversi *paper* sul tema) come tale effetto distorsivo sia di fatto realmente ben presente e visibile all'interno del Colosseo.

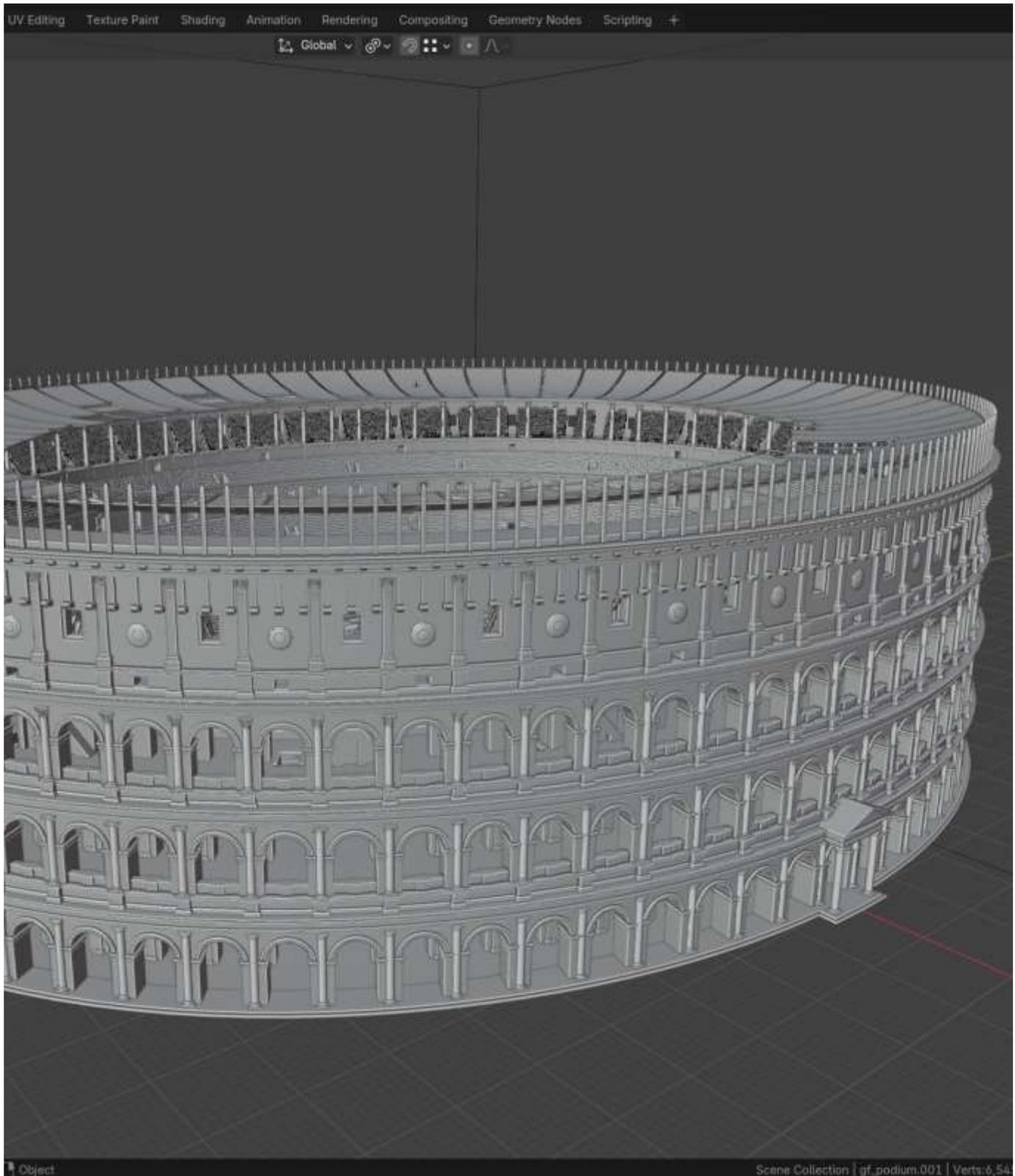
Ottimizzazione e performance

È tempo quindi di aggiungere quei piccoli (ma fondamentali) dettagli che fanno sempre la differenza. Un esempio su tutti: la serie di colonne (ioniche, doriche o corinzie in base al piano di elevazione) che cinge il guscio esterno dell'edificio. Come spesso accade nel rappresentare in CGI elementi rinvenienti dall'architettura classica, la quantità di dettagli ed elementi decorativi mal si presta con le *performance* dell'*hardware* tipicamente a disposizione. In tal senso, l'utilizzo di istanze, organizzate in più o meno complessi sistemi di *geometry nodes*, ben rappresenta il famoso detto del "fare di necessità virtù". Nel caso specifico, è infatti possibile sfruttare il perimetro dell'edificio (è una curva) come base per la produzione di "punti" sui quali andare poi a istanziare l'oggetto di riferimento (in questo caso, la colonna) per il numero di volte desiderato. Al fine di allineare l'orientamento di ciascuna istanza alla tangente alla curva in quello specifico punto, è sufficiente passare l'informazione della tangente stessa (*Curve Tangent*) al nodo *Align Rotation to Vector*.



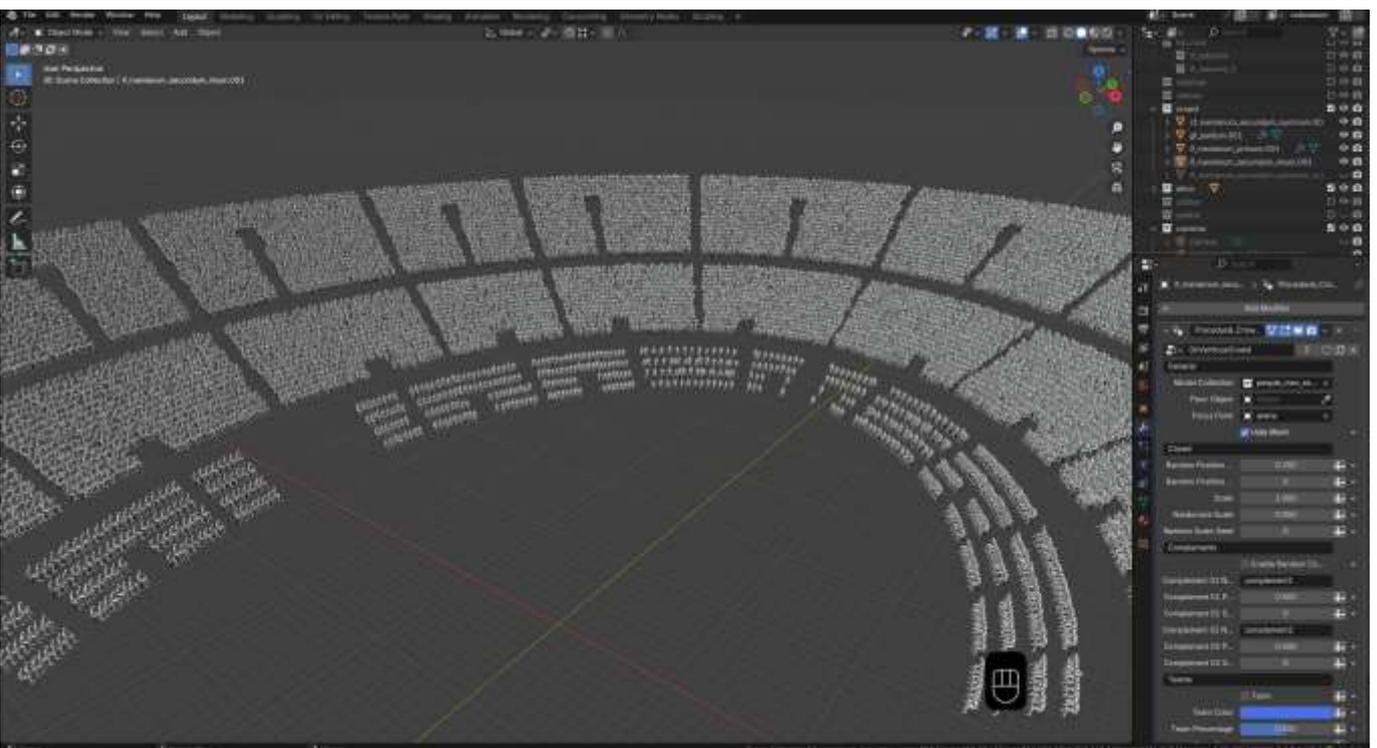
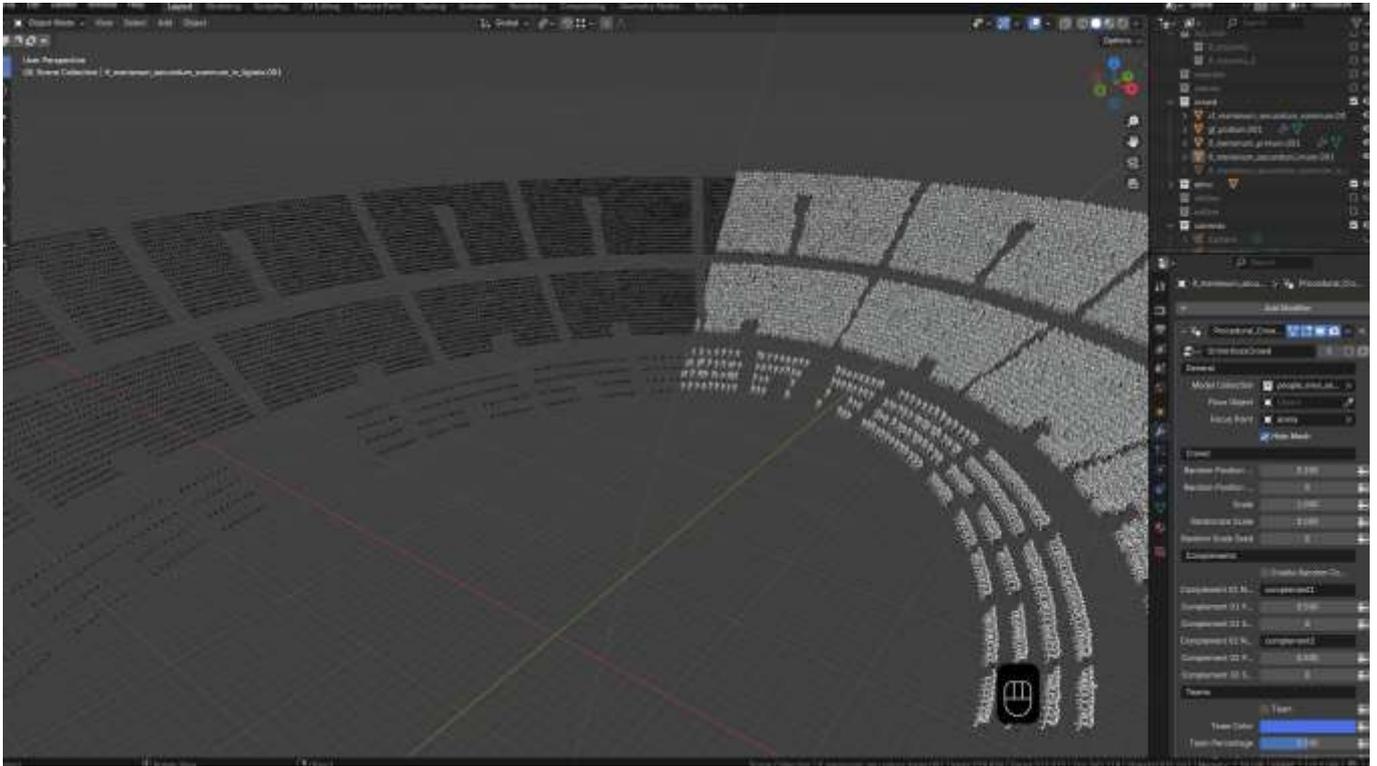
Finalizzazione della struttura

Utilizzando queste stesse tecniche, è infine possibile procedere con il completamento delle differenti sezioni e sottopassaggi, della *cavea* (l'insieme delle gradinate), dei *vomitoria* (punti di accesso alla *cavea* stessa, tramite i quali era possibile riempire e svuotare completamente il Colosseo nell'arco di soli 15 minuti) e il gigantesco *velarium*, ossia la copertura in tessuto che aveva il compito di proteggere gli spettatori dal sole o dalle intemperie. A questo punto del processo, il risultato è il seguente:



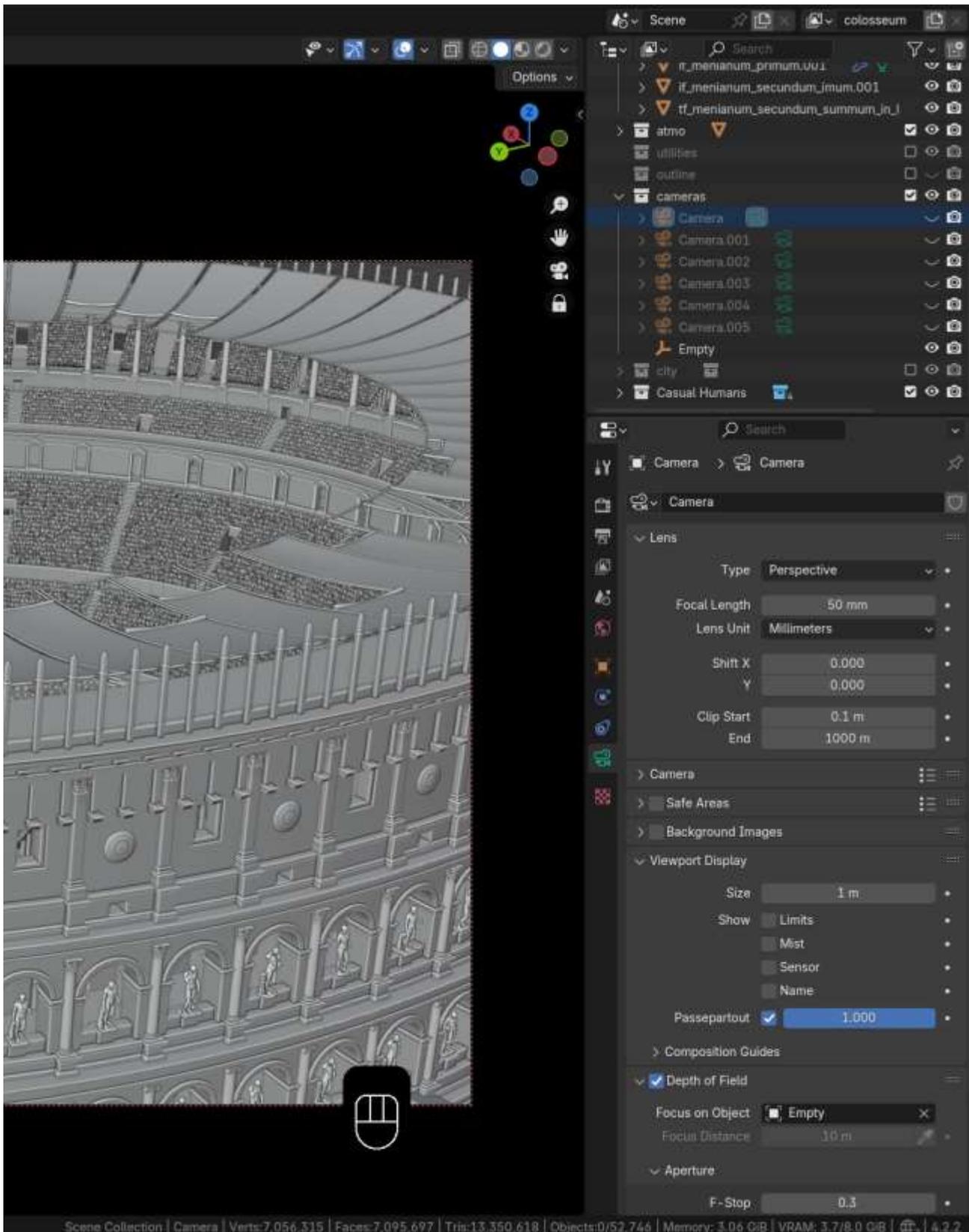
Spettatori e statue

La parte di *modeling* è poi completata dall'aggiunta di statue nelle arcate esterne (con un sistema di istanze che sfrutta la stessa struttura nodale adottata per produrre i vari colonnati) e dall'aggiunta di un vero e proprio *audience*. Relativamente a quest'ultimo, lo strumento principale utilizzato è il *Procedural Crowds Addon* (si può trovare sul sito *Blendermarket*), dove tramite l'opzione "on vertices" è possibile posizionare una istanza (ossia, in questo caso, uno spettatore) su ciascun vertice selezionato (dove i vari vertici sono generati proprio a partire dalle gradinate dell'anfiteatro).



I modelli disponibili all'interno dell'addon sono ovviamente maggiormente adatti a scene contemporanee. Tuttavia, per uno *shot* "dalla distanza" il risultato è comunque più che apprezzabile.

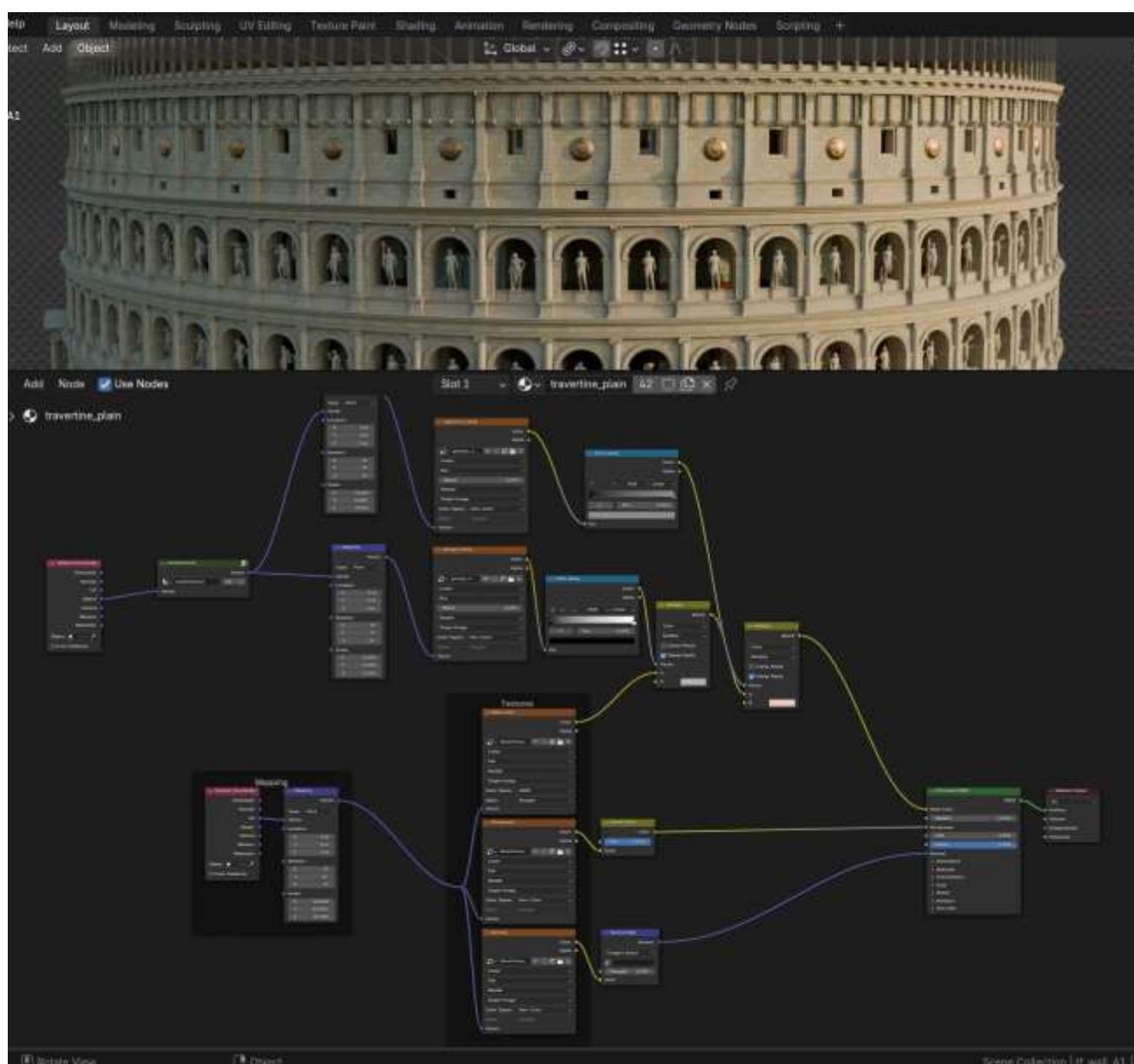
Materiali di base



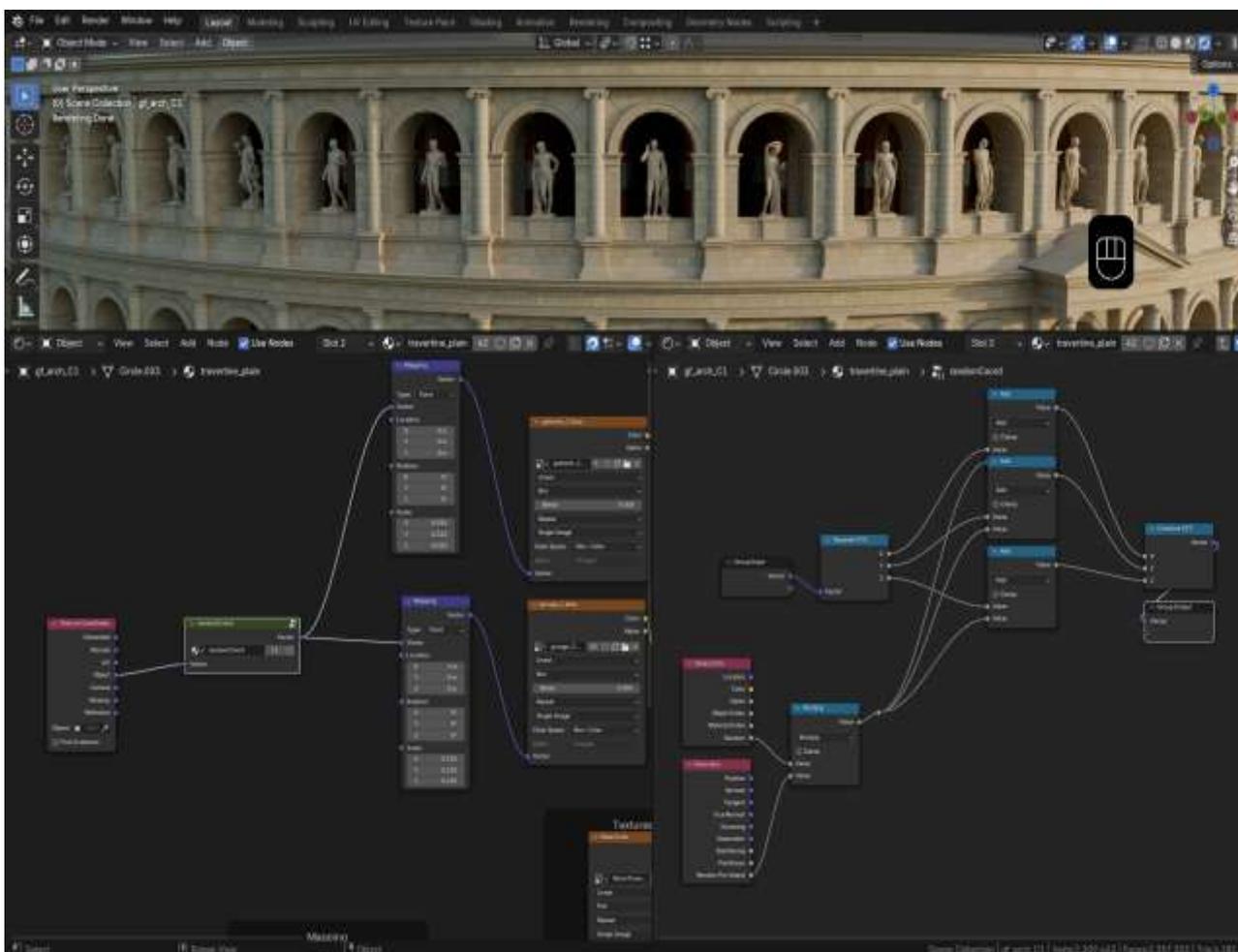
Partiamo da un presupposto: restituire al Colosseo, per intero, la sua originaria grandiosità (specialmente con riferimento agli innumerevoli stucchi e decorazioni presenti all'interno e all'esterno della struttura, sui quali peraltro non esistono di fatto ricostruzioni di sorta) è un compito praticamente impossibile. Una strada invece sicuramente percorribile, è quella di completare la ricostruzione ricreando quantomeno i materiali di base su cui l'edificio è stato eretto.

Seguendo tale direzione, di sicuro non si può trascurare uno dei materiali più iconici della Roma imperiale, ossia il travertino (di cui lo strato esterno del Colosseo è in larga parte rivestito). In tal senso, partendo da una combinazione di *textures* PBR ottenute tramite *digital scan*, il materiale stesso è in definitiva arricchito da ulteriori *grunge maps* posizionate triplanarmente sugli oggetti di riferimento.

Grunge maps - random placement

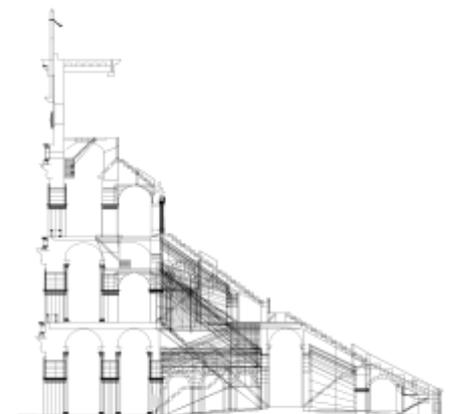


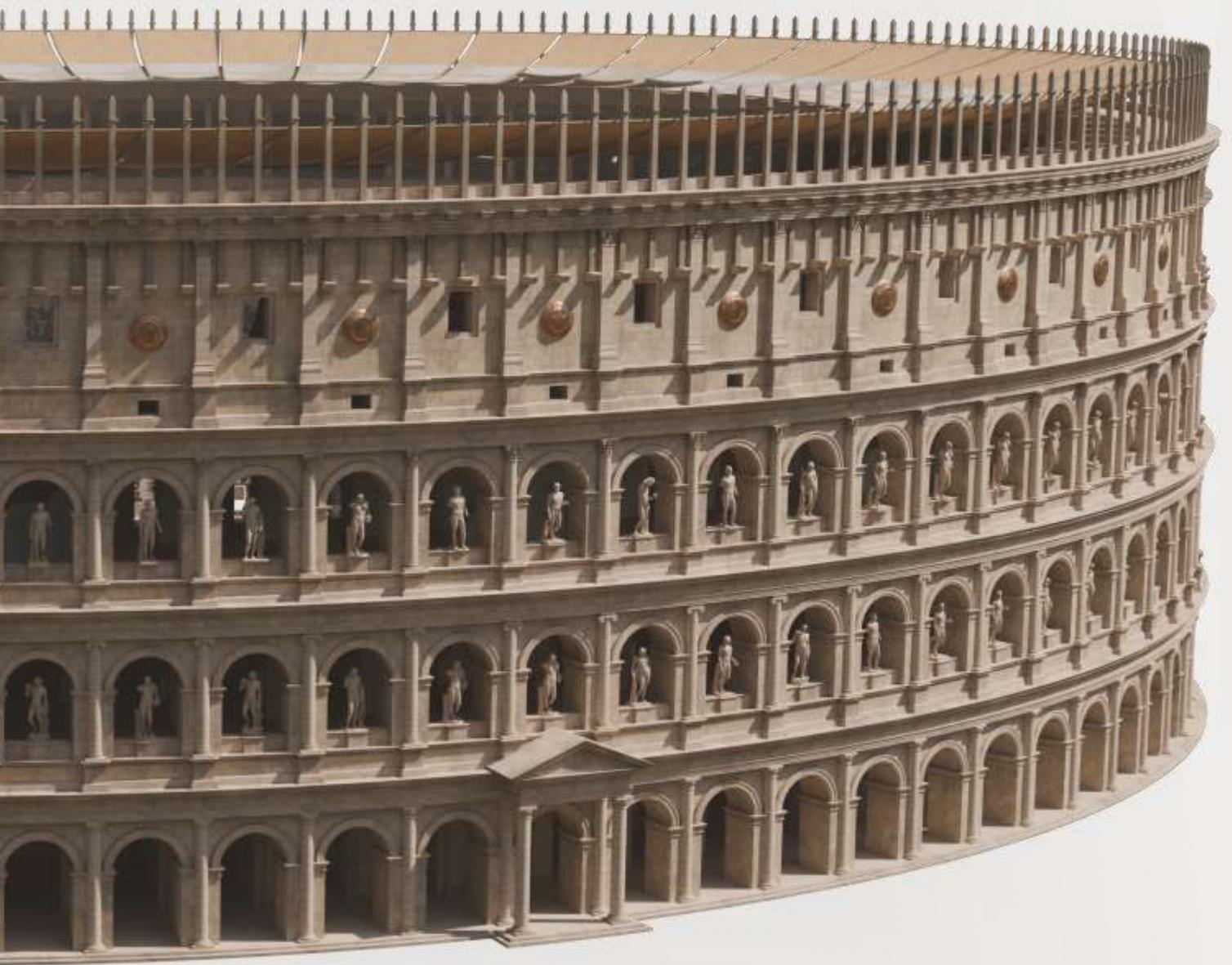
Al fine di evitare evidenti ripetizione nei pattern utilizzati, il posizionamento di questi ultimi è reso randomico per ciascun oggetto/istanza, andando a modificare l'*input* dei vari *mapping nodes* in funzione degli *output* (rispettivamente *random* e *random per island*) dei nodi *object info* e *geometry* (così che la "randomizzazione" sia efficace sia quando il materiale è applicato a istanze multiple dello stesso oggetto, sia nel caso in cui il materiale sia invece applicato a semplici *meshes*, fig.12).



In conclusione

Completata anche questa fase, è tempo di scegliere un HDRI e procedere al *rendering*. Al termine del quale (e dopo qualche basilare manipolazione in post) il risultato finale è il seguente







J-INSIDE JACK THE RIPPER'S MIND (A SHORT HORROR ANIMATION)

LA RICERCA DEL "RAW POWER" IN BLENDER

di Sam DiVito

"J-Inside Jack the Rippers Mind" è un cortometraggio d'animazione horror che vuole esplorare le **"interiora"** nella mente del primo serial killer della storia: immergersi nelle viscere, uscendone zuppi di liquidi corporei.

Mediante l'ipnosi uno psicologo penetra nella mente di un uomo, il cui interno è malsano, **distorto**: la percezione del mondo di Jack lo squartatore.

Venni a conoscenza di Blender quindici anni fa circa, dopo circa cinque anni per i primi render di modellazione, era il 2015. Poi ancora altri cinque anni. Due anni fa ho realizzato il primo corto d'animazione "L'apprendista Pulcinella". Un risultato soddisfacente ma ovviamente con sbavature. Nuova occasione: corso di "Animazione Digitale" nel mio secondo anno magistrale presso l'Accademia di Belle Arti di Torino. Grazie all'ex prof e ora amico Livio Taricco per l'attenta e sincera supervisione.

Io sono Sam Di Vito, formato come disegnatore di fumetti e cover, dal 2016 giro cortometraggi indipendenti. Senza tediarvi ulteriormente vi faccio curiosare fra i miei [link](#). Ora, cercherò di spiegare in breve come ho interpretato, ricercato il "Raw Power" del progetto. Buona lettura.

1-LOOKING FOR "RAW POWER": Lo stile visivo

"Strepito e furore". Come trovarli? Dove?

Kirchner, Lorenzo Mattotti, Gianluigi Toccafondo, Depeche Mode, Nine Inch Nails, C.S.I sono stati la guida per un'**espressione** tanto forte da distorcere la realtà secondo la propria percezione emotiva, e la **materia**: la chiara percezione del materiale che compone il **segno andante in movimento**... E allora come ottenerla?

Avrei portato il più possibile vicino a zero la differenza di qualità grafico-pittorica fra fondali e personaggi. Mi spiego: guardando la tradizione dell'animazione disegnata (orientale e occidentale) si può notare che i fondali hanno sempre una qualità pittorica invece i personaggi -staccati dagli ambienti- hanno proprietà grafiche.

Segno grafico, inciso e sporco, uguale nei fondali quanto nei personaggi ottimizzando però i tempi di produzione. Come?

Con Blender! Cercando, provando e riprovando a tirare fuori dal programma il "**Raw Power**" (intesa solo visivamente poiché non è la sede opportuna per approfondire la ricerca della medesima identità in ambito sonoro), optando per una combinazione di modellazione 3d e disegno 2d impastati poi in compositing.



2-RAW POWER I: Gli ambienti

Come riscaldare la freddezza della modellazione digitale in 3d, ottenendo la materia del segno grafico?

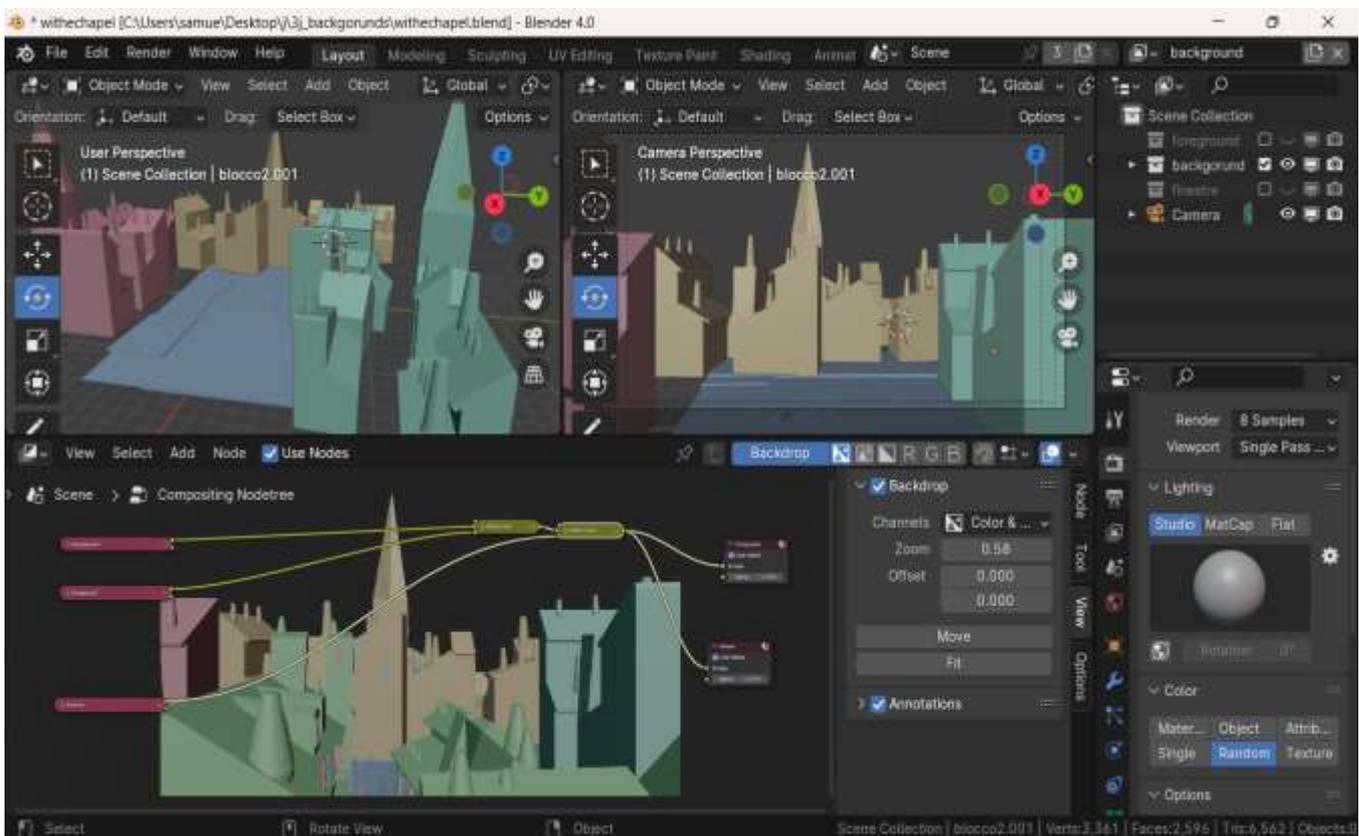
Il primo elemento importante, decisivo per mantenere il "raw power" dello schizzo, è stato il motore di render: **Workbench**, con cui ho potuto distinguere le superfici con qualità grafiche.

Ma occorre aggiungere altro: graffi, sporco, sbavature, **imperfezioni** più o meno energetiche a seconda della necessità narrativa. Di nuovo, Come?

Due interventi sulle linee in fase di modellazione e di render. La funzione **LineArt** del Grease Pencil è stata usata durante la modellazione creando -attraverso varie regolazioni- linee che andassero a "disturbare" l'omogeneità delle superfici: replicare la rapidità e le sovrapposizioni dei tratti. **Free-style** è una funzione applicata in render e l'ho usata per "disturbare la quiete" degli angoli fra le superfici.

Infine le campiture delle superfici avevano bisogno di più movimento. Un intervento effettuato in fase di **compositing** sovrapponendo loop di graffi, regolando il metodo di fusione e il livello di opacità.

Il metodo di lavorazione prevedeva il continuo confronto fra **l'estetica del disegno manuale** e il relativo tentativo di replicare il risultato digitalmente.

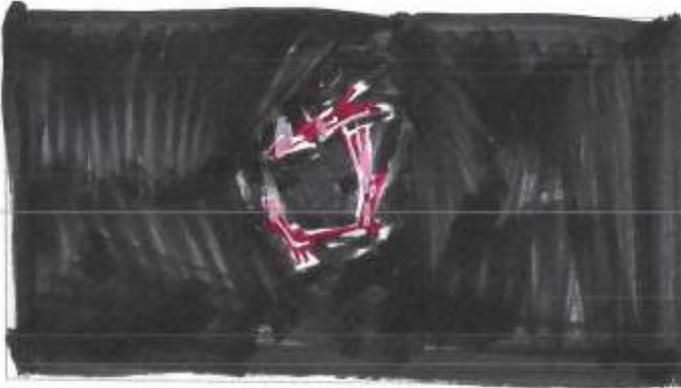


SCENE #
1

SCENE #
D

SIZE
P.P.F.

LENS



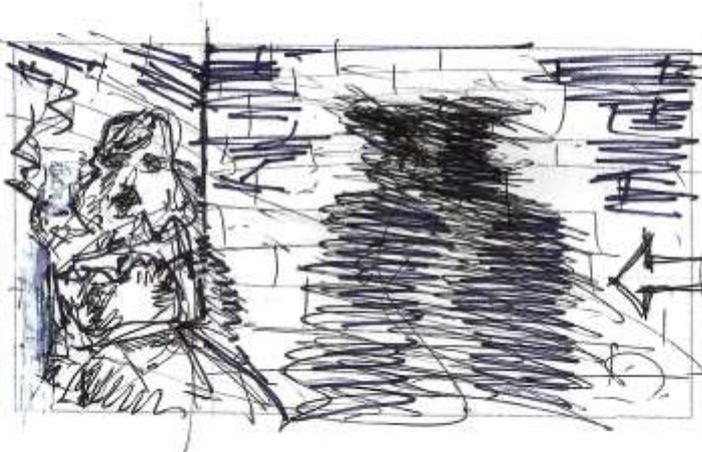
L'OCCHIO SI CHIUDERE / NERO /
LA J RIMANE E DIVENTA BASSA /
→ FINE OUT J

SCENE #
2

SCENE #
A

SIZE
B

LENS



UNTALE KARZ (DISPERZIONE ANIMA) /
PROSTITUTA STA FUMANDO /
DA DX SI AVVICINA W'ALTRA /
(PROSTITUTA GUARDA LENS
DI NOI) → LO DENNA CHIESTA
I SOLO

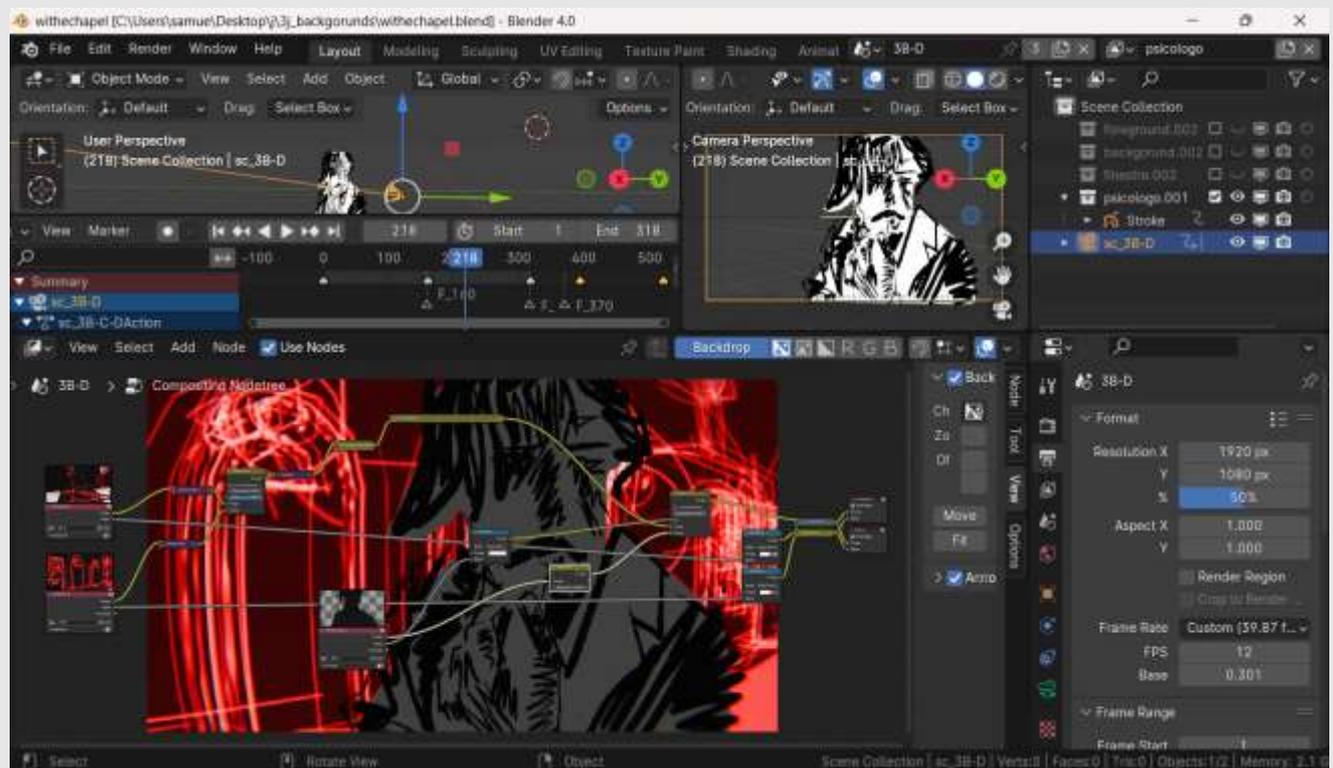
3-RAW POWER: I personaggi

Dopo lo storyboard, ho realizzato un "animatic live-action" girato con persone e luoghi reali. Questo metodo era necessario: nel **disegno istintivo** spesso si perdono delle forme, penalizzando un po' di riconoscibilità in favore della **comprensione emotiva**, grazie al girato realistico non mi sono completamente perso nell'astrazione del segno.

Tale segno dei personaggi è stato disegnato fotogramma per fotogramma con il **Grease Pencil**, cercando impostazioni che replicassero penne, marker, pennarelli, bianchetti. Strumenti duri. La gamma dinamica (per usare un termine proprio della colorimetria) è stata decisiva per determinare questa identità materica digitale.

Nuovamente con il compositing ho definito la variabilità del segno che altrimenti sarebbe stato troppo statico, ma la giusta combinazione di nodi e valori è stata sperimentata. Alla fine il ragionamento logico dava la risposta al problema: i nodi funzionano secondo un sistema preciso, compreso questo e le funzionalità che si vogliono utilizzare, la risposta si trovava nella sola organizzazione logica.

[J-Inside Jack the Ripper's Mind on YouTube](#)

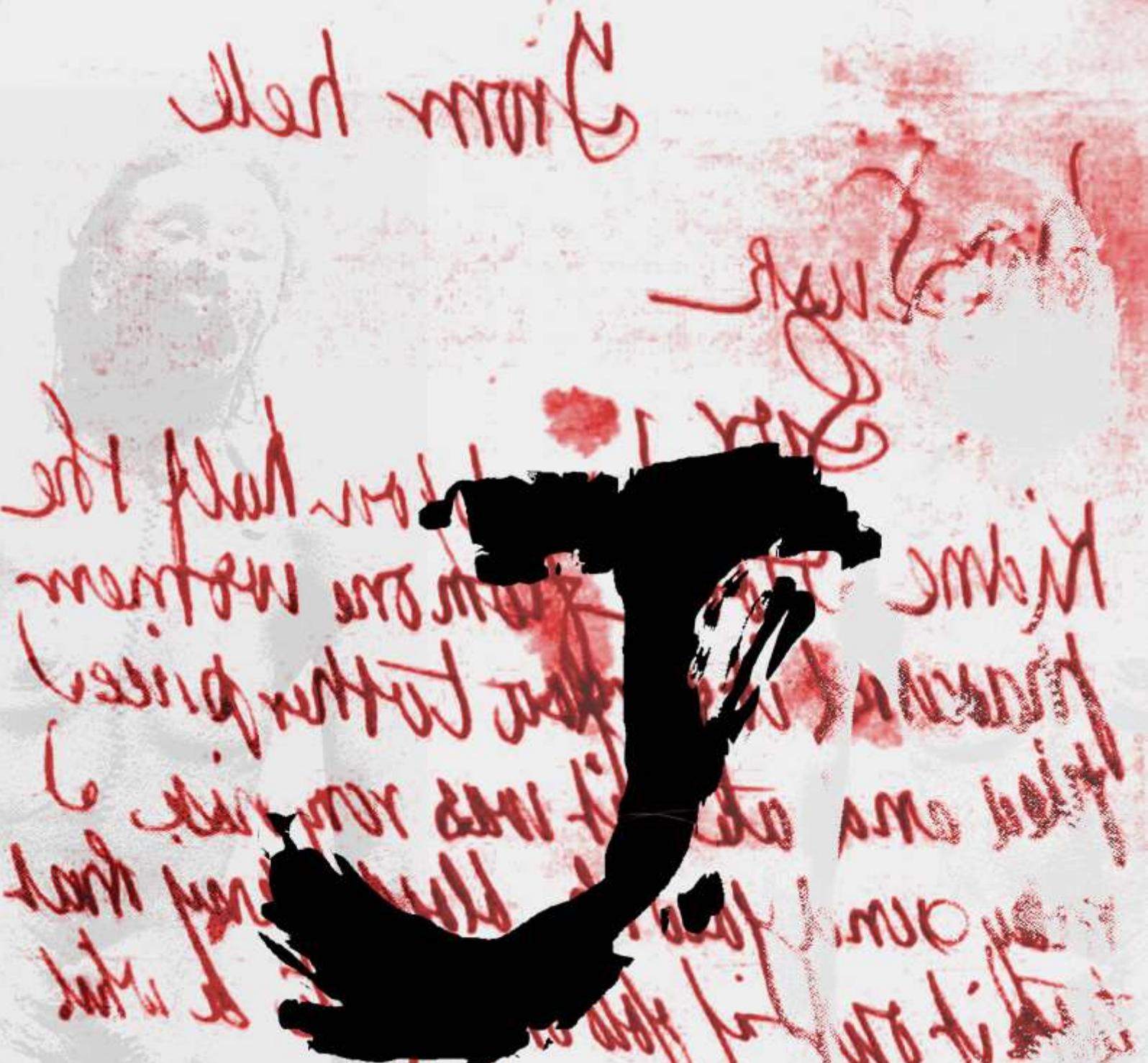


Blender continua a farsi sentire sempre di più, la **libertà** del **creare** e del **sapere** dovrebbe appartenere a tutti, la possibilità di coinvolgere una comunità. Questo potrebbe contribuire a una diversa maturazione degli individui. Sono grato a Blender per concedermi la possibilità di creare a costo zero e qualità massima in completa autonomia, nella penombra della mia stanza/mente, poter animare il mio intimo sentire (espressione di-segno in movimento).

Rock It!!!

Sam

Brano ascoltato in loop durante la stesura del testo:
"Dogma" by Marilyn Manson



Enter Jack the Ripper's mind



Accademia
Albertina
di Belle Arti
di Torino



Galleria 3D



Immagine di
Castiglione Massimiliano





Immagine di Simone Pirovano



Immagine di Stellario Cama



Immagine di
Alessandro Passariello





Immagine di Andrea Foches





Immagine di Marco Nanni



Immagine di Filippo Zorgno



@arcusrender

Immagine di Soldi Chiara





Immagine di Marco Nanni



Immagine di Alessandro Passariello





Immagine di Alberto Di Vito



Immagine di Leandro Spanò



Immagine di Mary Fazzolari

Numero 30
Anno 2024

Direttore Responsabile
Andrea Campagnol

Redazione
Cristina Ducci
Alessandro Passariello
Riccardo Giovanetti
Carin Belmonte
Michele Cotugno
Milena Nosari

Grafica e impaginazione
Alessandro Passariello

Immagine Copertina
Alessio Rossi

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:

Associazione Otakube
Hbitproject
Sam DiVito

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 .doc o .odt col eventuali immagini.

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 dominio 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. Alende, 2. Il Presidente della associazione è Alessandro Passariello, il Direttore del Magazine è Andrea Campagnol. Tutti i riferimenti su <https://associazione.blender.it>, www.blender.it

bwi

blender
magazine

