

Numero 15 - Novembre 2012

BLENDER

Magazine Italia

REGOLE DI COMPOSIZIONE
Le regole di base per rendere
migliore il nostro lavoro

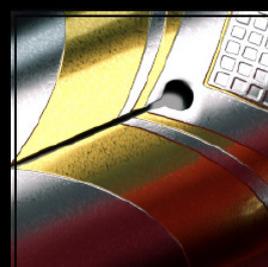
TUTORIAL
Prato e cielo realistici
con Cycles

MAKING OF...
"Tiramisù con fragole"
e "Stilografica"



Indice

News	4
Regole di composizione	7
Making of "Tiramisù con fragole"	10
Prato realistico in Cycles	13
Cielo realistico in Cycles	18
Making of "Stilografica"	23
Contest copertina BMI 16	27
Gallery dell'ultimo Contest	28
Gallery	29



DISCLAIMER

Blender Magazine Italia non rappresenta una testata giornalistica in quanto viene aggiornato senza alcuna periodicità. Non può pertanto considerarsi un prodotto editoriale ai sensi della legge n. 62 del 07/03/2001.

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.

L'unione fa la forza

Inutile tirare in ballo la "crisi", il periodo attuale che tutti stiamo vivendo lo conosciamo fin troppo bene. Concentriamoci sulle belle cose e soprattutto le cose più economiche possibili. Cosa c'è di meglio della grafica 3D, nessun costo proibitivo (Blender è gratuito e un PC lo abbiamo tutti ormai), quello che serve è tempo e passione.... ok, non prendiamoci in giro, quello che serve è qualcosa di stimolante. Qualcosa che accenda la scintilla creativa che ci fa realizzare le nostre opere.

Quindi, cosa c'è di meglio di un contest per accendere la voglia creativa che abbiamo dentro di noi?

“Il solito contest per la copertina, lo sappiamo già”, diranno in molti, ma questa volta le cose sono diverse. Per scegliere la copertina del prossimo numero di B.M.I., il contest del magazine si fonde con il contest Natalizio di Blender.it. Non voglio svelarvi niente perché troverete tutto nel bando del concorso nell'apposita pagina della rivista e sul sito www.blender.it. Quello che però voglio dirvi è che l'unione fa la forza. Come molti sapranno Blender.it ospita da sempre una sezione apposita del suo forum dedicata a BMI, una specie di finestra alla quale i lettori possono fare domande dirette a noi della redazione, proporre idee, votare le copertine e aiutarci a portare avanti questa impresa virtuale che anche se con alti e bassi, riusciamo a portare a termine ormai da qualche anno.

Buon contest a tutti e soprattutto buone feste... anche se un po' in anticipo.

Alfonso Annarumma

Blender Magazine Italia
numero 15
anno 2012

Responsabili:

Luca Pinciani (Sinistar)
Alfonso Annarumma (Anfeo)

Collaboratori:

Andrea Fiocca (gikkio)

Grafica:

Davide_G

Siti di riferimento:

www.blender.it
www.kino3d.com
www.blender.org

Software utilizzati:

Blender
Scribus
Pdftk
The Gimp
LibreOffice



In copertina:
"Tiramisù con Fragole"
di Emanuele Caruso



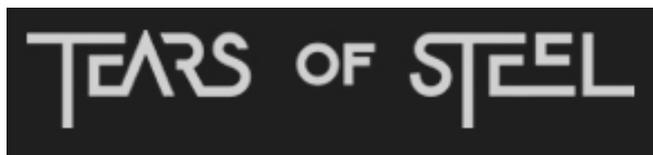
© Tutte le immagini appartengono ai legittimi proprietari

Blender: le news

Ultime news dal mondo Blender e non solo

di Luca Pinciani

Tears of Steel



Tante news in questi ultimi mesi hanno fatto notizia nel mondo Blender. Forse la maggiore è sicuramente l'uscita di "Tears of Steel", l'ultimo cortometraggio della Blender Foundation in lavorazione da mesi. Se ancora non l'avete visto, trovate 12 minuti di tempo, mettetevi comodi e godetevi lo spettacolo qui:

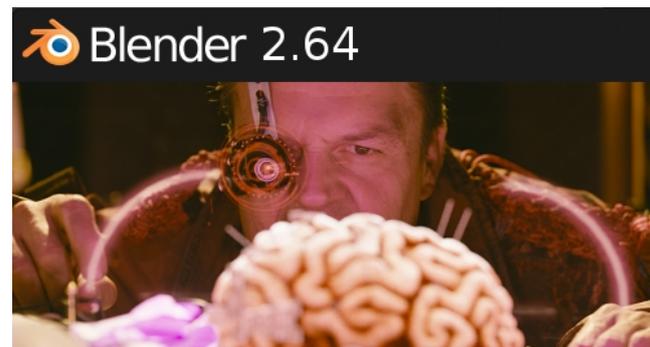
www.youtube.com/watch?v=R6MIUcmOul8

Credo non sia necessario un commento, ognuno ha la sua opinione, ma l'alta qualità è innegabile.

Blender 2.64

A seguito dell'uscita di Tears of Steel, è disponibile anche una nuova versione di Blender che contiene tutte le nuove funzionalità create per la realizzazione dell'ultimo open movie.

I cambiamenti maggiori sono miglioramenti al motion tracker e ai tool per il masking/green screen. Anche Cycles, il Game Engine ed altre parti di Blender hanno comunque avuto aggiornamenti significativi.



L'ultima versione, la 2.64a, si trova, come sempre, sul sito ufficiale <http://www.blender.org/download/get-blender/>

Blender Conferece e Suzanne Awards

Si è conclusa da poco la Blender Conference di quest'anno. Come di consueto svolta ad

Amsterdam, per tre giorni ci sono stati interessanti interventi di tanti speaker arrivati da tutto il mondo. Un momento sempre atteso della conference è la proclamazione dei vincitori dei Susanne Awards. Quest'anno c'erano tre categorie: migliore animazione, miglior design e miglior cortometraggio. I video vincitori li trovate a questo indirizzo

<http://www.blendernation.com/2012/10/17/suzanne-awards-winners/> mentre se volete sapere di più su com'è andata la Blender Conference di quest'anno, potete guardare i video sul canale YouTube della Blender Foundation (<https://www.youtube.com/user/BlenderFoundation>) oppure leggere un report, in inglese, di Arno Kroner:

<http://www.blendernation.com/2012/10/24/blender-conference-2012-report/>

Contest

Oltre a quello per aggiudicarsi il Suzanne Award, recentemente si sono svolti anche altri importanti contest. Il sito BlenderGuru ne ha indetti ben due.



Il primo, intitolato "Photorealism", richiedeva di realizzare, con Blender, una immagine dalla resa fotorealistica. Molte sono state le partecipazioni. Potete vedere i risultati qui

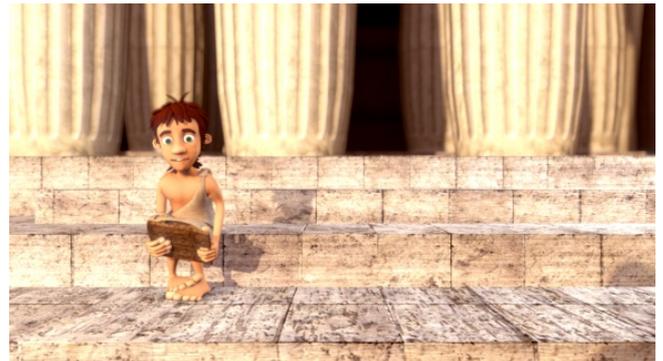
<http://www.blenderguru.com/blender-photorealism-competition-results/>. Il vincitore è stato un italiano con il render di un interno, una cucina.

Il contest successivo promosso da BlenderGuru chiedeva di creare un personaggio o una scena tratta da un film. I partecipanti sono stati 139 e per scoprire com'è andata, il link è questo <http://www.blenderguru.com/movie-moments-competition-results/>

Infine, un altro contest che ha avuto molta visibilità e partecipazione è quello organizzato dal sito italiano [treddi.com](http://www.treddi.com). Il titolo era "Metamorphosis" e le immagini potevano essere

realizzate con qualsiasi software 3d. Per vedere le immagini vincitrici e i relativi commenti, seguite il thread sul forum <http://www.treddi.com/forum/topic/94894-i-vincitori-del-contest-metamorphosis/>

Video italiani



Negli ultimi mesi sono stati realizzati ottimi video in Blender da team italiani.

Dopo il simpatico corto "Froggy Is Back", i ragazzi dei Reibe Studios di Catania hanno deciso di cimentarsi in un progetto più impegnativo. E' stato così prodotto "X-Gift": un eccellente corto di più di 8 minuti che potete vedere all'indirizzo

www.youtube.com/watch?v=Q9axmMfYFuM

Anche Beniamino Della Torre è tornato con un nuovo progetto. Infatti, dopo "Alien Invasion", pochi mesi fa ha realizzato "Alien Invasion 2": gli alieni tornano a invadere Fossano: <http://www.youtube.com/watch?v=aQSueysJBuo>

Un esperimento diverso è quello che nasce dalla collaborazione tra Manfont e Solideye Studio: si chiama "Nadia - The World After" ed è una web serie con postproduzione ed effetti tutti realizzati in Blender. Ogni mercoledì una puntata su YouTube, sul canale ufficiale della serie: <http://www.youtube.com/user/nadiatheworldafter>.

Un'altra prova di professionalità ce la offre, invece, Fernando Luceri che ha diretto e realizzato il videoclip ufficiale per il singolo "La ghigliottina" di Caparezza:

www.youtube.com/watch?v=2WmyXcr7-x0

Come potete vedere dal video, notevoli sono gli interventi in CG... e tutti realizzati in Blender!

Infine, all'indirizzo

<http://virtualopenup.wordpress.com/projects/2011-2012-2/> si possono vedere tutti i video realizzati dagli studenti del corso di Virtual Design del politecnico di Torino. Oltre ai video, vi sono anche i modelli 3d rilasciati con licenza CC.

Risorse

Nuove risorse per Blender, gratuite e non, sono state create in questi mesi.

Due nuove iniziative sono a nome della Blender Foundation.

La prima è stata annunciata da Ton Roosendaal al SIGGRAPH di quest'anno ed è la creazione del sito <http://www.blendernetwork.org/> con l'obiettivo di riunire, supportare e promuovere in una community i professionisti che utilizzano Blender. L'iscrizione è gratuita solo per docenti universitari o professori, mentre per i freelance la quota è di 50 euro all'anno.

La seconda iniziativa invece riguarda l'inaugurazione di tre workshop presso il Blender Institute nei mesi di novembre e dicembre. Tre sono gli indirizzi tra cui si può scegliere: effetti visivi (VFX), animazione oppure il corso può essere incentrato su un progetto personale. Ognuno dei corsi costa 950 euro e dura 5 giorni.



Per maggiori informazioni, la pagina ufficiale è <http://www.blender.org/blenderorg/blender-institute/blender-institute-training/>

Uno dei docenti è Pablo Vazquez che recentemente, dopo 3 anni dal dvd intitolato "Venom's Lab!", ha creato una seconda edizione del suo DVD con nuovi contenuti. L'obiettivo è quello di insegnare come realizzare, da zero, un personaggio in Blender. Per avere maggiori informazioni e vedere un video trailer del DVD potete seguire il link sullo store di [blender3d.org](http://www.blender3d.org): http://www.blender3d.org/e-shop/product_info_n.php?products_id=149

Anche Francesco Milanese, più conosciuto come RedBaron85, ha iniziato un nuovo progetto: ha infatti recentemente messo online un nuovo portale per la vendita o la fruizione gratuita di ebook, tutorial e videocorsi su Blender. Il sito ha un simpatico e intuitivo nome per gli utenti Blender: www.effe12.com

Un altro sito nato recentemente è, invece, <http://www.blendedskies.com/>. Da questo si possono acquistare panorami a 360 gradi, footage video già trackati per essere utilizzati con Blender e altro materiale.

Se invece avete bisogno di un materiale da utilizzare con Cycles, potete seguire il thread che su BlenderArtists vuole creare una libreria di materiali per il nuovo motore di rendering di Blender:

http://blenderartists.org/forum/showthread.php?252957-Cycles_Matlib-Beta-Release!-Help-Wanted!

Infine, sempre su BlenderArtists, potete scorrere e provare una buona lista di videogiochi realizzati con Blender

<http://blenderartists.org/forum/showthread.php?256650-Quality-Blender-Games-LINKS>

Non solo Blender

Dopo un lunghissimo sviluppo, è stata rilasciata la versione 2.8 di GIMP. Molti sono i cambiamenti rispetto alla 2.7 e diverse feature richieste dagli utenti sono state implementate. Per il download, il sito ufficiale di GIMP è ovviamente <http://www.gimp.org/>

Da segnalare anche l'intento degli sviluppatori di creare una versione stabile del software per gli utenti MacOS.

Nei mesi scorsi, anche il motore di rendering LuxRender è stato aggiornato arrivando all'attuale versione 1.1 più veloce e con numerosi miglioramenti. Per maggiori info, il thread ufficiale sul forum è al link <http://www.luxrender.net/forum/viewtopic.php?f=12&t=9080>



Regole di composizione

Le regole di base per rendere migliore il nostro lavoro

Alfonso Annarumma - alfonso.annarumma@gmail.com - www.solid-eye.com

In questi mesi grazie a Cycles si vedono in giro rendering fotorealistici di diversi oggetti. Per carità il fotorealismo è centrato, peccato che i rendering facciano pena sotto tutti gli altri punti di vista.

Per chi non lo sapesse ancora (magari era in letargo questo inverno e si è svegliato solo in primavera), Cycles è un motore di rendering unbiased (cioè con calcolo infinito dei rimbalzi di luce) che affiancherà il caro e vecchio internal di Blender.

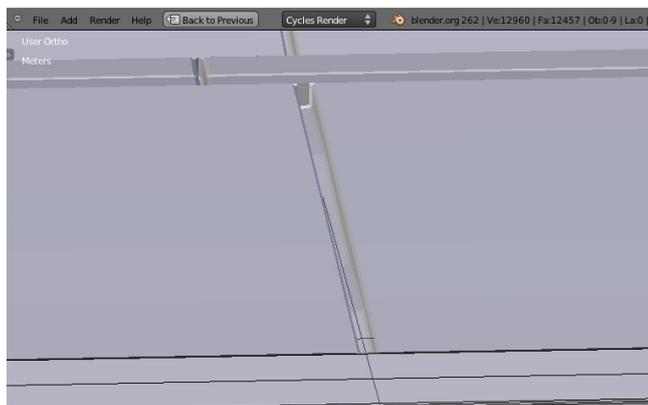


fig1

La straordinaria capacità di calcolare tutti i rimbalzi di luce che vogliamo lo rende perfetto per rendering fotorealistici.

Vediamo in questo articolo gli errori più comuni che vengono commessi da utenti inesperti e che danno per scontato, oltre la GI, il fatto che già renderizzare con Cycles basti ad ottenere delle belle immagini.

La modellazione

Anche se Cycles renderizza benissimo anche dei cubi, questo non significa che un cubo sia un oggetto interessante da vedere.

Il dettaglio nei modelli e le proporzioni giuste, sono solo la punta dell'iceberg. Smussate gli spigoli vivi dei muri e degli oggetti, soprattutto se il rendering è molto vicino (fig1). Se si tratta di un modello organico, usate il subdivision surface e rifinite i particolari tanto quanto è vicina l'inquadratura (fig2). Fate sempre un rendering in Clay (fig3) di tutta la scena, se i modelli vi convincono già in questa veste, significa che siete già a buon punto.



fig2

La composizione

In realtà la composizione dovrebbe venire prima di tutto, come in fotografia è quella che decide tutto. Ci sono diversi espedienti che aiutano a comporre una scena, vediamo alcuni:

Sezione aurea, la regola base delle forme naturali, come le spirali delle conchiglie o la disposizione di certe foglie. Senza addentrarci in calcoli matematici, sappiate che posizionare gli oggetti in uno dei punti indicati dalla figura, li renderà visibili per primi e al centro della scena (fig4)

Regola dei terzi, come per la sezione aurea, dividendo la scena in tre sezioni (verticale e orizzontali), pone gli oggetti messi negli incroci, ben visibili e subito identificabili da chi osserva (fig5)

Diagonale e Centro, sono forse i più semplici, di solito disporre gli elementi sfruttando la simmetria nel centro o seguendo la diagonale (tipo una strada) rende l'immagine più interessante per chi guarda.

Forme, ovvero disporre gli oggetti di interesse in forme semplici, come triangoli, quadrati, lettere



fig3

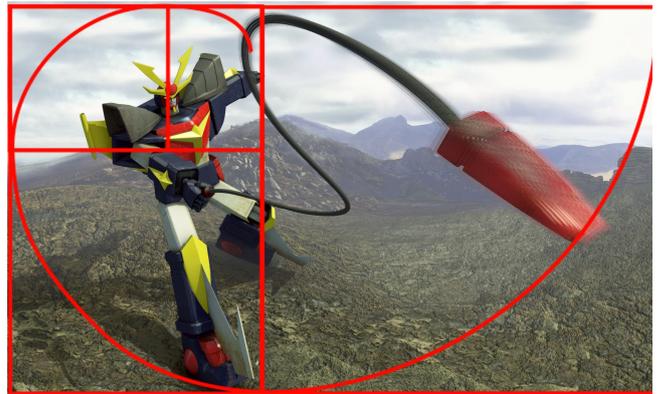


fig4

come L, T, X ecc... Inganniamo il subconscio di chi guarda per fargli riconoscere una forma familiare, per poi fargli osservare gli elementi disposti in essa.

Dare ordine al caos



fig5

Parliamo sempre di composizione, ma questa volta in senso più generale. L'essere umano trova piacevole l'ordine, basti pensare a tutta l'arte architettonica, composta di forme precise che si ripetono e fanno parte di uno schema che danno armonia e calma, immaginate quanto sia stabilizzante osservare un palazzo con tutte le finestre diverse, per forma, dimensione, colore posizione. Anche la ripetizione di una trama o di un oggetto può rendere la scena interessante e allo stesso tempo andare a soddisfare uno dei principi di composizioni espressi sopra, come estrapolare delle linee di convergenza da essa. (fig6)

Messa a Fuoco

Ci addentriamo in principi puramente fotografici, ma molto utili anche nel 3D visto che ormai la barriera tra foto e rendering è quasi abbattuta.



fig6

La messa a fuoco è utile per centrare l'attenzione su un particolare, quindi può essere vista come regola di composizione visiva, ma allo stesso tempo trasforma un rendering in una cosa più familiare. (fig7) Per aiutarci a sapere quando sfocare e quando no, occorre qualche nozione di fotografia, visto che la messa a fuoco dipende dal tipo di obiettivo e dalla sua apertura. Vi invito



fig7

quindi a seguire qualche tutorial di fotografia, su internet se ne trovano tanti.

Definire le grandezze

All'inizio si è accennato alla proporzione degli elementi in scena. Vediamo di definire qualcosa di più ampio.

La grandezza degli elementi ci aiuta a capire la profondità della scena. Se vediamo un palazzo di

quattro piani e una villa di un piano che sono alti uguali, il primo pensiero che ci viene in mente è che c'è qualcosa di sbagliato nella scena, poi ci rendiamo conto la villa è in primo piano e il palazzo è sullo sfondo. Per arrivare a capire la profondità esistono alcuni trucchi, legati ai principi espressi prima: linee di convergenza e prospettiva, messa a fuoco, desaturazione degli elementi più lontani (soprattutto per i paesaggi).

La proporzione degli oggetti è importante, capita di vedere dei bei rendering rovinati da sedie con seduta all'altezza del lavello, tazzine di caffè grandi come biglie rispetto alla moka ecc...

Il tutto si può tenere sotto controllo modellando con le unità di misura corrette (e che tra l'altro blender supporta anche bene).

La grandezza rimane un elemento importante durante un rendering. Imparate ad usare le unità di misura in metri se modellate oggetti e scene realistiche, ne avrete un guadagno anche per quanto riguarda la luce, che si comporta in maniera diversa a seconda della dimensione degli elementi.

Su un edificio le ombre di occlusione saranno più



fig8

piccole rispetto a quelle su un modellino in scala dello stesso palazzo.

Conclusioni

Naturalmente non sono solo queste regole a fare una buona immagine. Una cosa che non abbiamo trattato sono i colori, altro elemento importante in un'immagine. Il segreto alla fine è quello di progettare in anticipo ogni render che andiamo a creare.



Making Of "Tiramisù con fragole"

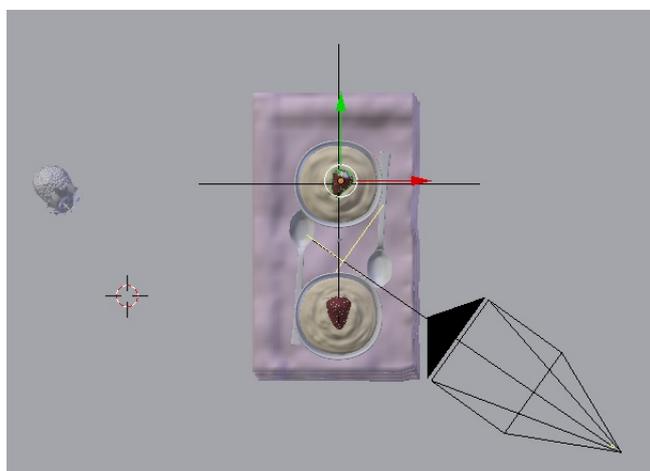
Ecco come è stata realizzata l'immagine di copertina

di Emanuele Caruso

Introduzione

Per il concorso "Che si mangia" ho scelto di rappresentare un dessert che amo molto, il tiramisù con le fragole. Mi sono messo quindi alla ricerca di una foto da prendere come modello e ho cercato di replicarla il più fedelmente possibile.

Ho utilizzato Cycles come motore di rendering, versione di Blender 2.63.



Modeling

La cosa più difficile da modellare sono state le fragole, ma una volta scoperto il meccanismo e fatto pratica con le prime prove, non ci si mette molto.

Si può partire da una sfera UV scalata a piacere sull'asse z, dopodichè tramite sculpting la deformiamo leggermente in modo da darle una prima forma irregolare.

A questo punto usando lo strumento Deflate si cominciano a scavare le conche dove si



troveranno i semini.

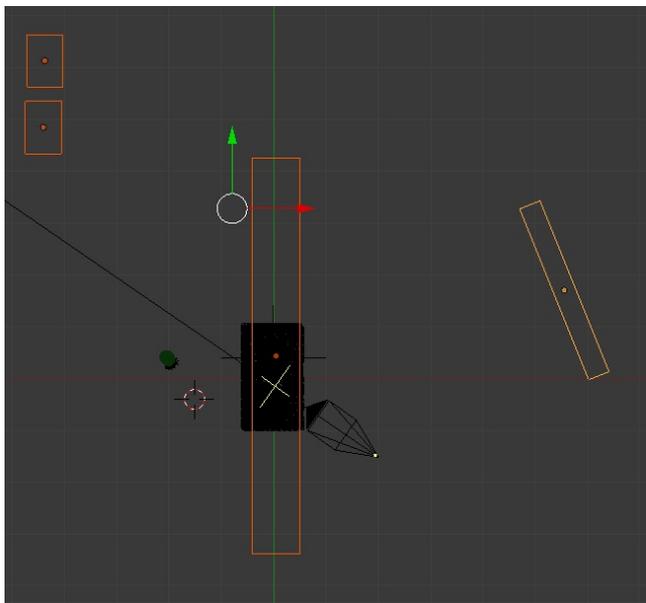
Infine si crea un semino con poche facce dato che sarà molto piccolo nel rendering finale, da duplicare e posizionare nelle conche appena create.

Le foglie della fragole sono state create a partire da un cerchio per estrusione, sul quale vengono "attaccati" con lo Spin Tool i petali finali.

Illuminazione

Per l'illuminazione ho usato quattro piani con materiale Emission, con luce quasi bianca. Giocando con il parametro Strength si può facilmente dare risalto alle ombre desiderate.

La luce principale è quella posizionata direttamente sopra i due bicchieri.

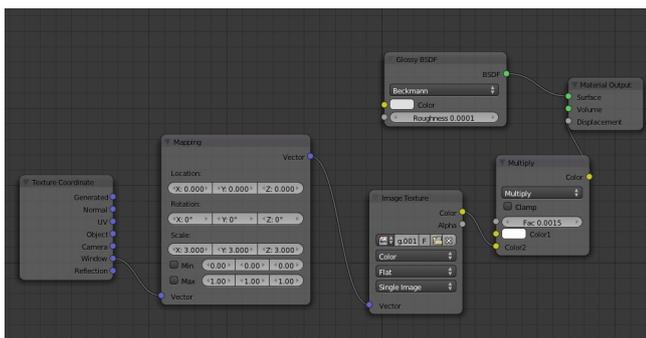


Materiali

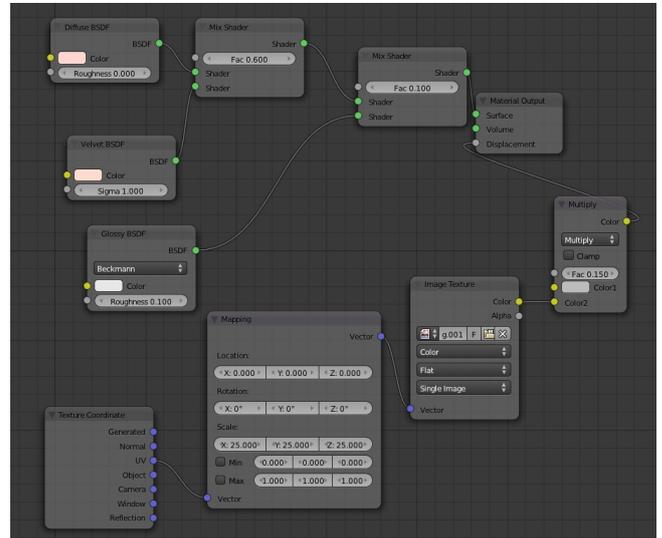
Una delle cose più belle di Cycles, a mio avviso, sono i materiali e la facilità con cui se ne creano di nuovi usando il Node Editor.

Il tavolo è semplicemente un Mix Shader fra Diffuse e Glossy.

I cucchiaini sono ottenuti col Glossy. Per rendere un po' irregolare la superficie ho usato una texture con dei graffi come Displacement.



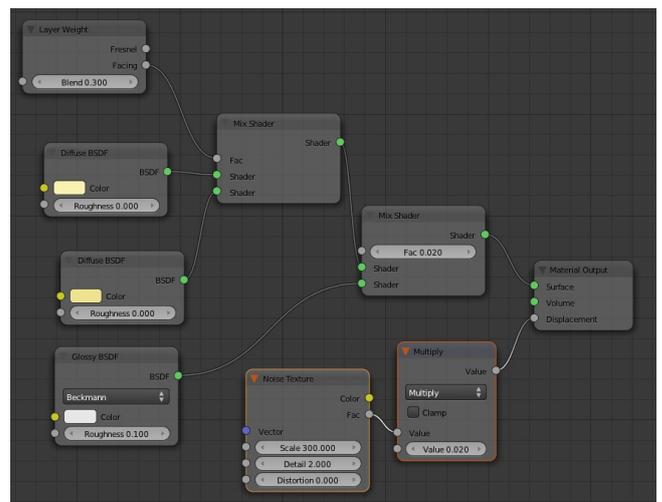
Il tovagliolo è un Mix Shader fra Diffuse, Glossy e Velvet. Anche qui ho usato una texture esterna per simulare la trama della tela, settata come



Displacement

Il bicchiere è un semplice Glass.

Il mascarpone è già più complesso: due Diffuse con colori diversi sono mixati in base al valore Facing del nodo Layer Weight, di modo da variare il colore della crema a secondo dell'angolo che questa assume rispetto alla telecamera. Il risultato viene mixato con Glossy per i riflessi. Una Noise Texture viene applicata come Displacement per simulare la superficie del mascarpone.

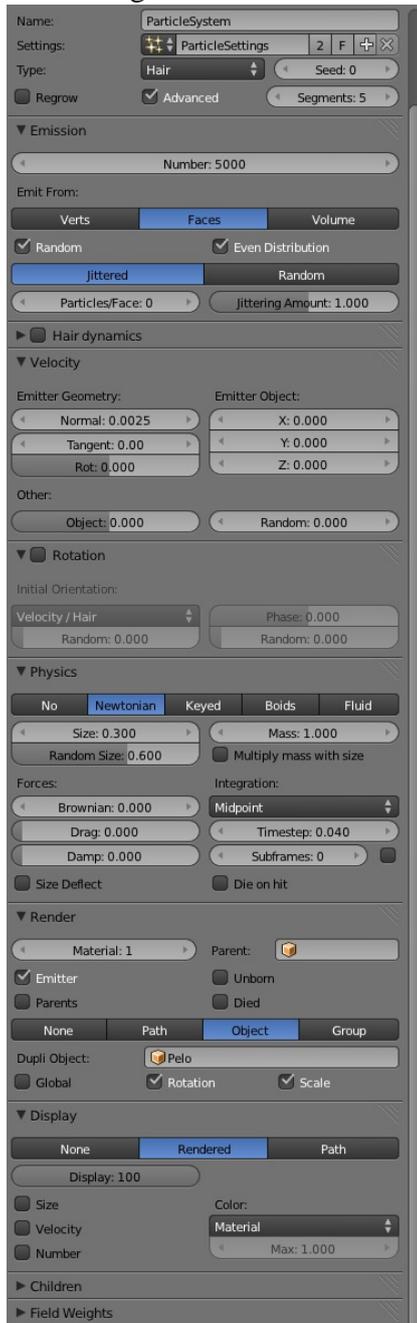


I biscotti sono molto simili al mascarpone come struttura dei nodi. Le uniche differenze sono i colori usati, e la texture applicata al Displacement, in questo caso una Voronoi

Texture.

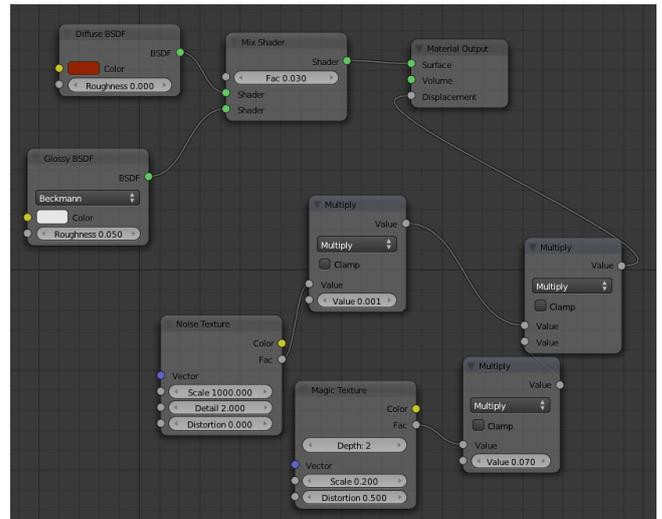
La fragola è semplicemente un Mix Shader fra Diffuse e Glossy, e ho cambiato leggermente il colore del Diffuse per ciascuna fragola. Anche in questo caso ho applicato come Displacement una Noise Texture.

Per la fragola a fuoco ho usato anche un sistema di particelle per simulare i pelettini bianchi; il pelo base l'ho dovuto modellare a parte in quanto Cycles nella versione 2.63 ancora non supporta Hair.



di particelle per simulare i pelettini bianchi; il pelo base l'ho dovuto modellare a parte in quanto Cycles nella versione 2.63 ancora non supporta Hair.

Anche per le foglie (almeno per la fragola a fuoco) ho optato per un semplice Mix Shader fra due Diffuse di colore diverso mixati in base al valore Facing del nodo Layer Weight. Il tutto viene successivamente mixato con Velvet e Glossy. Infine, il seme è anch'esso un semplice Mix Shader fra Diffuse e Glossy.



telecamere per dare il giusto effetto zoom ed è poi bastato aumentare leggermente il raggio dell'apertura, e settare come target un Empty posizionato al centro della fragola sulla destra, per ottenere un buon gioco di fuoco.

Conclusioni

Molte delle cose che ho raccontato in questo tutorial le ho imparate durante la realizzazione del render, e probabilmente ci sono anche altri modi di fare le cose, soprattutto per quanto riguarda il modeling. Devo dire che è stata un'esperienza davvero positiva con in più l'onore di aver conquistato la copertina, cosa chiedere di più?



Rendering

Ho impostato il clamping a 10 che a mio avviso dava il giusto rapporto qualità/velocità di rendering.

Ho aumentato la lunghezza focale della



Prato realistico in Cycles

Ottenere un ottimo prato con pochi passaggi

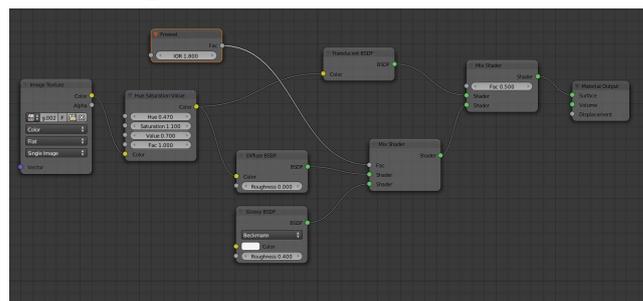
di Lell

Per ottenere un prato realistico è necessario prima di tutto creare una certa varietà e casualità nella sua composizione. Per questo per realizzarlo userò dei sistemi di particelle assegnati al terreno, che emetteranno vari tipi di ciuffi d'erba e foglie in modo casuale. Un'altra cosa indispensabile per realizzare qualcosa di realistico in generale è l'osservazione. Bisogna studiare attentamente quello che vogliamo realizzare per coglierne i vari dettagli, che poi dovremo riprodurre.

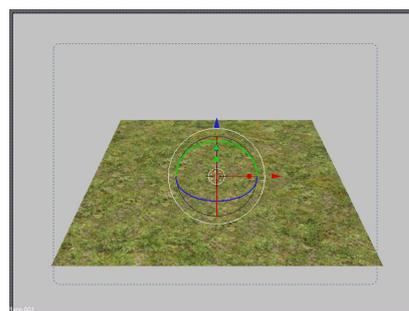
Partiamo creando un semplice piano che sarà il nostro terreno. Il terreno è altrettanto importante. Esso va texturizzato con un'immagine di un prato rovinato, ovvero come sarebbe se non ci fossero ciuffi d'erba sopra. Quindi la texture dovrà avere molta erba morta, magari del muschio se il prato è in zone umide e zolle dove si vede il terreno sottostante. Quindi unwrappiamo il piano e assegniamo il materiale sottostante. Ovviamente dobbiamo avere Cycles come motore di render.

Io ho usato questa texture da cg-texture <http://www.cgtextures.com/texview.php?id=32000&PHPSESSID=2aiukpmskakobl6247kk44613>

e questo è il semplice materiale del terreno, dove uso la stessa texture per il bump, per non avere un terreno piatto.



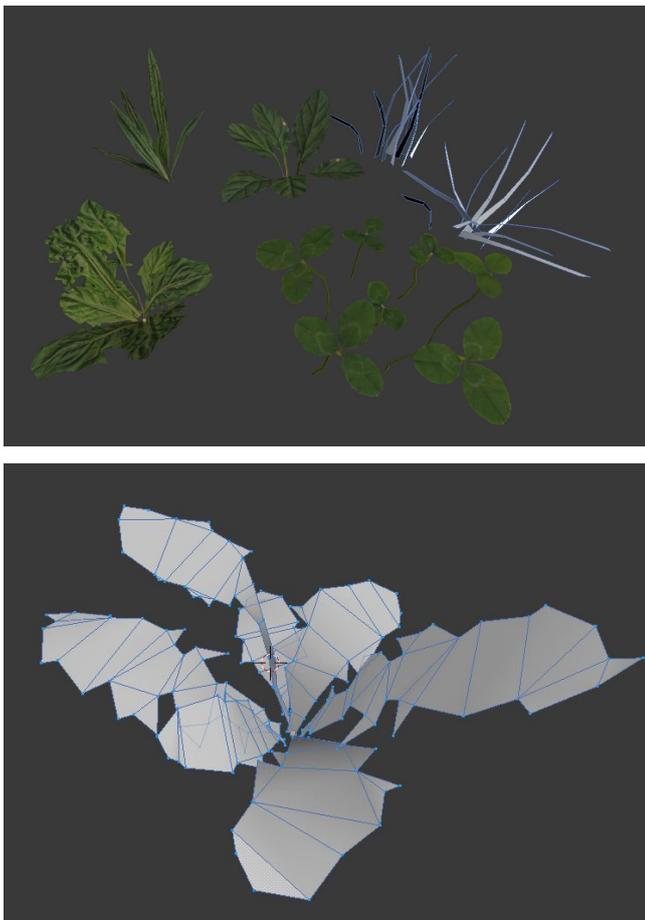
Inquadriamo il piano con una camera come in figura, e appena sotto il piano del terreno mettiamone un altro con un materiale di default,



che vada a coprire il resto del fotogramma. I due piani non devono coincidere!

Ora dobbiamo pensare ai vari ciuffi. Io ne ho realizzati 6. Due sono di erba normale, uno coi ciuffi più dritti e l'altro più schiacciati. Gli altri 4 sono altri tipi di erba che ho visto essere presenti nei giardini. Per realizzarli ho voluto raccogliere varie foglie per ciascuno e le ho scansionate, realizzando delle texture di foglie su fondo bianco. Ho usato le texture sia come reference che come texture per il materiale. I modelli sono relativamente semplici, più che altro per risparmiare sulla RAM che sarà necessaria a renderizzare il tutto. Regolatevi in base al vostro hardware.

Il procedimento prevede di realizzare prima le varie foglie seguendo i contorni delle immagini,



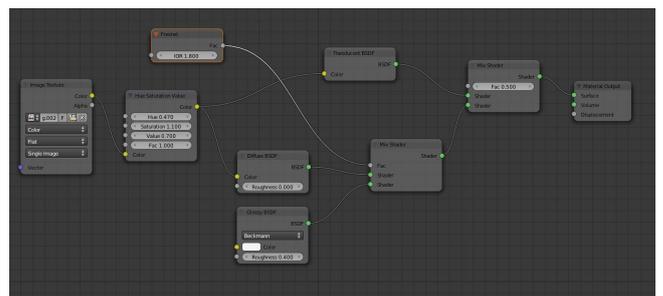
rimanendo sempre dentro la foglia. Prima di piegare le foglie esse vanno unwrapate e fatte coincidere ognuna con la propria texture. Solo a quel punto si potrà dare la curvatura ai ciuffi alle foglie e disporre varie, anche ripetute, per realizzare il ciuffo. Questo vale per le foglie più

complesse. Ricordate che la posizione del pivot dell'oggetto è importante, e va messo circa al centro e poco più in su della base, in modo che i ciuffi vadano a inserirsi leggermente nel terreno. Per i ciuffi di fili d'erba è sufficiente realizzare un gradiente di varie tonalità di verde che vanno dalla base del filo alla punta, e unwrappare i fili verificando solo che siano tutti girati nel verso corretto nell'unwrap. Nella texture dei fili d'erba non dimenticate di fare anche dei fili un po' secchi. Aiuterà il realismo.

Avrei potuto risparmiare poligoni usando delle maschere di trasparenza per fare il contorno delle varie foglie invece di seguire il contorno con la mesh, ma ho notato che in Cycles a volte questo sistema dà dei problemi di trasparenza. Ho quindi optato per un metodo più sicuro. Questo non vuol dire che in futuro questi problemi non vengano risolti e non si possano usare delle maschere per questo scopo.



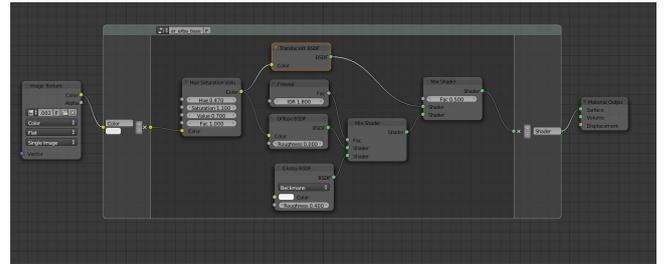
Vediamo ora il materiale per l'erba. Esso combina insieme 3 shader, il diffuse, il glossy e il traslucet.



Iniziate prendendo un ciuffo (iniziamo con uno di quelli con fili semplici). Partendo da sinistra abbiamo prima di tutto il nodo della texture, nella quale in questo caso carichiamo la texture per i fili semplici. Non serve mappatura, in quanto Cycles prende la mappatura UV di default. La texture entra in un nodo HSV per correggerne il colore a nostro piacimento. Esso entra in due nodi diversi. Sotto va a dare il colore al nodo diffuse. Questo è il nodo che dà il colore principale al materiale. Sotto c'è un nodo glossy, con un'alta rugosità e un valore Color neutro di 0,9. Esso serve per creare le riflessioni dei fili d'erba. Anche qui ci possono essere diverse impostazioni a seconda del tipo di erba che si va a creare. I nodi Diffuse e Glossy si mescolano con un nodo Mix-shader. Come potete notare il Factor è determinato da un nodo Fresnel, facendo sì che la riflessione vari a seconda dell'inclinazione della superficie rispetto alla vista. Anche qui il valore di IOR può variare leggermente a seconda dei casi. Vediamo ora che il nodo Mix-shader appena visto va a mescolarsi con il nodo Translucent precedentemente inserito. Il nodo Traslucent permette al materiale di trasmettere la luce che riceve da un lato delle facce verso il lato opposto, in base al colore della texture applicata. In questo caso è la stessa texture usata nel nodo diffuse a determinare la traslucenza, dando alla luce che passa attraverso una tonalità verde, altrimenti la foglia vista controluce diventa bianca o grigia. Questo nodo si mescola col precedente nodo Mix-shader in uguale quantità. Factor infatti è a 0,5. Se Factor vale 0 solo il primo nodo è considerato, se vale 1 si considera solo il secondo. Da qui si va direttamente nel Material-output, nell'ingresso Surface.

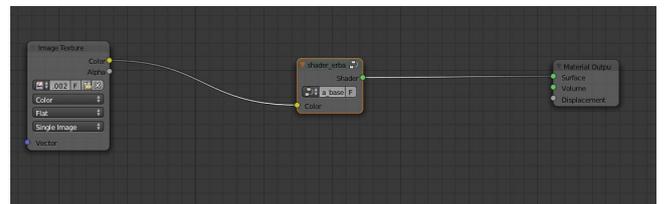
Impostato questo selezionate tutti i nodi compresi fra il nodo texture e il nodo material-output e premete CTRL-G per creare un gruppo. Dovreste ottenere un nodo come in figura, con la texture che entra e uno shader che esce. Per aprire e chiudere il nodo-gruppo si usa il tasto TAB.

Ho fatto questo per permettere di utilizzare quella combinazione di nodi fra diversi materiali, che



però non hanno in comune la texture. Questo materiale intanto lo potete assegnare anche al secondo ciuffo di fili semplici.

Ora infatti selezionate un diverso ciuffo di foglie e createci un nuovo materiale. Cancellate il nodo Diffuse che si crea automaticamente. Ora create un nodo Texture-image e caricateci la texture propria di quel ciuffo. Ora, dal menu add-node, andate nel sottomenu group. Dovreste trovarci il gruppo precedentemente creato, e quindi inseritelo. Ora prendete l'uscita color del nodo texture e collegatela all'entrata color del gruppo. L'uscita shader del gruppo invece va collegata all'entrata Surface del nodo Material-output.



Avete appena creato un materiale con le stesse caratteristiche del precedente, ma con una texture tutta sua. Ora infatti se andrete a cambiare delle impostazioni all'interno del gruppo, esse saranno riportate in tutti i materiali con quel gruppo. Se non si volesse questo basterà cliccare il numerino vicino al nome del gruppo per renderlo unico per quel materiale, oppure premere ALT-G per sciogliere il gruppo. Ripetete queste operazioni per i vari ciuffi, assegnando ad ognuno la propria texture.

Passiamo ora a distribuire i ciuffi sulla nostra zolla di terra. Selezioniamo il piano del terreno e andiamo nel pannello Particles. Aggiungiamo al momento un sistema di particelle.

Per prima cosa andiamo nel pannello Render. Qui dobbiamo impostare Object fra le varie opzioni presentate, e inserire il nome dell'oggetto da emettere nel campo che compare. Iniziamo

inserendo il nome del primo ciuffo di fili semplici. Lasciamo attiva la casella Emitter, perché anche il terreno dovrà essere visibile. Il valore Size dipende da quanto grande è il modello dei ciuffi rispetto al terreno. Se avete fatto i ciuffi con la scala corretta allora andrà bene 1. Dobbiamo poi usare il valore Random Size per dare varietà alle dimensioni dei ciuffi. Uno 0,4 dovrebbe andare bene.

Nel pannello Emission, impostiamo Start e End a 1, che significa che tutte le particelle saranno già visibili al fotogramma 1. Il vostro caso può richiedere impostazioni diverse. Il valore di 3000 per il Number potrebbe già andare bene, ma questo dipende da quanto i ciuffi sono grandi rispetto al piano, o al vostro terreno in generale. Considerate comunque che ne aggiungeremo altri successivamente. Nelle opzioni sotto impostate Faces e Random, e segnate le caselle Random e Even-distribution. Ora il terreno dovrebbe essere pieno di vari ciuffi d'erba distribuiti casualmente. Andiamo nel pannello Rotation e segniamo la casella in modo da abilitare le opzioni. Qui andremo a dare varietà alla rotazione dei ciuffi, in modo che sembrino diversi fra loro.

Qui si presenta un comportamento a mio avviso anomalo del sistema. Noi dobbiamo dare una rotazione random sull'asse Z ai ciuffi. Per ottenere il giusto effetto dobbiamo ruotare il ciuffo di -90 gradi attorno l'asse X (assumendo che il ciuffo sia stato creato in posizione normale). Quando è ruotato dobbiamo applicare la rotazione con CTRL-A -> Rotation. Se vogliamo ora possiamo ruotare nuovamente il ciuffo in posizione normale, ma senza applicare la rotazione. Nella lista Initial-orientation dobbiamo mettere Object-Z, e possiamo mettere 1 nello slider Random, ma quello di destra, non quello sotto alla lista, che deve rimanere zero, o al massimo valori molto bassi. Tutto questo dovrebbe aver provocato una rotazione casuale dei vari ciuffi, e dovrebbero essere correttamente orientati verso l'alto.

Nel pannello Physics possiamo mettere No.

Nel pannello Display possiamo dire a Blender di mostrare in viewport meno particelle di quelle che saranno usate in render, nel caso in cui la

viewport diventasse troppo pesante, e possiamo dirgli di mostrarci altri segnato invece che i veri ciuffi. In render poi sarà visualizzato tutto correttamente.

Possiamo già fare una prova di render! Per impostare l'illuminazione vi invito a seguire l'altro mio tutorial sulla creazione del cielo realistico, sempre su questo numero di BMI, in modo da avere un'illuminazione adatta ad un prato. In quell'articolo imposto anche dei parametri di render sufficienti per questa situazione.

Impostando in questo modo dovrebbe uscirvi un'immagine così, a 640 per 480 pixel. E' già carino ma non ancora abbastanza vario. Procediamo ad aggiungere gli altri ciuffi.



Creiamo un nuovo sistema di particelle per il prato. Sotto la casella del nome c'è quella dei settings. Da quella lista scegliamo gli stessi settings del sistema di prima, e poi clicchiamo sul numeretto che compare vicino. In questo modo abbiamo copiato i settaggi del precedente e li abbiamo fatti diventare unici per questi sistema. Ora non ci resterà che cambiare solo alcune impostazioni per ottenere un sistema nuovo di ciuffi. Prima cosa cambiamo il seed mettendolo a 1, sotto i settings. Questo fa in modo che questi ciuffi vengano creati in punti diversi rispetto ai precedenti. Ogni sistema che creeremo dovrà avere un seed diverso.

Poi nel pannello Render dobbiamo cambiare l'oggetto emesso, inserendo il ciuffo coi fili piegati. Se vogliamo possiamo anche cambiare i valori di Size e Random, e il numero di particelle

emesse, per creare varietà, ma già così può andare.

Se rifacciamo il render vedremo che la monotonia precedente è spezzata da questi nuovi ciuffi.



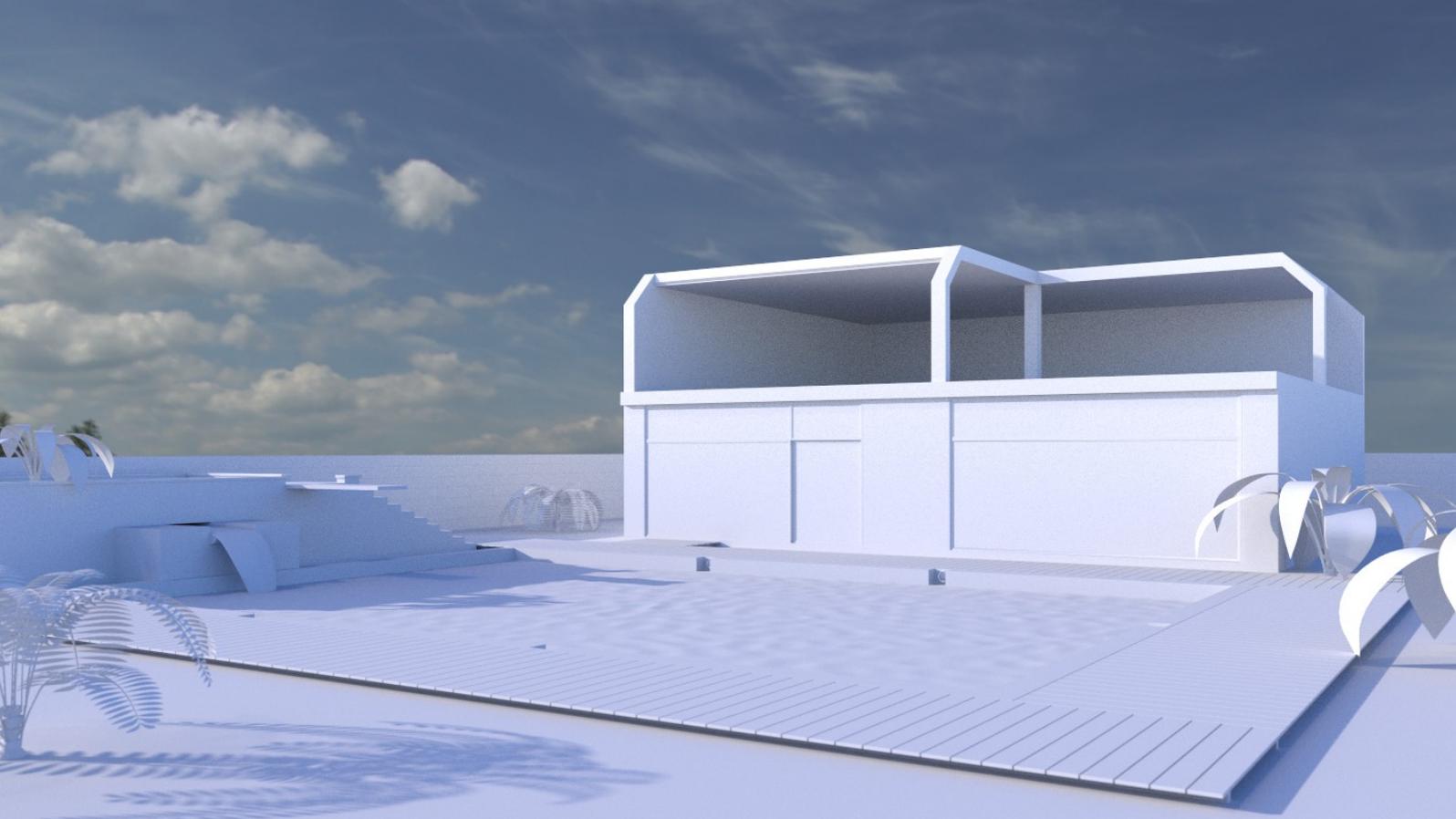
Procediamo inserendo i rimanenti ciuffi. Teniamo conto che questi sono molto meno presenti in un prato, e le loro foglie molto più grandi, per cui poche decine, se non meno di dieci per ciascuno, dovrebbero essere sufficienti su questa piccola zolla. Dovremo regolare anche le dimensioni in modo che siano proporzionate rispetto ai fili d'erba. Per inserirli ripetete le operazioni eseguite per inserire il secondo ciuffo, mettendo questa volta gli altri tipi di foglie. Ricordatevi di cambiare il Seed per ciascuno sistema di particelle.

Già in viewport dovrete vedere il risultato molto più vario dell'inizio, ma solo con un render si può capire effettivamente se la distribuzione delle particelle è piacevole e naturale. Ecco li risultato finale del tutorial.



Rimango a disposizione sul forum di Blender Italia per chiarimenti sul tutorial.

Tanti saluti ai lettori! Lell.



Cielo realistico in Cycles

Impostare un cielo realistico utilizzando Cycles

di Lell

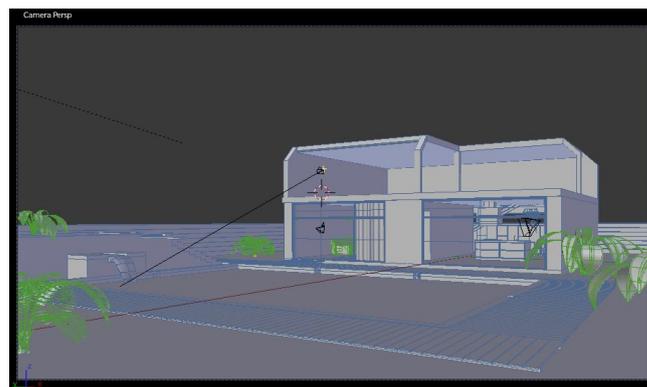
Per rendere questo tutorial più pratico useremo una foto di riferimento, della quale dovremo copiare il cielo. In questo modo potremo decidere le regolazioni per ottenere un risultato preciso, e non basato su nostre improbabili impressioni. Il cielo che ho deciso di copiare è questo:



Per prima cosa impostiamo una scena. Io userò questa scena di un esterno a cui sto lavorando, usando un materiale grigio per tutti gli oggetti, in modo da concentrarci sugli effetti del cielo sulla scena.

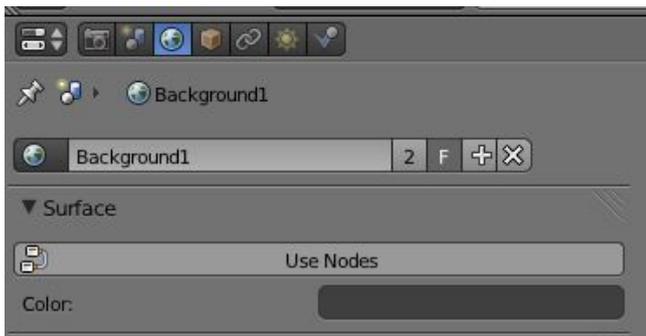
Per iniziare impostiamo il layout delle finestre in modo da avere sia la vista camera che l'editor dei

nodi di Cycles. Impostiamo Cycles come motore di render dalla tendina in alto.

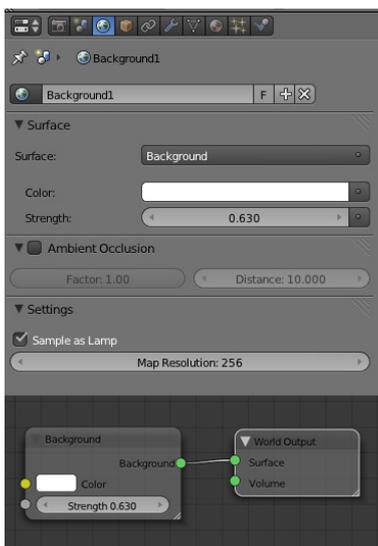


Nella sezione Render cerchiamo il pannello Light Paths. Qui troviamo una lista di preset. Scegliamo Limited Global illumination, in modo da renderizzare con una qualità media. Nel pannello Sampling invece impostiamo 200 in preview e 1000 in Render.

Poi andiamo nel pannello world e clicchiamo sul pulsantone Use Nodes per attivare i nodi del World. Se il pulsante non c'è vuol dire che i nodi sono già attivi e si può proseguire.

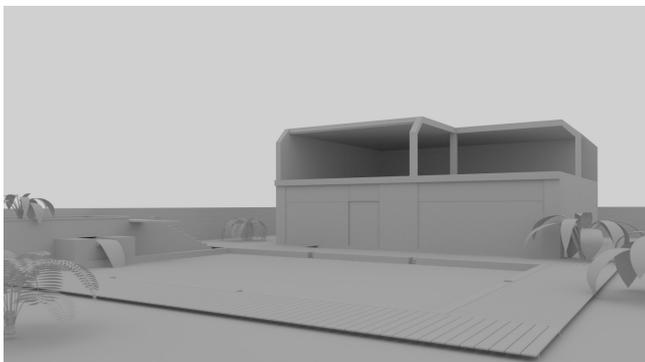


Ora impostiamo un world base: uno sfondo bianco con un valore minore di 1 sarà sufficiente ad illuminare la nostra scena. Possiamo impostare il materiale Background sia dal pannello world, scegliendo i valori dai menù a tendina, sia dall'editor dei nodi collegando e regolando gli opportuni nodi, come in figura. E' importante



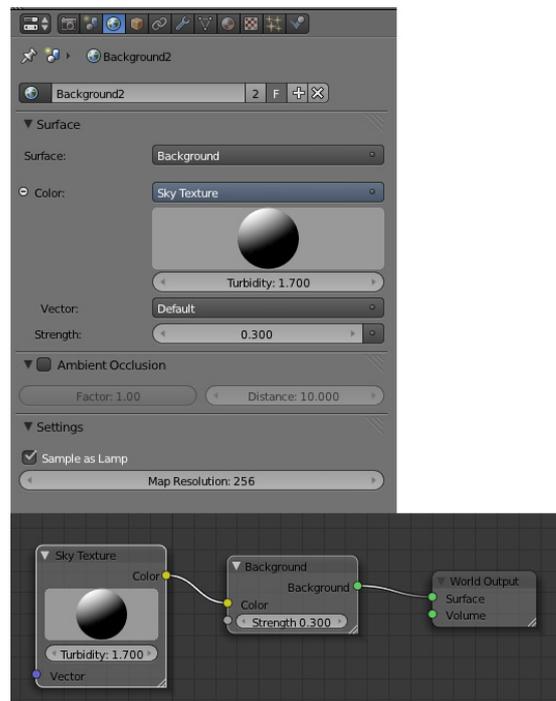
segnare la casella Sample As Lamp per ottenere un miglior calcolo della luce del cielo. Infatti in questa scena lo sfondo sarà una delle fonti di luce principale, insieme al sole che inseriremo alla fine.

Ecco il risultato della scena con questo tipo di sfondo, a 500 sample. Non è certo gradevole.



Vediamo di dare un po' di vita a questa scena usando uno sfondo più colorato. Cycles mette a disposizione una speciale texture per il cielo,

chiamata appunto Sky Texture. Per inserirla dobbiamo impostare Sky Texture nella casella color del background, oppure inserire un nodo Sky Texture nell'editor dei nodi, e connetterlo al connettore Color del nodo Background. Per inserire il nodo Sky Texture, premere Shift-A e dal sottomenù Textures, scegliere Sky Texture. Poi trascinare un collegamento dal connettore Color all'altro connettore Color. Dovrebbe uscire in questo modo:



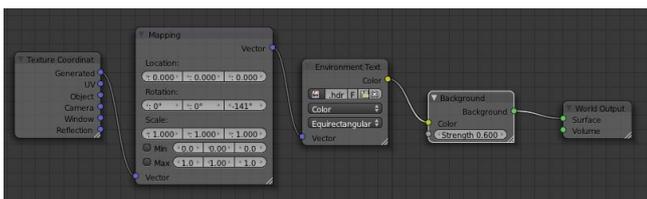
La Sky Texture si può regolare in modo da ottenere un cielo di intensità e colore adeguato al momento del giorno desiderato. Il suo colore si regola in base alla posizione del suo sole. La posizione del sole si imposta ruotando la sfera che c'è nel nodo. Guardare la sfera è come guardare la scena dalla vista top. L'asse Y è verso l'alto, e l'X verso destra, mentre il Z punta verso l'osservatore. Per riprodurre il cielo della foto dobbiamo fare in modo che il sole sia sulla sinistra, quindi ho impostato la sfera come nella figura sopra. Il sole è basso, per cui ho ruotato la luce in modo che colpisca la sfera lateralmente. Poi ho anche abbassato il valore di Turbidity per ottenere un sole più nitido e un cielo più azzurro, e abbassato lo Strength del Background in modo da ottenere la giusta illuminazione della scena, ottenendo la seguente immagine. La scena è già

migliorata di molto.



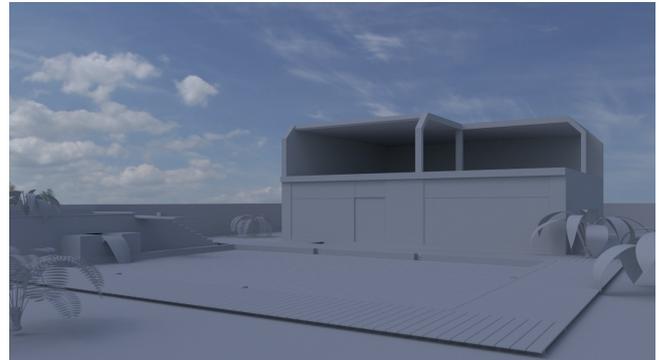
Tuttavia il cielo non è affatto come quello della foto. Nella foto soprattutto ci sono le nuvole. Per ottenere un cielo realistico, con tanto di nuvole, la soluzione migliore e più pratica è quella di usare un'immagine HDRi, ovvero un'immagine di un formato che supporta molte informazioni sulla luce e che può essere usata come mappa di illuminazione. Io ho scaricato delle mappe gratuite dal sito <http://www.viz-people.com/> Dalla sezione HDRi, è possibile scaricare una versione free di un set di mappe di esterni, di buona qualità, per uso non commerciale. Per il nostro scopo di studio sono perfette.

Fra quelle del set, ho trovato che la numero 5 sia quella che ha una nuvolosità molto simile a quella della foto. Per usare la mappa come sfondo del World, dobbiamo inserire un nodo Environment texture, e caricarci la texture che abbiamo deciso. Anche la texture ha un sole nell'immagine, per cui dobbiamo fare in modo che il sole della texture si trovi nella posizione più corretta possibile per ottenere il cielo di riferimento. Per ruotare la texture nel punto desiderato dobbiamo inserire altri due nodi come in figura. Io ho variato il valore di rotation dell'asse Z per portare il sole sulla sinistra.



Rispetto alla Sky texture, è necessario aumentare un po' lo Strength del nodo Background.

Ecco il risultato usando l'HDRi come fonte luminosa:



Ora il cielo è molto simile alla foto, ma l'illuminazione invece non è più corretta, perché il sole è troppo in alto, e le ombre vengono corte. A questo punto dobbiamo usare due diversi materiali, uno che ci dia l'illuminazione, e uno che funzioni solo da sfondo. Per fare questo dobbiamo eseguire queste operazioni:

Inserire un nuovo nodo Background, dal menu Shaders.

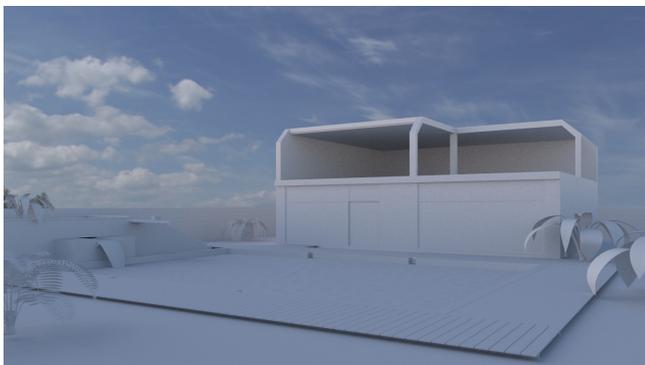
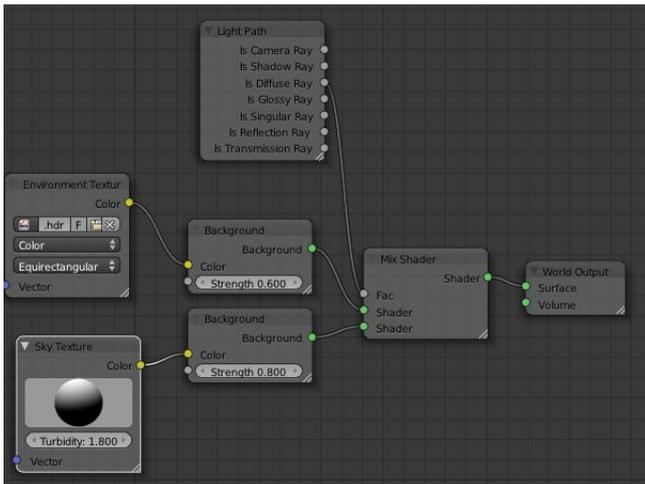
Inserire in questo nodo il precedente nodo Sky texture, impostato come detto in precedenza

Inserire un nodo Mix Shader, sempre dal menù shader, e unire i due nodi background nei suoi ingressi. Il materiale che dovrà essere visibile va nel primo connettore verde, mentre il materiale che sarà usato come illuminazione andrà nel secondo connettore verde.

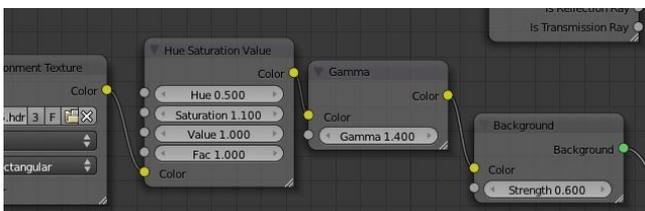
Inserire un nodo Light path, dal menu Input, e collegare la sua uscita Diffuse all'ingresso Factor del nodo Mix. Questo nodo dice al nodo Mix di usare il secondo materiale in entrata come generatore di luce diffusa, mentre di far vedere il primo materiale in tutti gli altri casi, ovvero la vista dalla camera, le viste dai riflessi e attraverso i vetri ecc.

I nodi dovrebbero risultare come in figura, e il render come l'immagine sotto.

Ora la situazione è molto simile alla foto. Ma prima di completare la scena voglio aggiungere dei ritocchi al cielo e all'illuminazione. Lo faccio prima di inserire il sole, in modo da vedere bene gli effetti senza essere influenzato da altri fattori.



Come effetto voglio ottenere un cielo più vivo e una tinta della luce meno gialla, perché il giallo sarà dato dalla luce del sole. Per ravvivare il cielo inseriamo un nodo Hue/Saturation/Value e poi un nodo Gamma fra il nodo della texture HDR e il nodo background, e li impostiamo come in figura. I nodi si trovano nel sottomenu color. Questo influenzerà solo il cielo di sfondo.

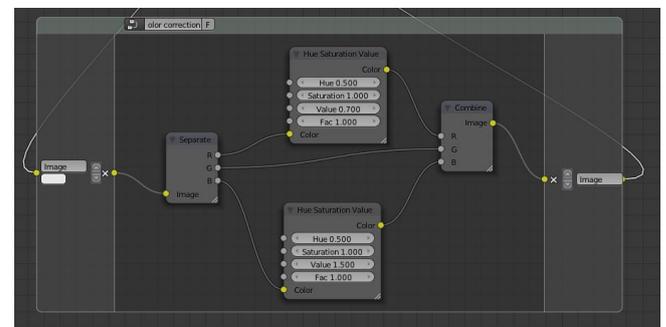


Per influenzare l'illuminazione dobbiamo inserire gli stessi nodi fra la sky texture e il secondo background. Inoltre, per togliere le tonalità non desiderate, andremo a scomporre la texture nei colori primari, li regoleremo a piacimento, e poi li ricomporemo ricreando la texture modificata.

Per fare questo dobbiamo inserire un nodo separate RGB e poi un nodo Combine RGB.

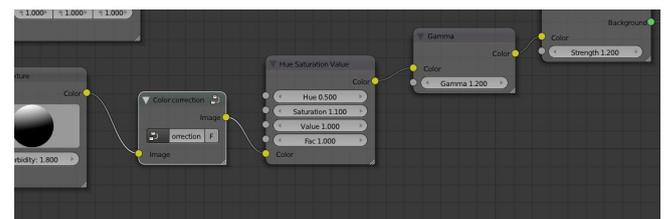
Collegiamo le rispettive uscite RGB con le rispettive entrate, ma fra i valori R e B inseriamo un nodo HSV per regolare questi colori. I canali RGB sono immagini in bianco e nero, per cui l'unico modo per modificarle e regolare il parametro Value. Hue e Saturation non hanno effetto. Fatto questo selezionate questi nuovi nodi (dal separate al combine) e premete CTRL-G per creare un gruppo. Questo permetterà di risparmiare spazio nell'editor. Per aprire il gruppo per modificare i parametri si preme TAB, e si preme di nuovo TAB per richiuderlo.

Dovrebbe uscire come in figura, impostando i parametri come indicato.

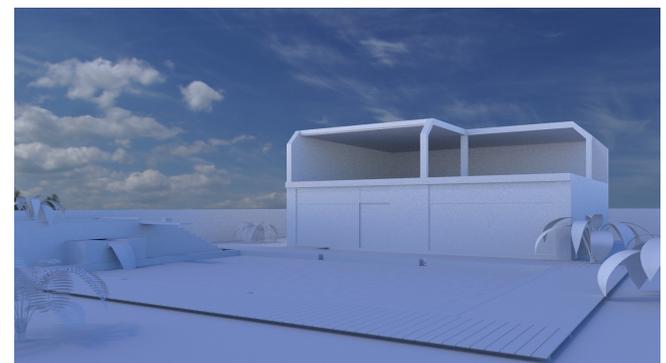


Come vedete ho aumentato l'influenza del blu e diminuito quella del rosso.

E qui gli altri nodi di regolazione successivi al gruppo.



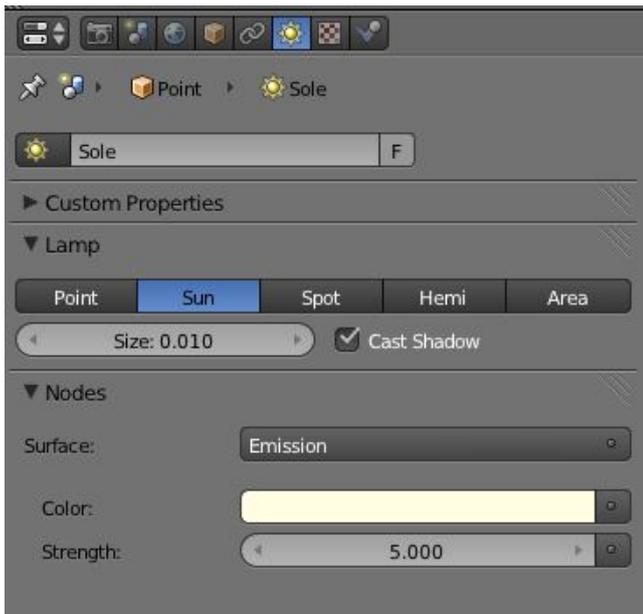
Questo il risultato al momento:



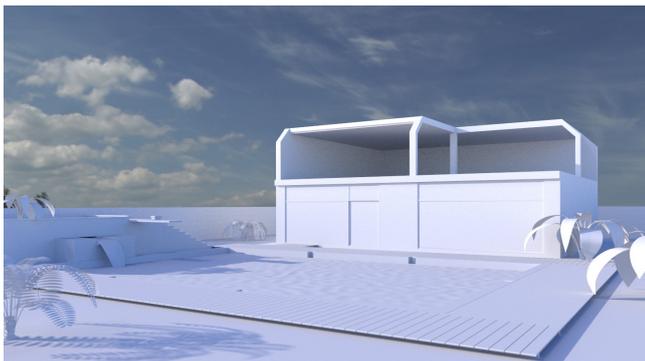
Manca solo il sole, che darà l'illuminazione

principale e creerà delle ombre più nitide rispetto a quelle della sky texture, come in effetti deve essere.

In seriamo in scena una luce di tipo Sun. La sua posizione non è influente, mentre è influente la direzione. Il sole deve avere un angolo di circa 20-30 gradi rispetto all'orizzonte, e proveniente da sinistra. Le sue impostazioni sono le seguenti



Probabilmente i nodi per il sun non saranno attivi, quindi sarà da premere il pulsantone Use nodes. Il valore Size influenza la morbidezza delle ombre. A 0 genera ombre perfettamente nitide. Già con valori bassi le ombre iniziano ad ammorbidirsi un po'. Io ho messo 0,01 , ma se dovessimo inquadrare ombre da più vicino, forse ci vorrebbe anche 0,007. Il colore del Sun è un arancione molto pallido. L'RGB che ho messo è 1, 0.87, 075 Il valore di luminosità l'ho impostato a 5.



Ed ecco finalmente il risultato completo di sole. In quest'ultimo render ho anche inserito una correzione colore simile a quella fatta per la Sky Texture, per rendere le tonalità del cielo più simili alla foto.

Saluti ai lettori e Happy Blending!



Making of "Stilografica"

Modellazione di una penna stilografica con Blender

Filippo Veniero - www.ifilgood.net

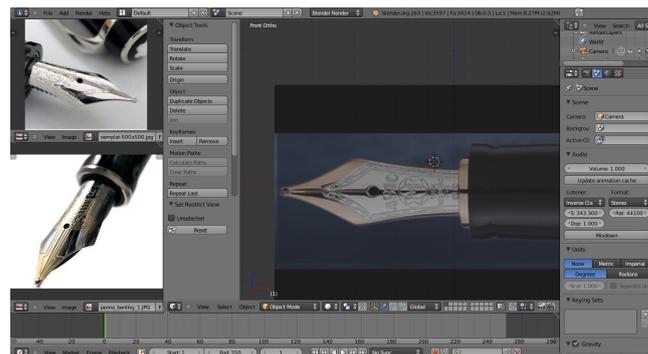
In questo tutorial vedremo come modellare e renderizzare una penna stilografica, soffermandoci in particolare sui materiali.

Per ottenere un buon modello è molto importante avere degli schizzi (se l'oggetto in questione è



una creazione di fantasia) oppure delle foto di riferimento da cui prendere spunto, quindi è cosa buona e giusta perdere qualche minuto per spulciare tra i motori di ricerca fino a che non spunta fuori qualche foto di nostro gradimento.

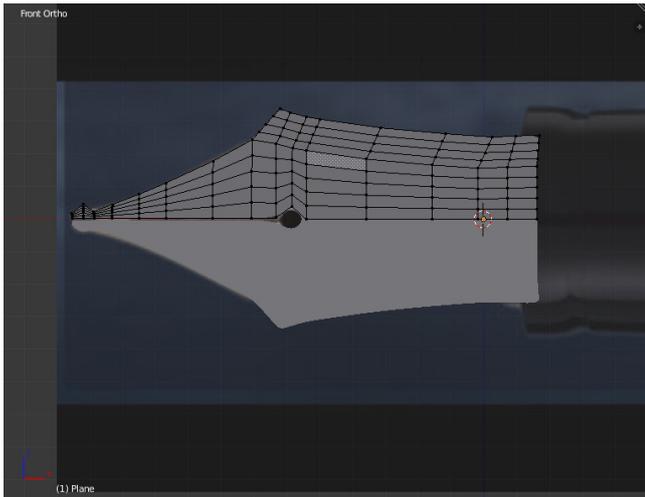
Una volta trovati i riferimenti cominciamo con l'aprire il frullatore, e sistemiamo lo spazio di lavoro



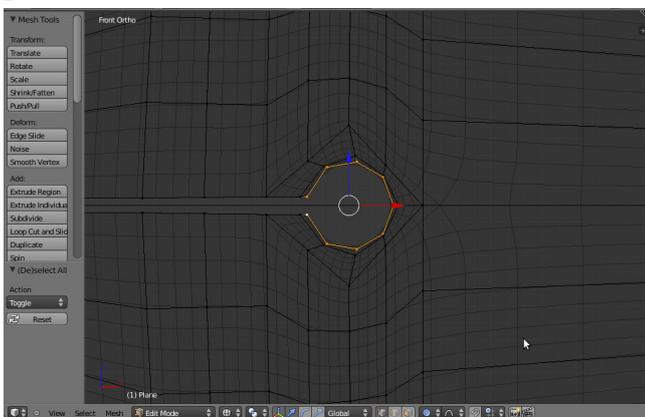
Ho scelto come punto di partenza il pennino, la parte più interessante :-)

In un primo momento ero partito da un cerchio, ma ho trovato problemi con la topologia andando avanti col progetto...così al secondo tentativo sono partito da un piano (con un modificatore MIRROR e SUBSURF applicato). Praticamente modelliamo il pennino "aperto" per poi andarlo

ad incurvare successivamente, in questo modo risulta molto più facile applicare delle modifiche e gestire in maniera corretta il buco del pennino. Ricordate di salvare spesso durante il processo di modellazione, soprattutto prima di applicare i modificatori o di fare modifiche radicali. Una volta modellato il pennino spianato concentriamoci sul buco al centro.



Per aiutare il subsurf a fare il suo lavoro è meglio aggiungere qualche lato in più per rendere il foro perfettamente circolare, quindi in modalità EDIT inseriamo un cerchio con un numero opportuno di vertici (dipende dalla vostra topologia) al centro del foro e poi andiamo a collegarlo con i vertici del pennino. Nel mio caso per rendere i bordi più "affilati" ho aggiunto un ulteriore loop più interno.



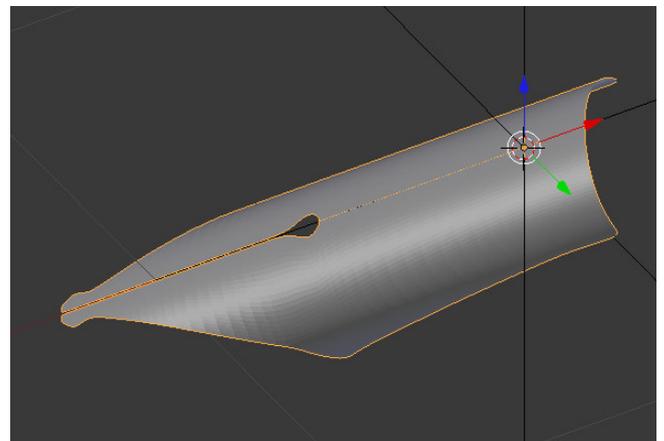
Questa fase è abbastanza delicata, bisogna cercare di mantenere bene la simmetria altrimenti in fase di render potrebbero spuntare fuori delle grinze sul modello.

Nel dubbio, salvate e provate un render di test.

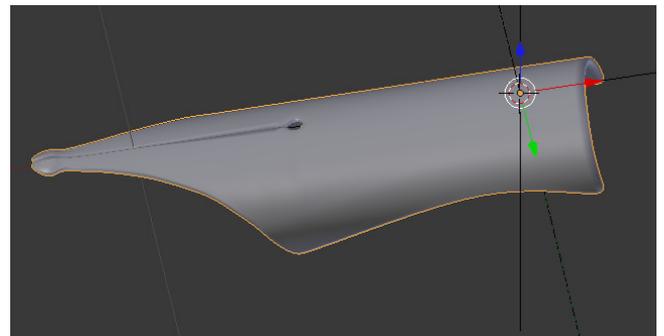
Finito il buco andiamo ad incurvare il pennino, inseriamo una empty al centro del modello e usiamo in SIMPLE DEFORM con la empty appena messa come riferimento del modificatore, usato in modalità BEND.

Se il pennino si incurva in modo inaspettato basta ruotare la empty lungo uno degli assi (la curvatura della mesh avviene lungo l'asse Z della empty).

Dopo avere settato il giusto FACT nel SIMPLE DEFORM dovrete avere un'immagine del genere



A questo punto per dare il giusto spessore al pennino usiamo un altro modificatore, il SOLIDIFY, e bombiamo leggermente la punta selezionando alcuni vertici con il proportional editing attivo e rendiamo più accattivante il profilo alzando un po' i vertici laterali.

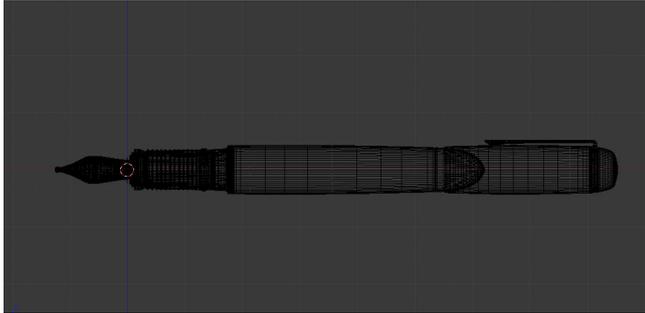


Prima di applicare definitivamente i cambiamenti duplichiamo la mesh del pennino, ci servirà come base per la parte in plastica che si trova sotto.

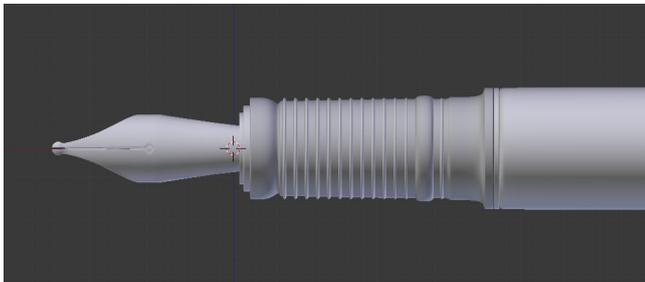
Aggiungiamo un loop sulla parte laterale dello spessore ed il gioco è fatto.

Per la modellazione del corpo della penna basta usare un cerchio (con subsurf applicato) e poi

estruderlo. Ecco il wire della mesh finita

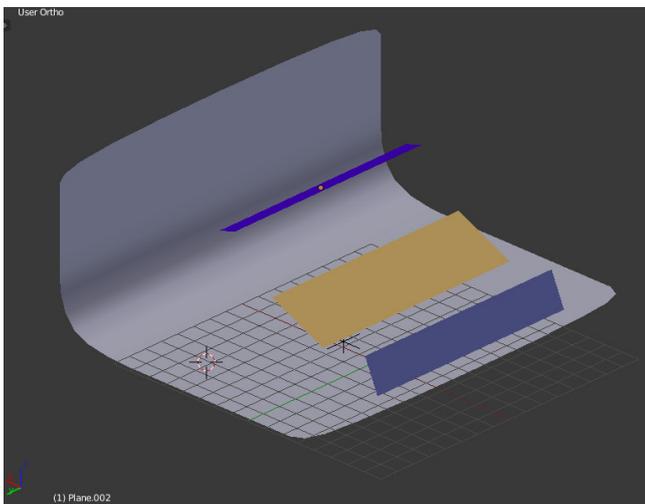


Ed un'immagine in dettaglio del modello in clay. Per avere una buona resa è bene mettere inserti di metallo, linee tese e morbide in maniera equilibrata...



Materiali

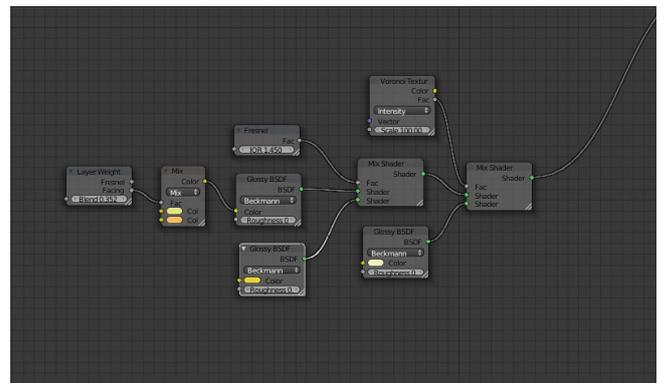
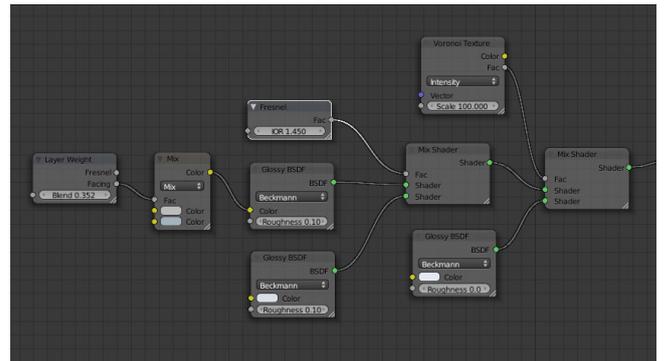
Prima di passare ai materiali creiamo un set con un paio di piani emettitori (lavoreremo con Cycles) di solito conviene usarne uno a luce leggermente calda, e l'altro fredda, aiuta a dare più realismo al render.



Cominciamo sempre dal pennino; definiamo i due principali materiali, ARGENTO e ORO, che useremo con vari cambiamenti sui componenti della penna.

Naturalmente saranno di tipo GLOSSY.

Ecco argento, oro e settaggi della texture voronoi usata per il materiale



Veniamo alla spiegazione dei nodi, descrivo solo l'argento, per l'oro vale il medesimo discorso :

Il primo nodo da sinistra (layer weight) viene usato come FACT in un mix color node, in questo modo rendiamo il materiale più scuro in periferia, questo primo GLOSSY viene miscelato con un altro GLOSSY di colore differente tramite un FRESNEL node, usato come FACT, che ha lo scopo di aggiungere un ulteriore tonalità di grigio al materiale. L'insieme dei due materiali è miscelato con un ulteriore GLOSSY, di colore abbastanza differente, tramite una TEXTURE VORONOI molto stirata lungo un asse e di dimensioni tali da conferire al metallo delle piccole striature.



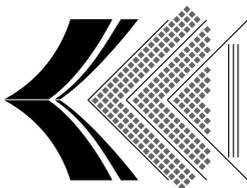
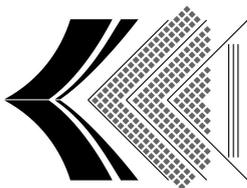
E bene ricordarsi che quando si ha a che fare con i materiali GLOSSY, molto dipende dal tipo di illuminazione, quindi provate anche a variare la luminosità dei pannelli emettitori prima di stravolgere un settaggio...

Creati i materiali andiamo a disegnare le texture che dovranno gestire gli inserti in oro e le bump map.

Selezioniamo il pennino, vista superiore, EDIT MODE, UNWRAP, PROJECT FROM VIEW. Esportiamo la UV MAP e passiamo da Blender ad Inkscape.

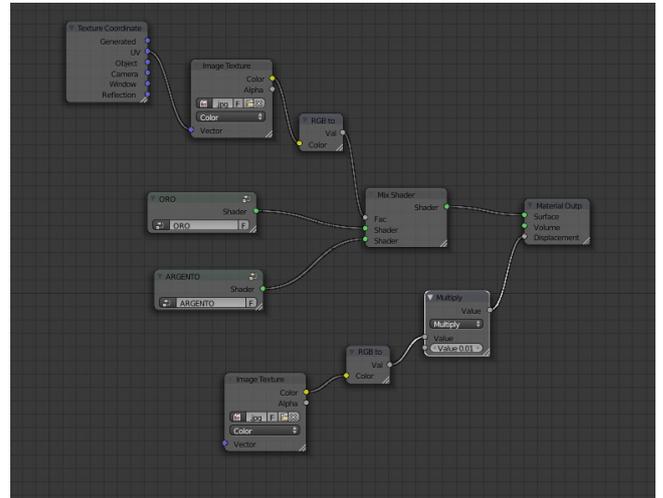
Cercando di seguire le linee del pennino creiamo le due textures che ci servono. Una volta finite esportiamo l'immagine da Inkscape per usarla in Blender.

Ecco la texture dei materiali e la bump map :



Ed ecco i nodi per il materiale composito (Oro e Argento sono stati raggruppati)

Per l'impugnatura seguiamo lo stesso procedimento, nel mio caso ho usato dei cerchi



concentrici sia per il corpo della penna che per il tappo.

Come tocco finale ho aggiunto un piano di velluto rosso modificato con lo SCULPT e un paio di pietre preziose vicino al pennino.

Per il render ho usato meno di 1000 pass e un leggero DOF per dare senso di profondità come si avrebbe facendo una foto con una bella focale aperta tipo macro.

Una ritoccata veloce ai livelli e alle curve con GIMP e il gioco è fatto :-)

Filippo Veniero
www.ifilgood.net





Natale a...

Contest per scegliere la prossima copertina di B.M.I.

Tramite il webmaster di Blender.it, Dario Caffoni, abbiamo raggiunto una fusione dell'usuale contest della copertina per BMI16 con il contest natalizio di Blender.it.

Il tema è naturalmente sul Natale, ecco un estratto del bando:

“Il tema di questo contest sarà interamente dedicato al Natale, ma con un piccolo vincolo. Il titolo del contest è "Natale a..." proprio perchè dobbiamo ricostruire una scena natalizia, ma essa dovrà essere ambientata coerentemente alla scelta fatta dal partecipante.

La location scelta potrà essere anche un luogo di fantasia (esempio: Natale a "Mordor") o inverosimile (esempio: Natale sulla Luna), l'obbligo però è che la location sia subito identificabile e faccia parte della scena attivamente.

Non si può, quindi, fare un pupazzo di neve che riempi la scena e poi dire che il Natale è a Parigi: se decidiamo Parigi bisogna inserire un qualcosa che richiami il contesto parigino, ad esempio.”

A rendere ancora più stuzzicante questo contest sono i premi.

Ci saranno, infatti, oltre al 1°, 2° e 3° classificato decisi tramite votazione popolare, un premio della giuria, che oltre al premio materiale, vedrà la sua immagine sulla copertina del prossimo numero di Blender Magazine Italia.

Potete trovare il bando completo con le modalità di partecipazione e la lista dei premi all'indirizzo: <http://www.blender.it/bic1/>

Gallery dell'ultimo Contest

Si è concluso il contest "Che si mangia" che ha decretato la scelta della copertina di questo numero di B.M.I..

Vediamo le immagini che hanno partecipato a questo concorso.



Tiramisù con Fragole
di Emanuele Caruso



Mouse Impossible
di Magnitudo



Colazione in camera
di Danilo Parmitano



▲ **LAMBORGHINI REVENTON**

AUTORE: Lell

▼ **SEVEN**

AUTORE: Thomas Jay Mura (descent)





▲ ANGOLO LETTURA

AUTORE: Lell

WEBSITE: www..it

▼ CHEVROLET CAMARO

AUTORE: Crisbono





Filippo Veniero www.ifilgood.net

▲ **SHELBY COBRA**

AUTORE: Filippo Veniero

WEBSITE: www.ifilgood.it

▼ **SCARECROW**

AUTORE: Alfonso Annarumma

EMAIL: alfonso.annarumma@gmail.com





▲ METAMORPHOSIS

AUTORE: Bernardo Iraci

EMAIL: bernardo@mccinfo.it

WEBSITE: www.mccinfo.it/bernardo.html

▼ SCI-FI PORTRAIT

AUTORE: Max Puliero

EMAIL: max.puliero@gmail.com



max puliero



Blender Magazine Italia
numero 15
anno 2012

Responsabili:

Alfonso Annarumma (Anfeo)
Luca Pinciani (Sinistar)

Collaboratori:

Andrea Fiocca (gikkio)

Grafica:

Davide_G

Siti di riferimento:

www.blender.it
www.kino3d.com
www.blender.org

Software utilizzati:

Blender
Scribus
Pdfftk
The Gimp
LibreOffice

Vuoi collaborare con noi?

Scrivi un articolo per Blender Magazine Italia

Ti stiamo aspettando!

Le indicazioni per scrivere un buon articolo sono semplici:

- Scrivere un documento di testo apribile da LibreOffice o OpenOffice senza immagini ma con i riferimenti per inserire l'immagine corretta nella posizione esatta.
- Creare una cartella con le immagini e nominarle come scritto nel testo dell'articolo (ad es. fig1.jpg, fig2.png).
- Creare una immagine per l'header dell'articolo.
- Fornire (in modo facoltativo) descrizione personale, contatti e sito internet dell'autore.

Invia l'articolo all'indirizzo
alfonso.annarumma@gmail.com

SITO WEB

Tutti i numeri di
Blender Magazine Italia
sono disponibili
per il download gratuito
all'indirizzo

www.BlenderMagazinItalia.it