

MATERIA : DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE

CLASSI : 1E-1F-2E-2F-3D

ANNO SCOLASTICO: 2019/2020

DOCENTE: PROF.SSA PUTZOLU MARINA

MODULO : DALLA GRAFICA DIGITALE ALLA MODELLAZIONE 3D

TEMA :

“IN MEMORIA DI”

(PROGETTO DI UN UN MONUMENTO SCULTOREO IN MEMORIA DELLE VITTIME DEL
COVID 19)

PARTE 3°

TITOLO : “IN MEMORIA DELLE VITTIME DI COVID 19X”

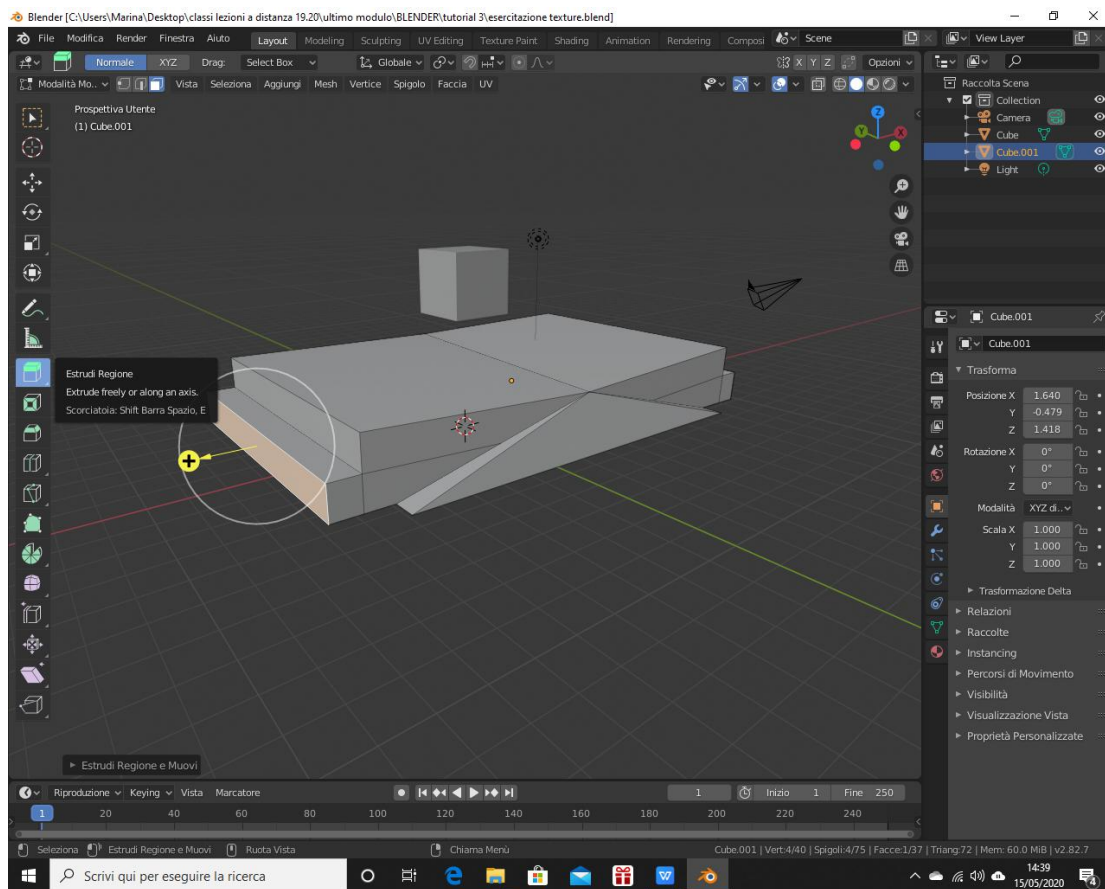


“Dove la X è l'Incognita”

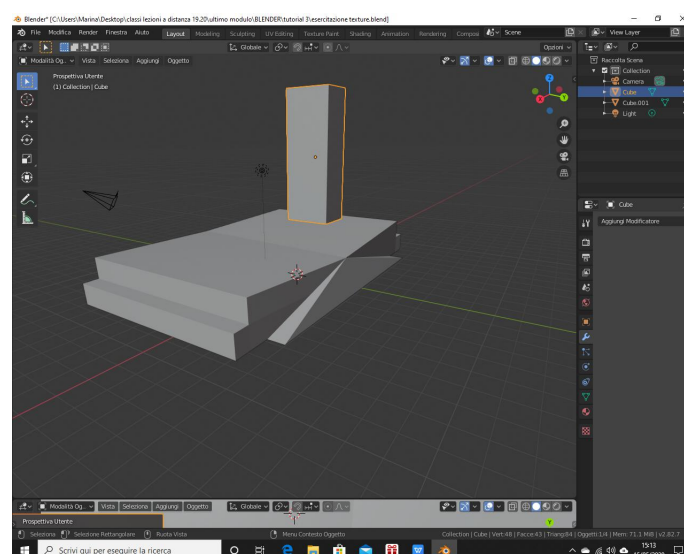
TEMI TRATTATI IN QUESTA SESSIONE :

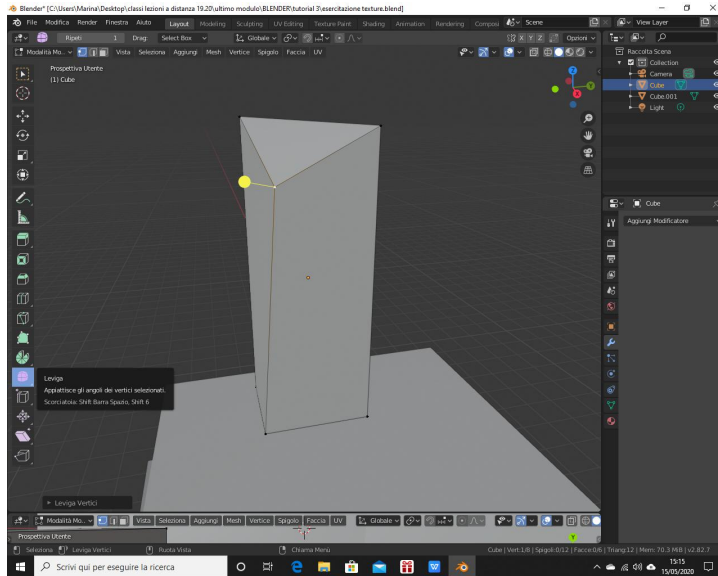
**APPLICAZIONE DELLE TEXTURE, CREAZIONE DI MESH, CALCOLO DELLE LUCI,
AGGIUNGERE UN TESTO 3D, RENDERING**

I nostri obiettivi sono realizzare un Monumento in " Memoria di...", quindi l'aspetto della nostra Scultura sarà per "metà" Architettonica.

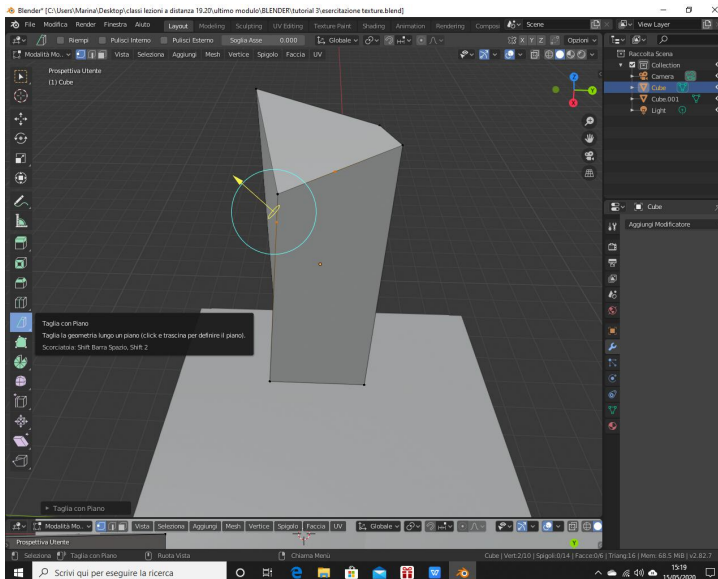


Preparo una base utilizzando la **Modalità Oggetto** e interagendo con i sistemi di **Estrusione** (VEDI PARTE 2) . Interagisco con le facce e **Collasso** i **Vertci** dei profili. Nella mia ipotesi la base che sosterrà il mio Monumento è Dinamica. Il cubo superiormente mi serve per avviare l' altra parte del progetto. Lo porto in alto per poi tornarci dopo.

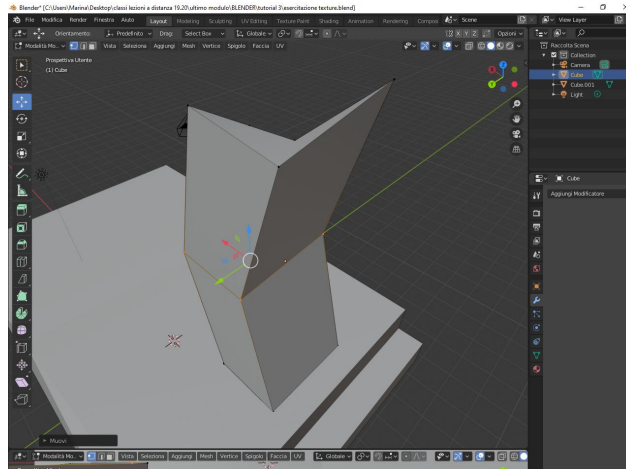




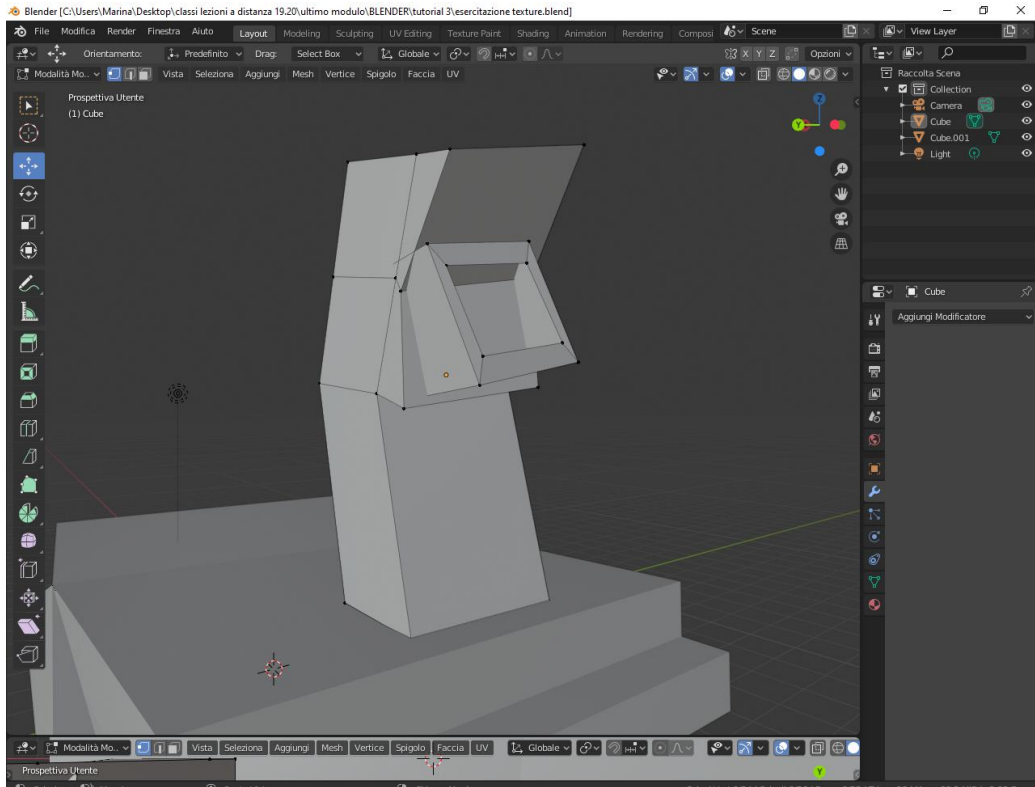
Strumento leviga



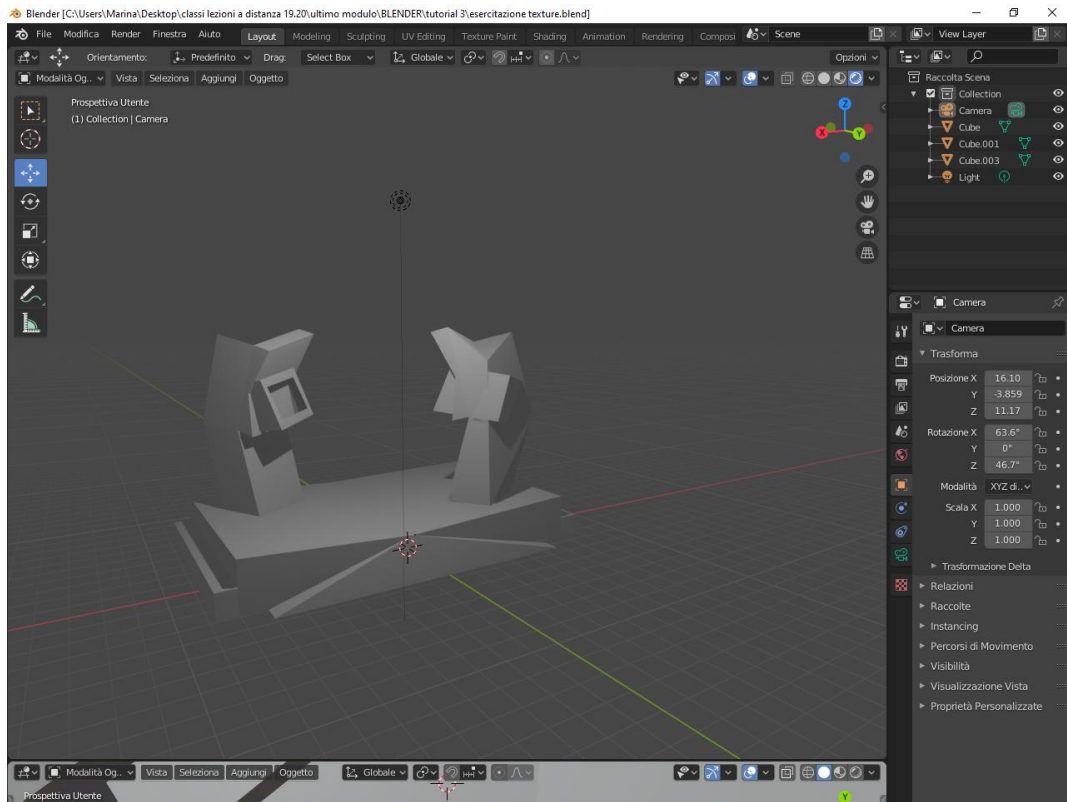
Strumento **TAGLIA** con PIANO



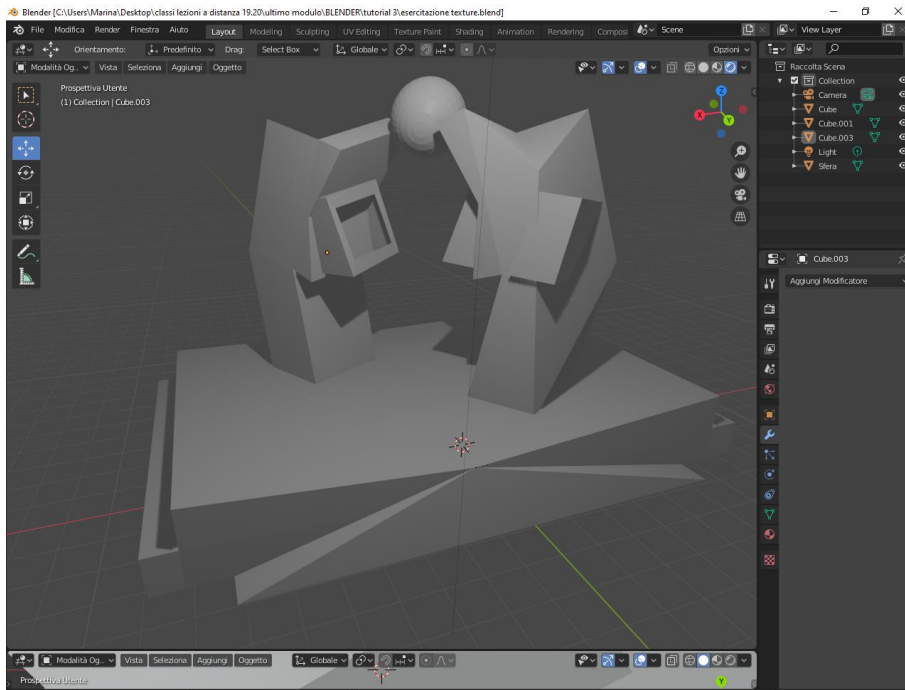
MUOVI



Con lo strumento **SMUSSA** creo delle nicchie (cancellare la faccia superiore selezionando i vertici).



In **MODALITA' LAYOUT** inizio a posizionare **LUCI** (la barra verticale in nero) è sufficiente prendere il pulsante **MUOVI** per collocare le luci e dare loro una posizione fisica.



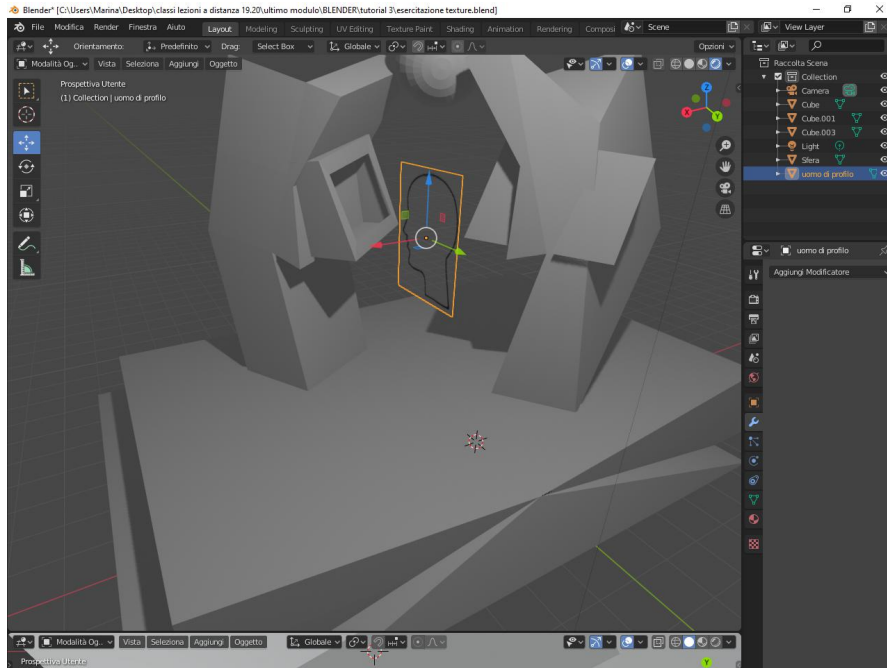
AGGIUNGI MESH - SFERA (posizionare con MUOVI)

COME CREARE UNA MESH

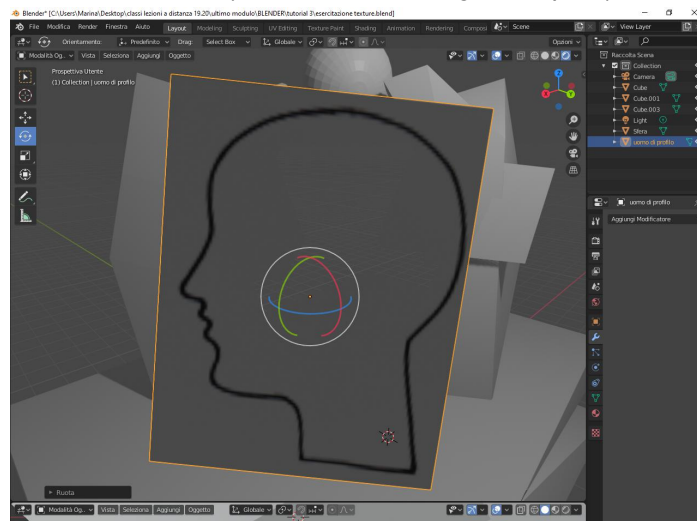


Disegno un profilo che salvo in jpg

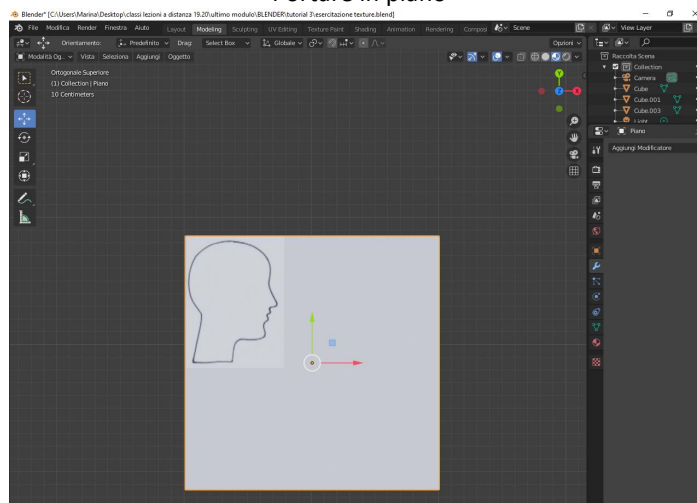
Questo è un sistema molto utile : il disegno da noi rappresentato diviene la base per il lavoro di modellazione 3D. Può essere rappresentato qualsiasi tipo di oggetto



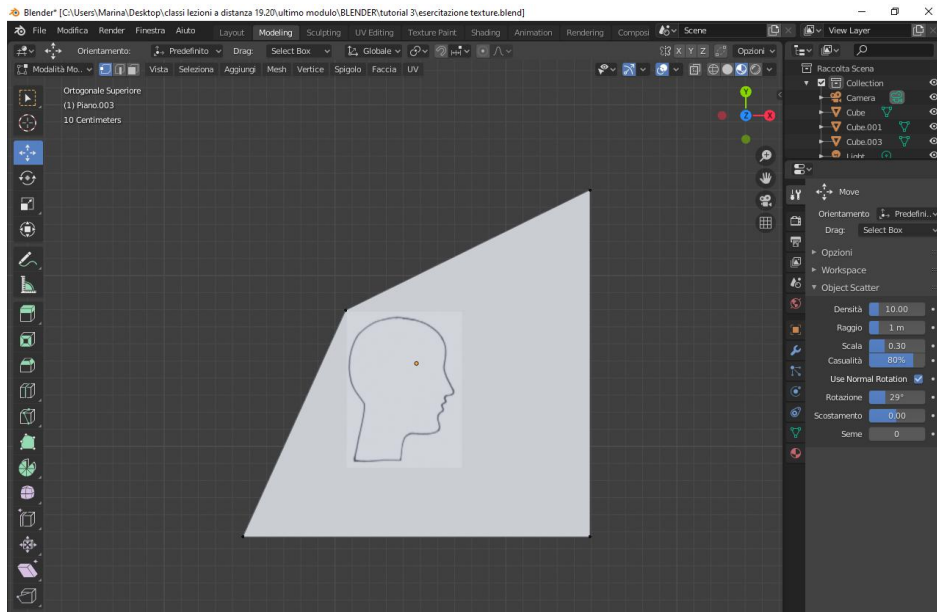
File APRI (cercare il file immagine e aprire)



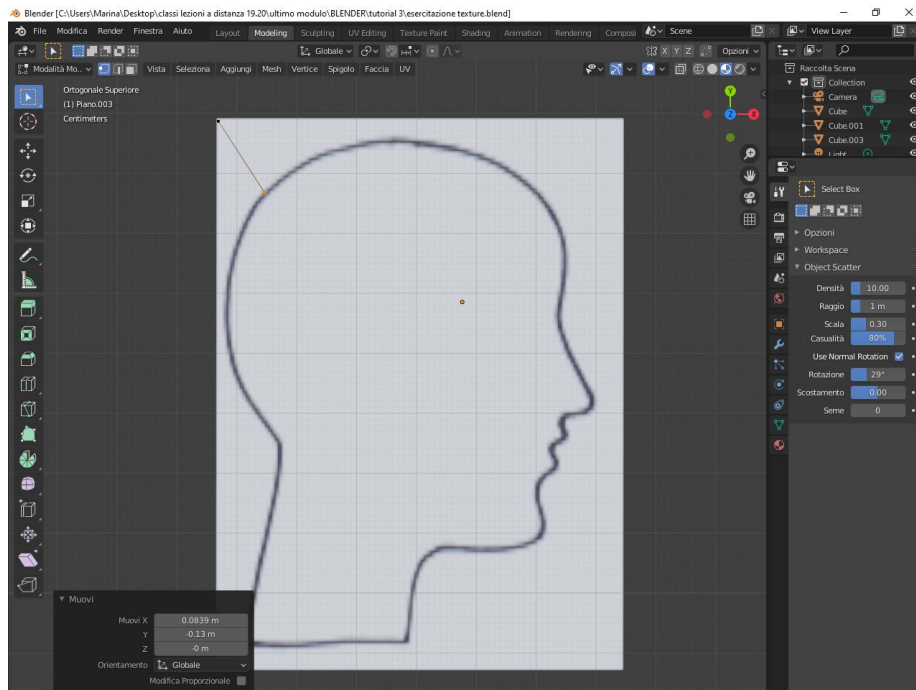
Portare in piano



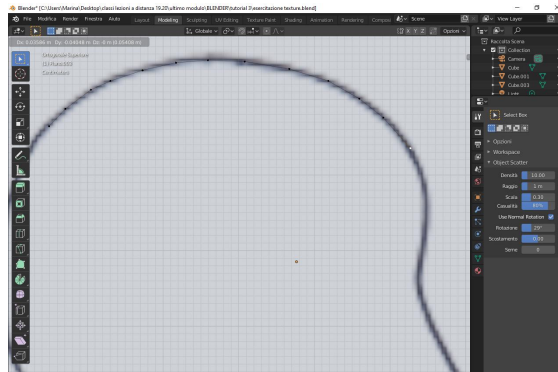
Aggiungi piano e andare in **Modalità oggetto** prendere la modalità **VERTICI** Selezionare un vertice e con il tasto **G** spostare



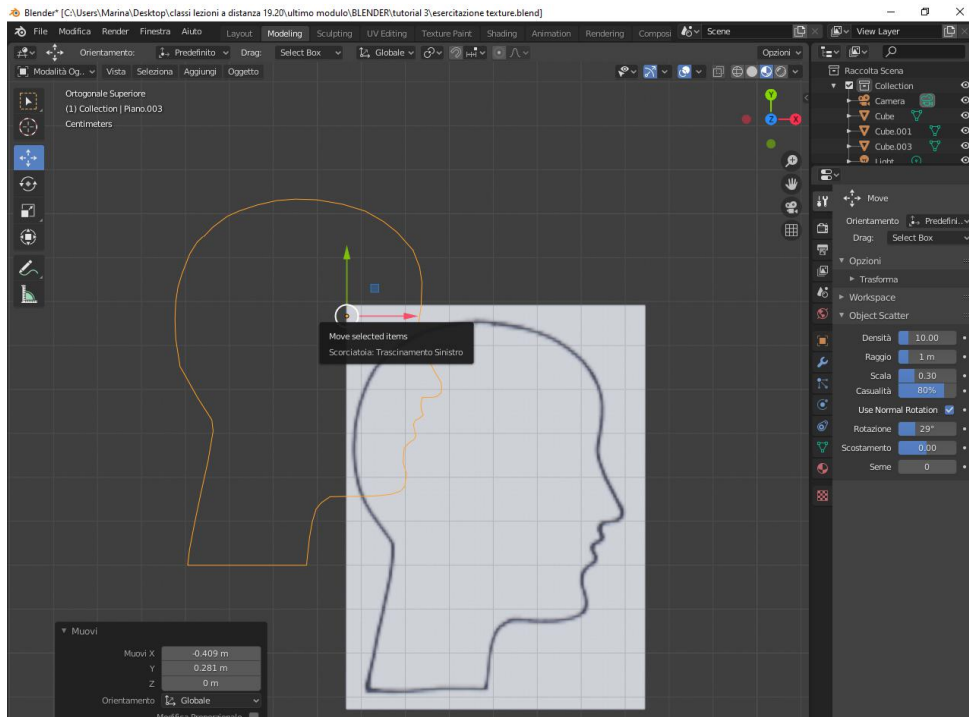
Cancello 2 vertici e tengo gli altri due



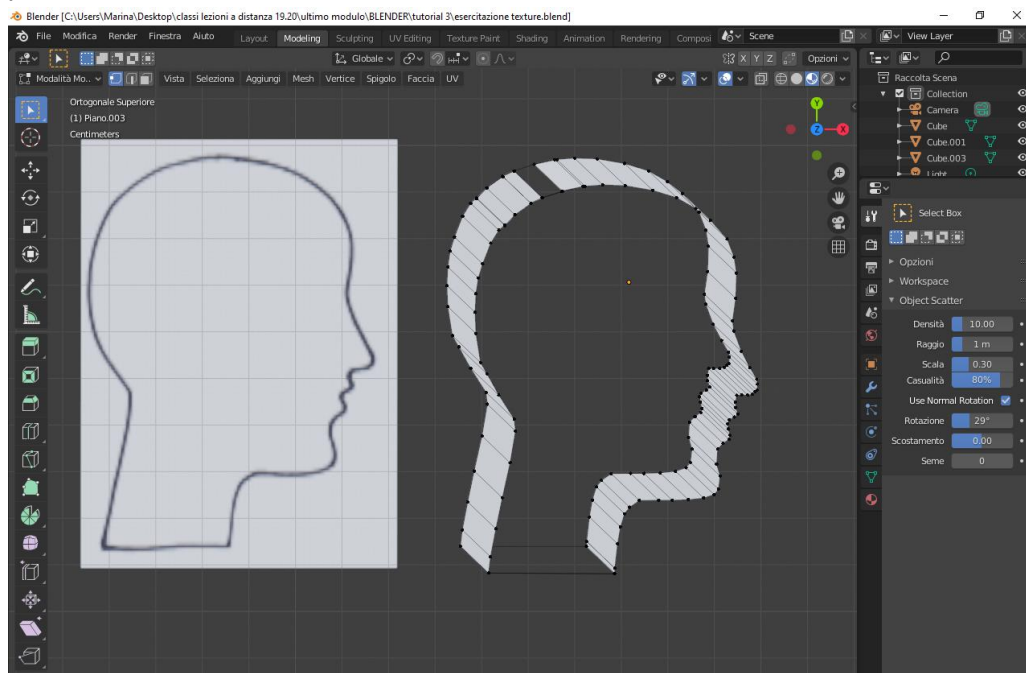
Selezionare un vertice e premere il tasto E di ESTRUSIONE



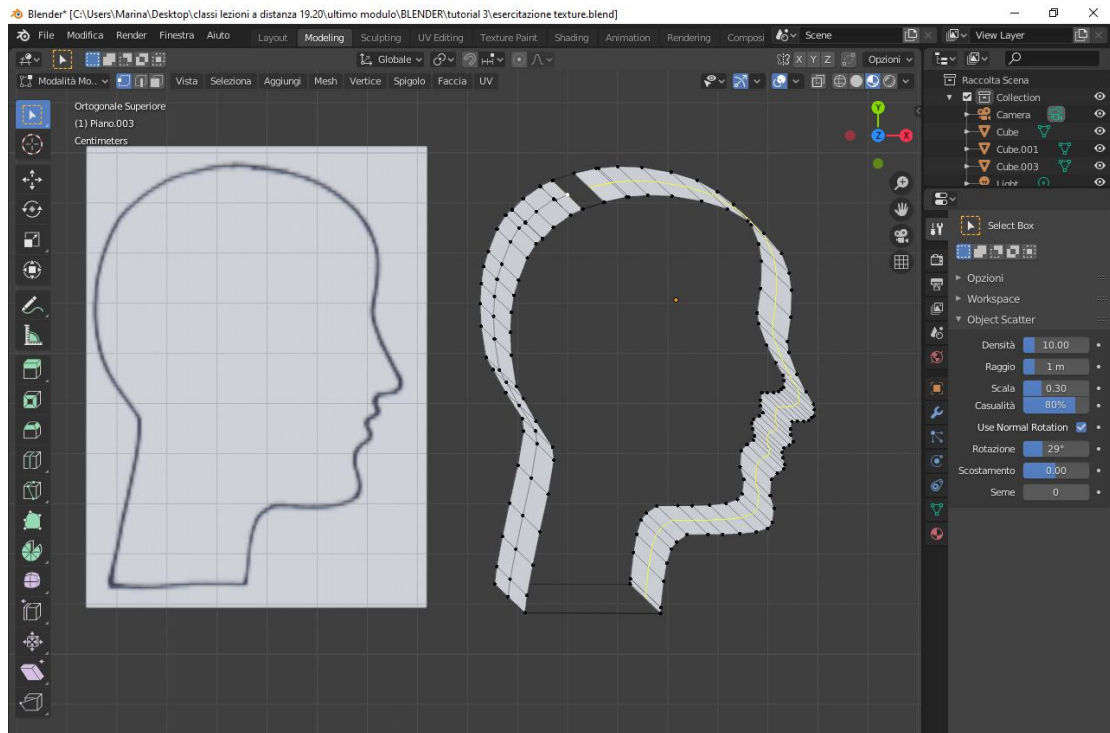
Seguire il profilo e creare i punti di aggancio



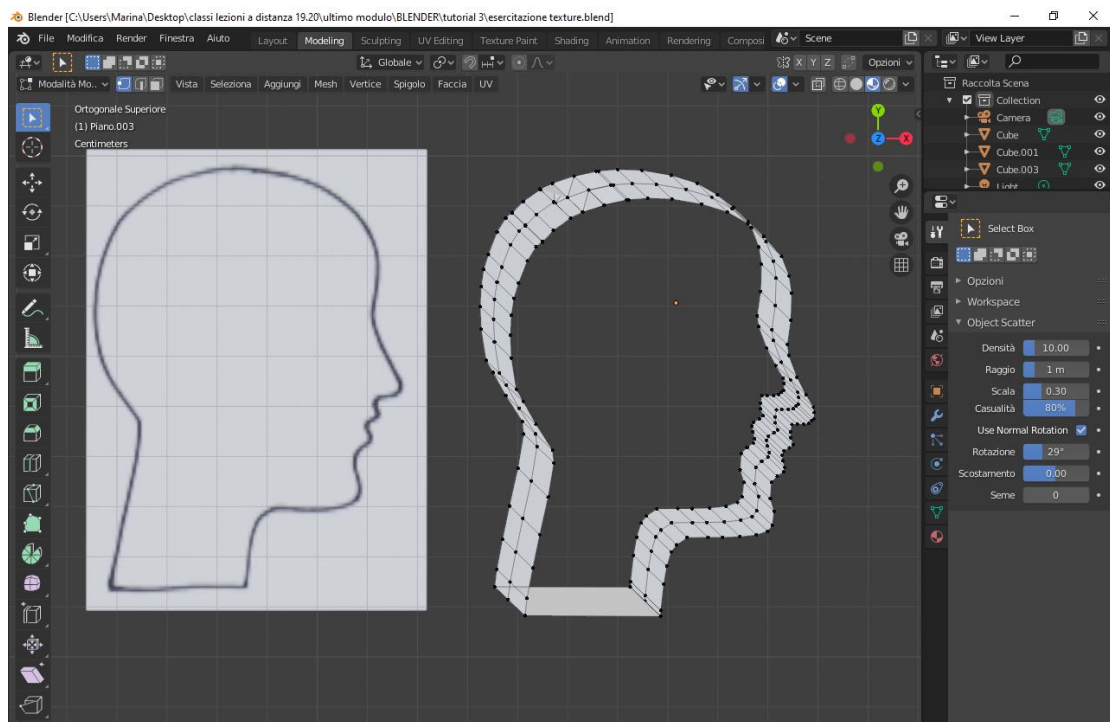
(Nell'immagine in giallo la mesh) . In modalità **Modifica** e tasto **selezione** selezionare i punti e premere il tasto **E**



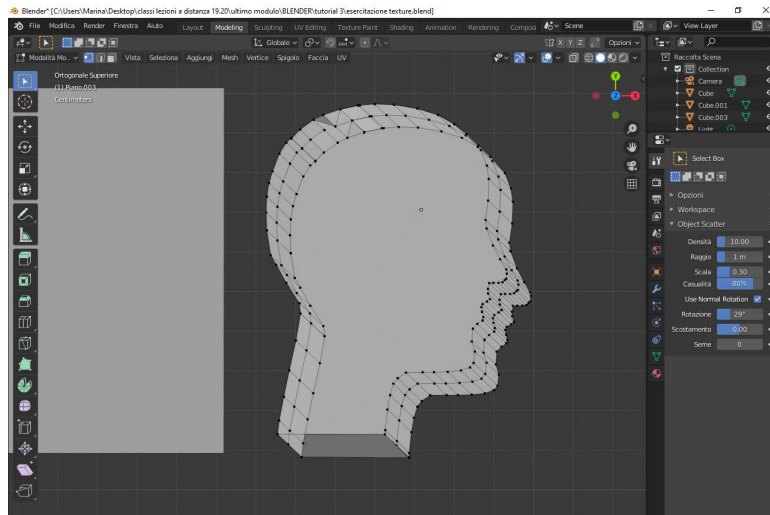
Dopo aver selezionato i punti con lo strumento **SELEZIONE RETTANGOLARE** cliccare sul tasto **E** della tastiera e **ESTRUDERE**.



ESEMPIO :Selezionando un punto e Premendo contemporaneamente il tasto **CTRL** con **R** si può costruire un nuovo profilo che aumenterà le nostre potenzialità di costruzione.

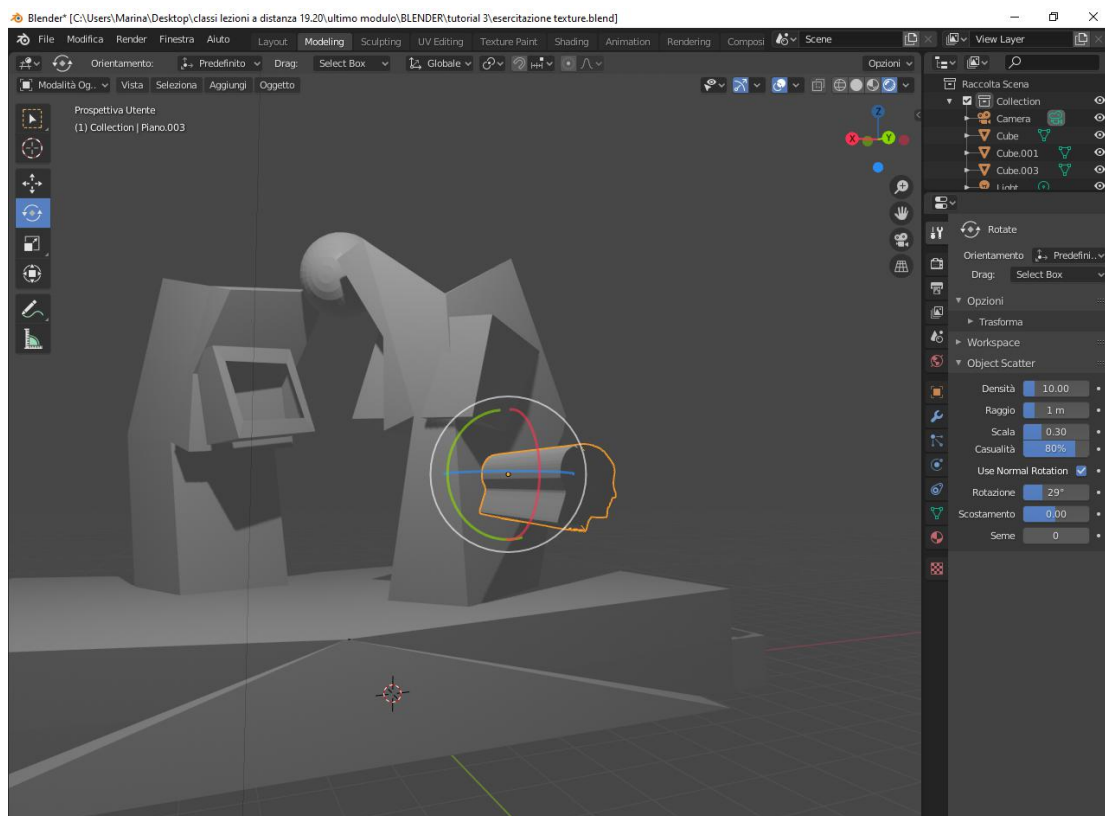


Io mi fermo così perchè è nella mie intenzioni costruire una **silhouette**, e non intendo **stondare** la forma ma, di mantenerla **piatta**.

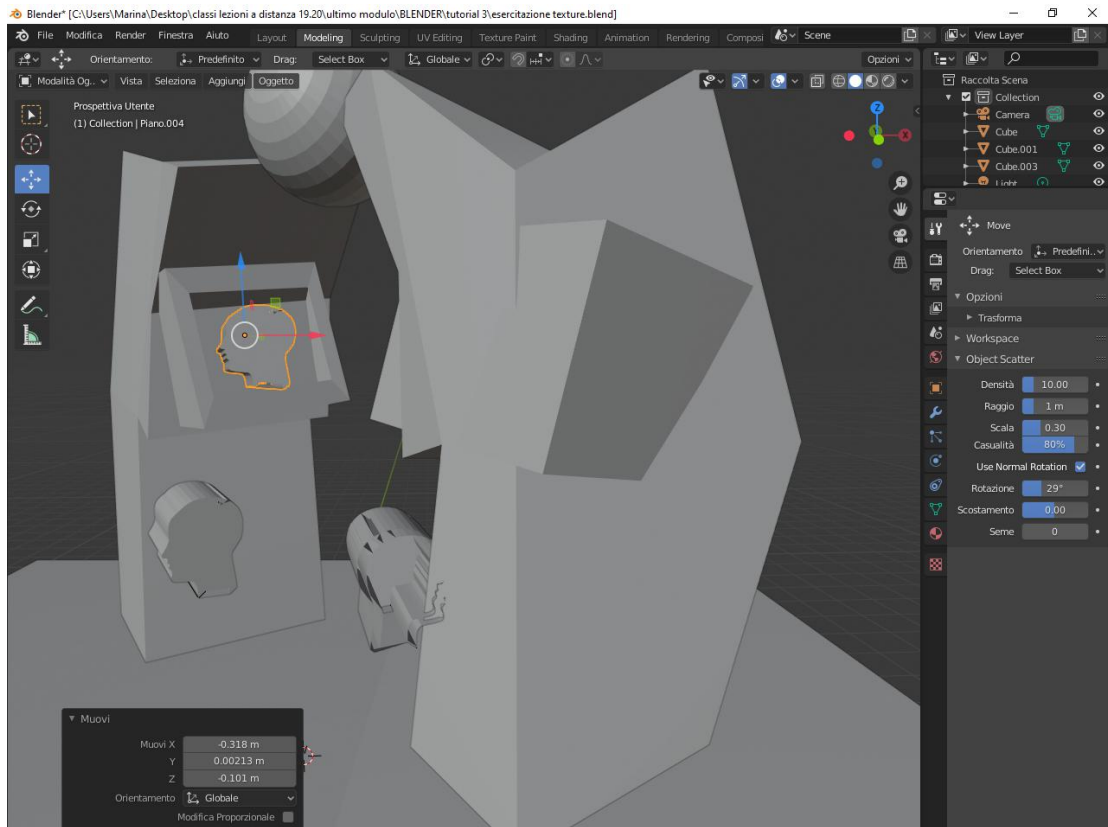


Integrare le facce selezionando i vertici e cancellare l'immagine jpg utilizzata per creare la mesh

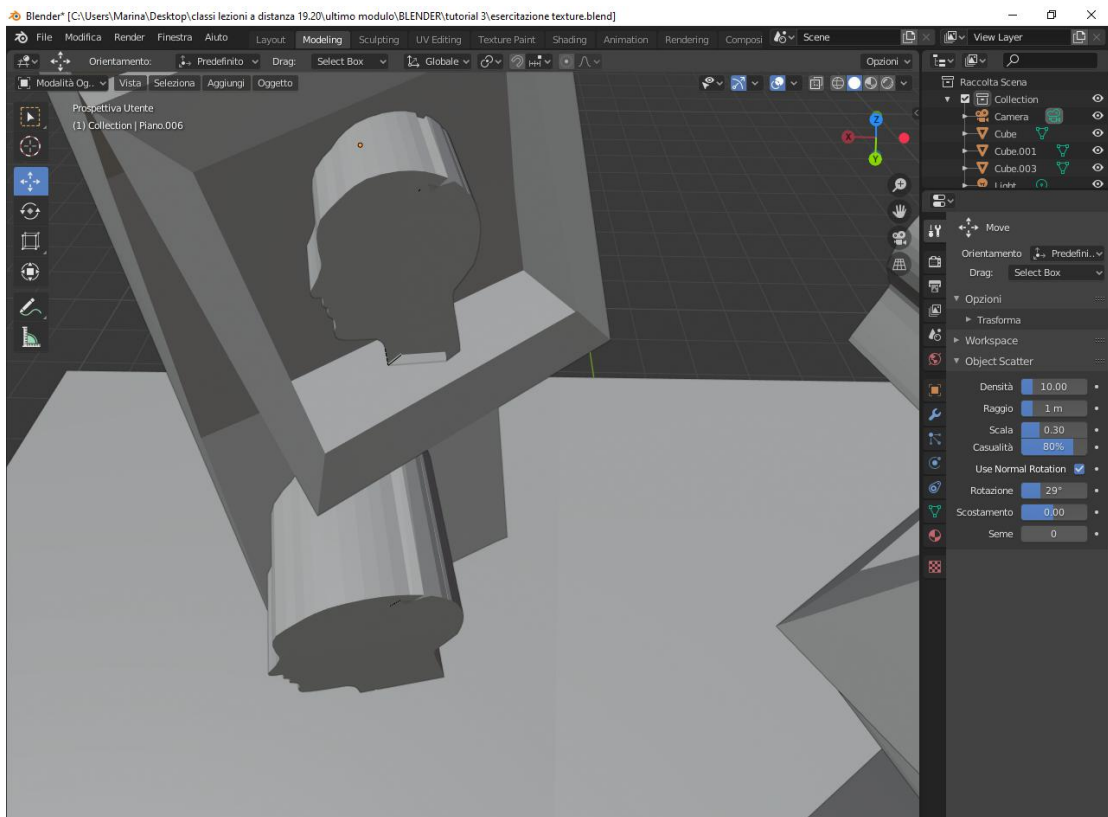
PARTE CONCLUSIVA



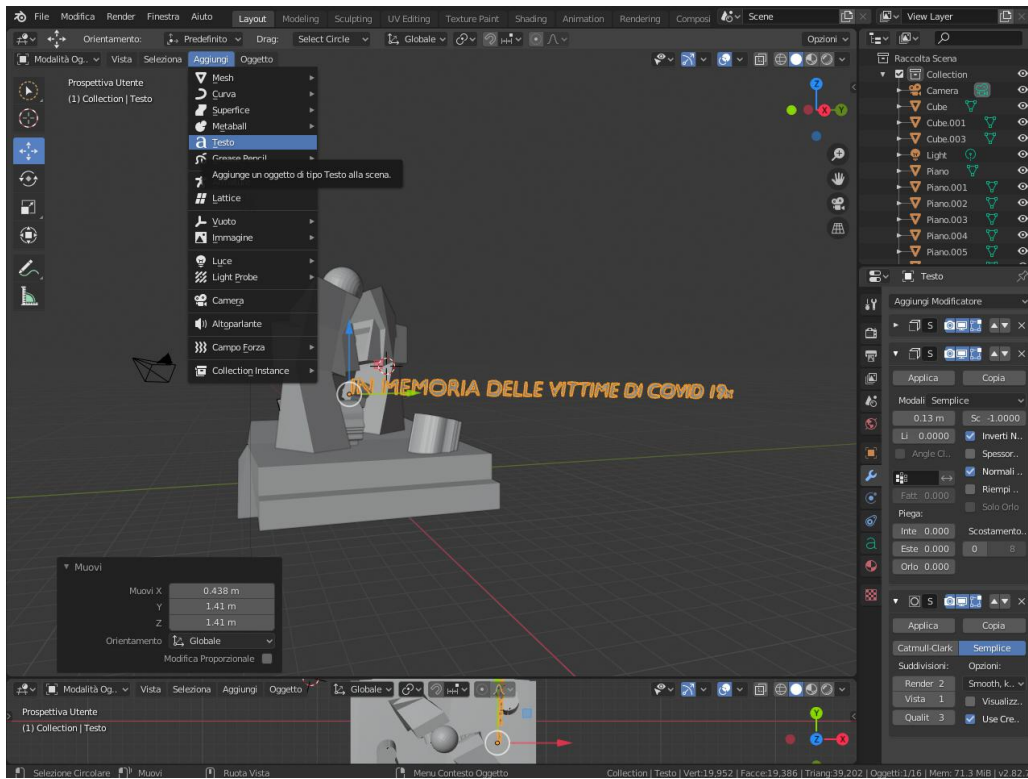
In **MODALITA' OGGETTO** passo al collocamento fisico della forma : ruoto e muovo l'oggetto nella posizione desiderata.



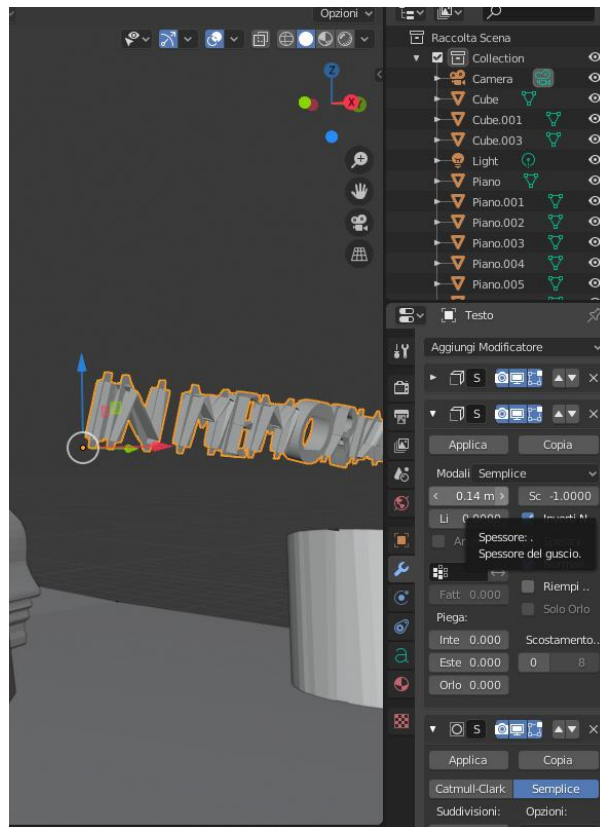
Stessi passaggi con RUOTA-MUOVI



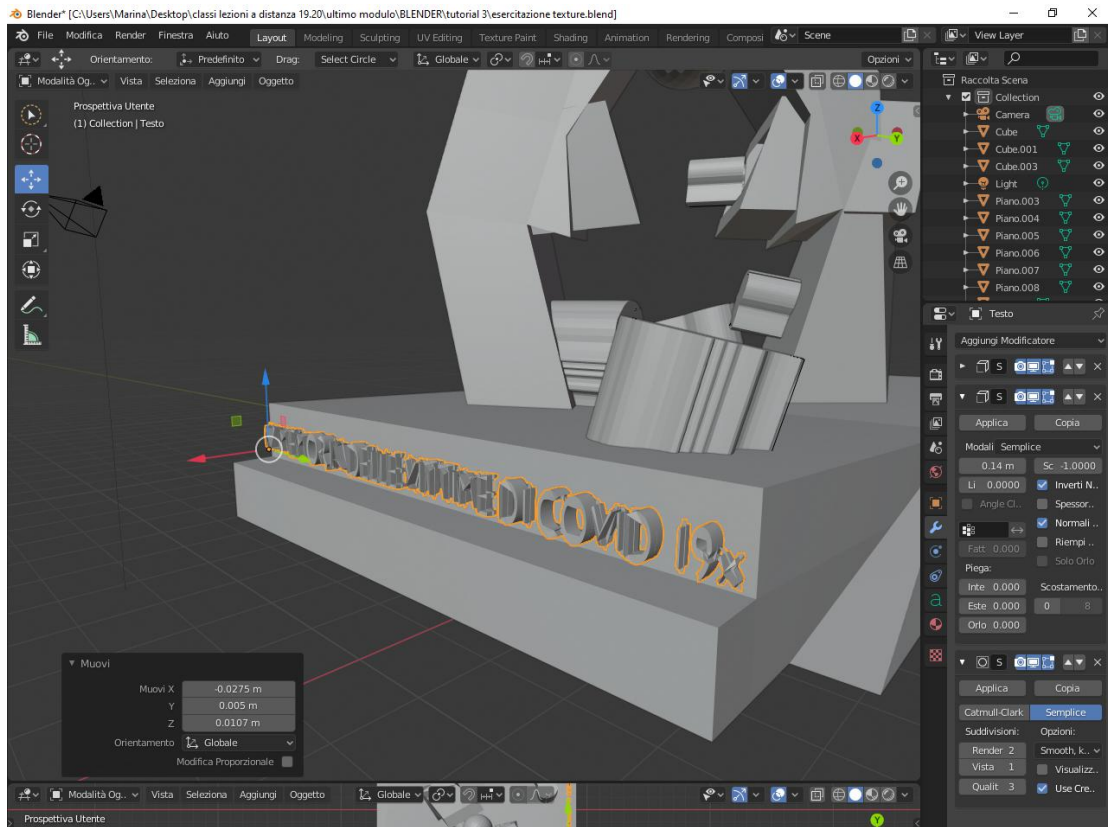
AGGIUNGERE UN TESTO 3D



Aggiungi -Testo poi aggiungi modificatore (VEDI PARTE 2 per i modificatori) - **SUDDIVISIONE SUPERFICIE PER AGIRE SUGLI SPESSORI** (come mostrato nell'immagine sottostante)

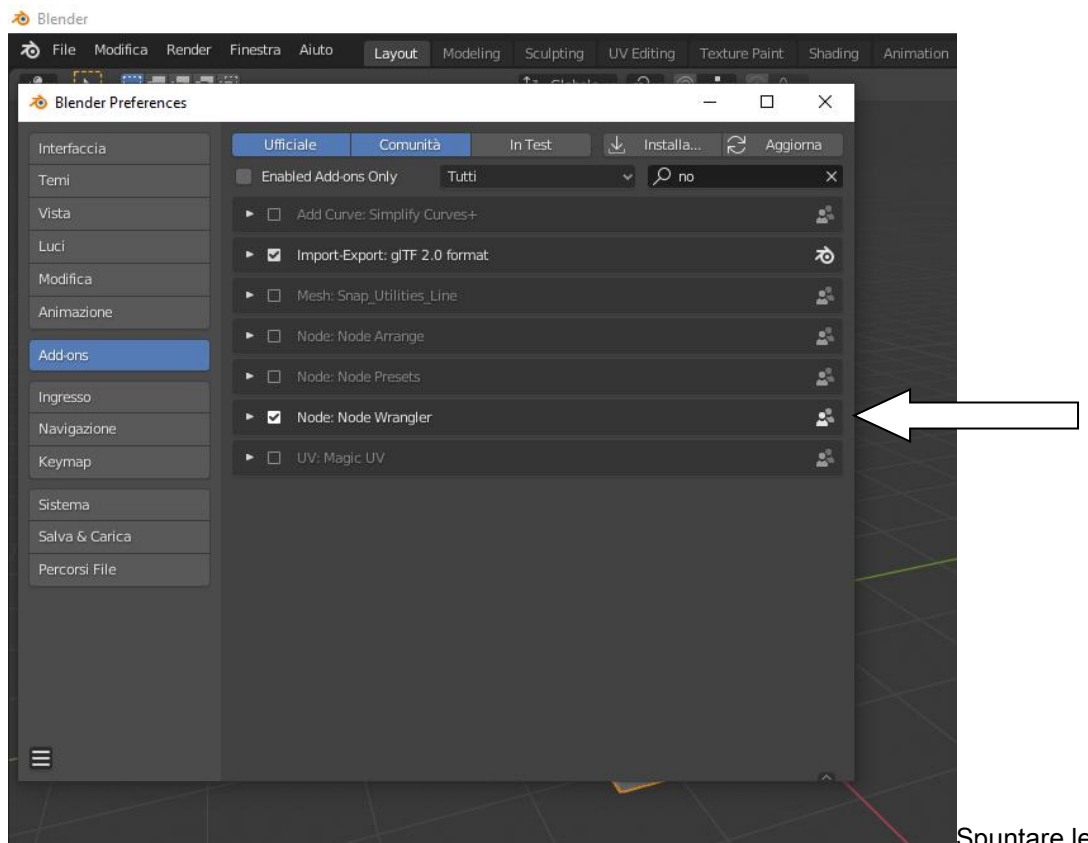


I comandi son a lato



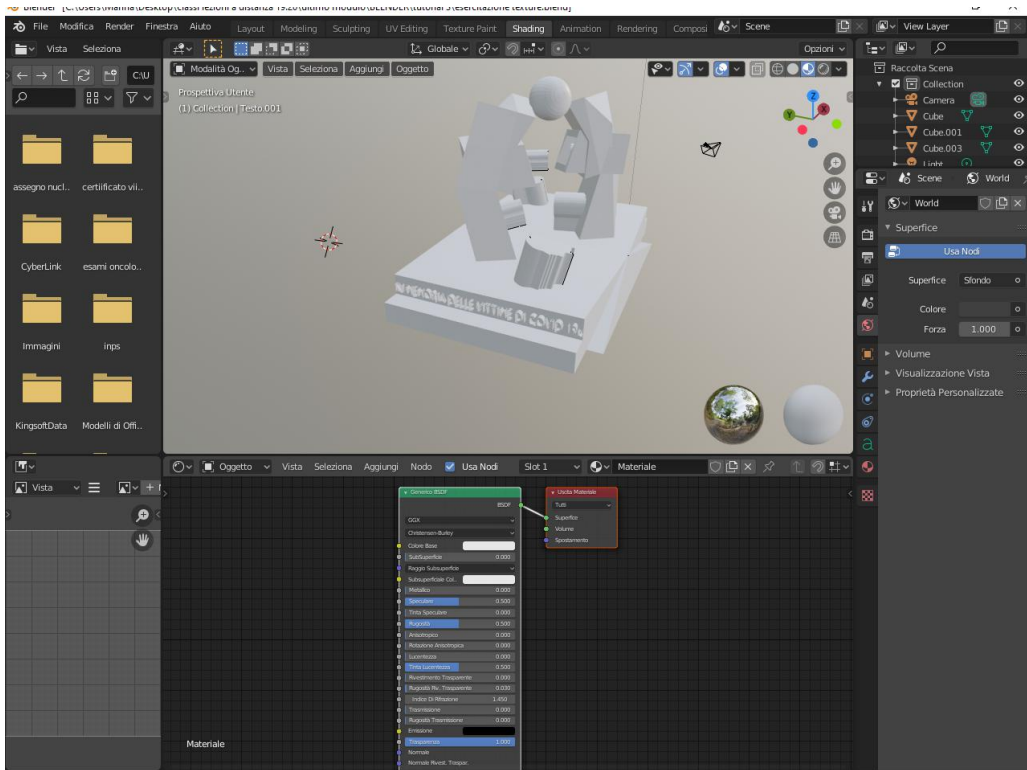
Scelgo la posizione (MUOVI-RUOTA)

AGGIUNGERE LE TEXTURE

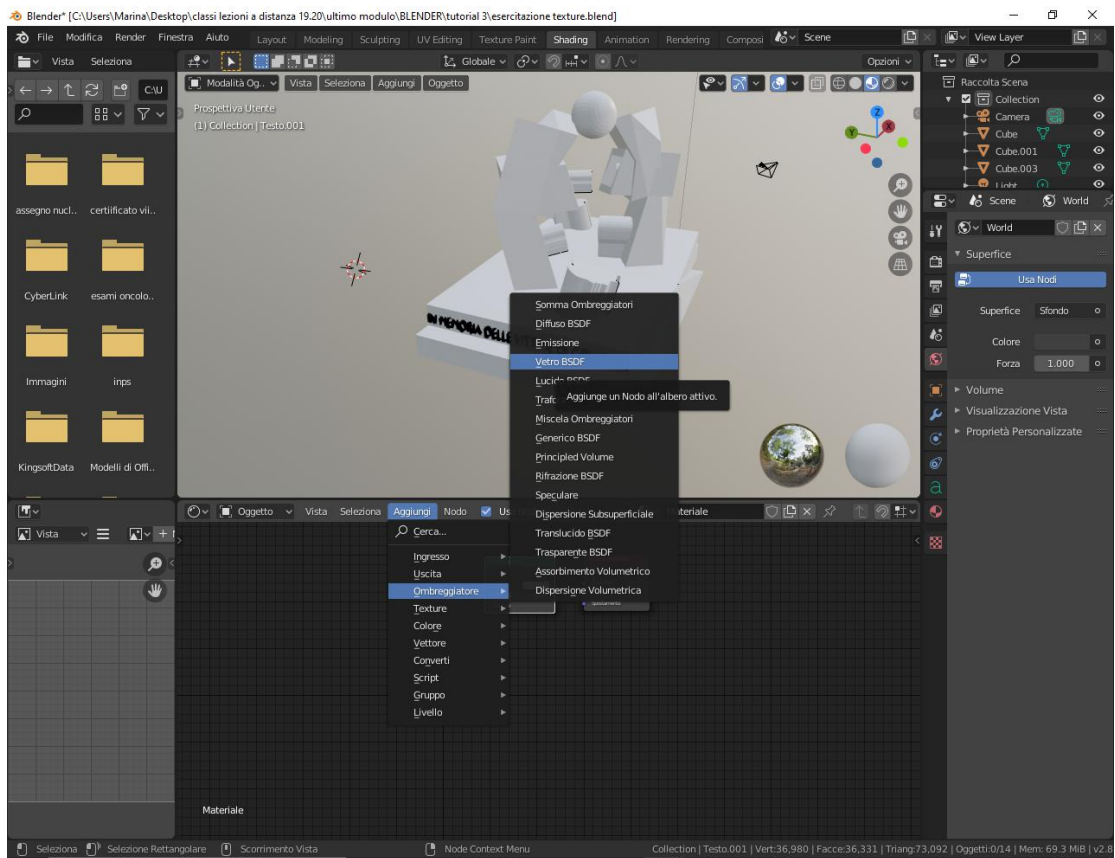


voci selezionate

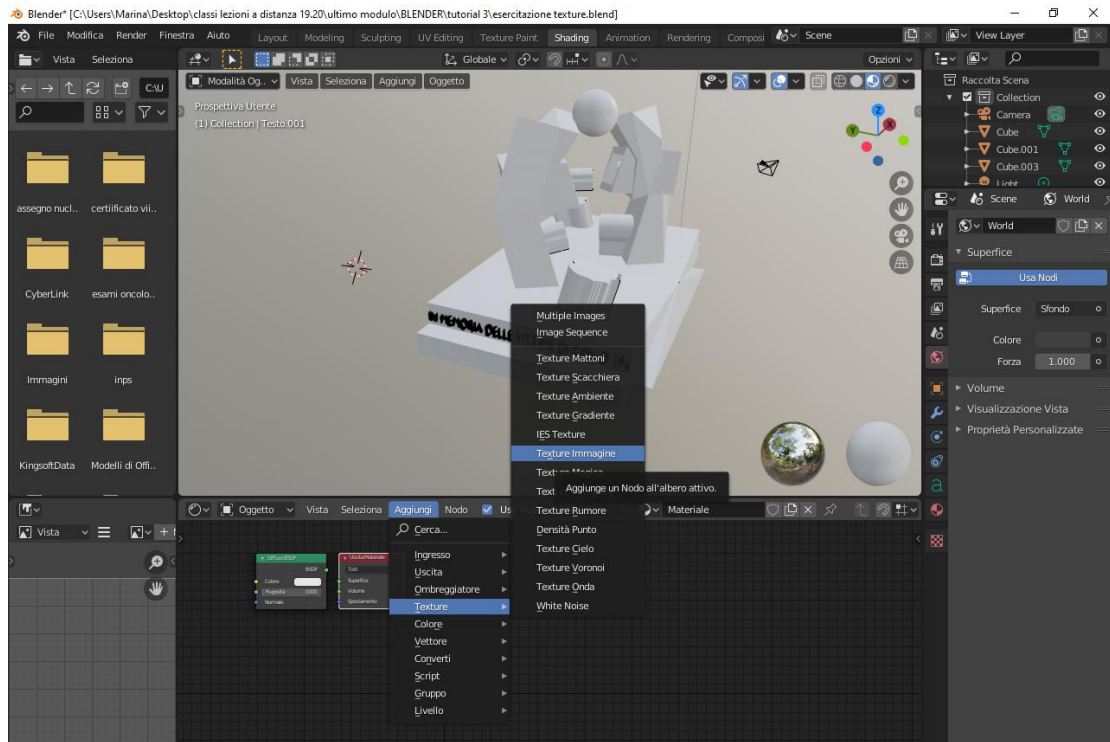
Spuntare le



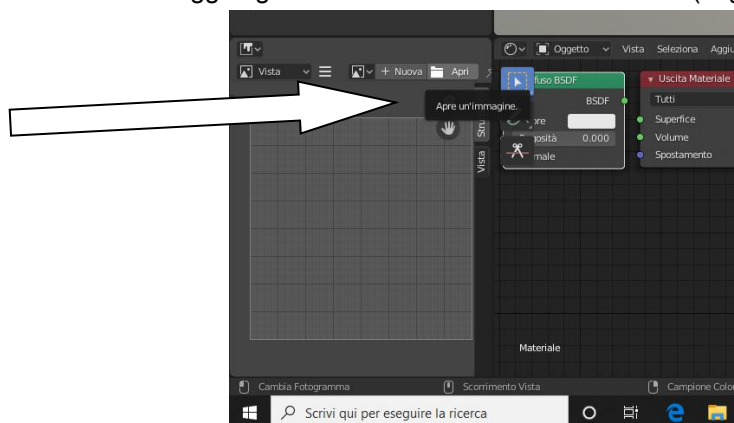
Aggiungere i nodi in MODALITA' SHADING togliere il nodo BSDF e lasciare USCITA MATERIALE. Per Eliminare il nodo generale (in verde) basta premere il tasto canc



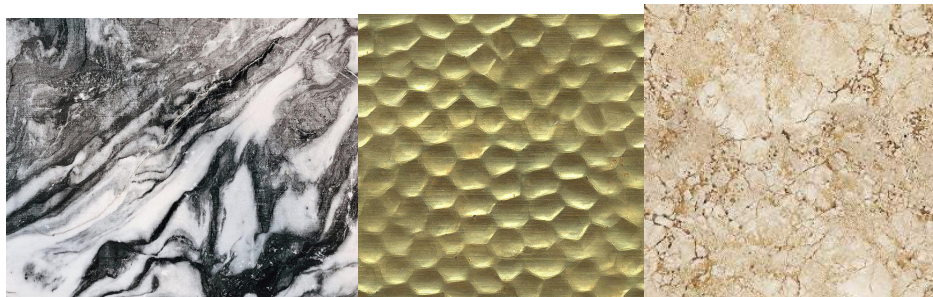
Aggiungere il nodo da : **AGGIUNGI-OMBREGGIATORE-DIFFUSO BSDF**



Aggiungere il nodo : **TEXTURE IMMAGINE** (in giallo)

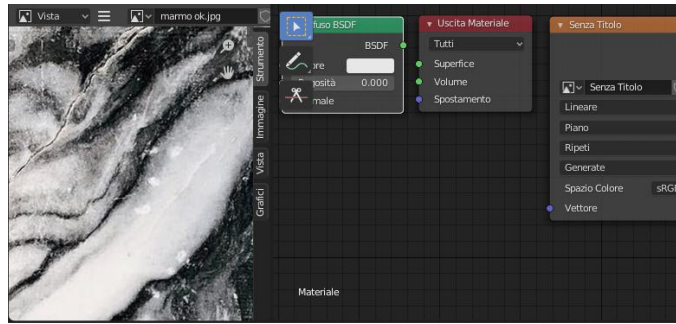


Apri e carica la prima **texturer** salvata nel formato **jpg** in una cartella a parte

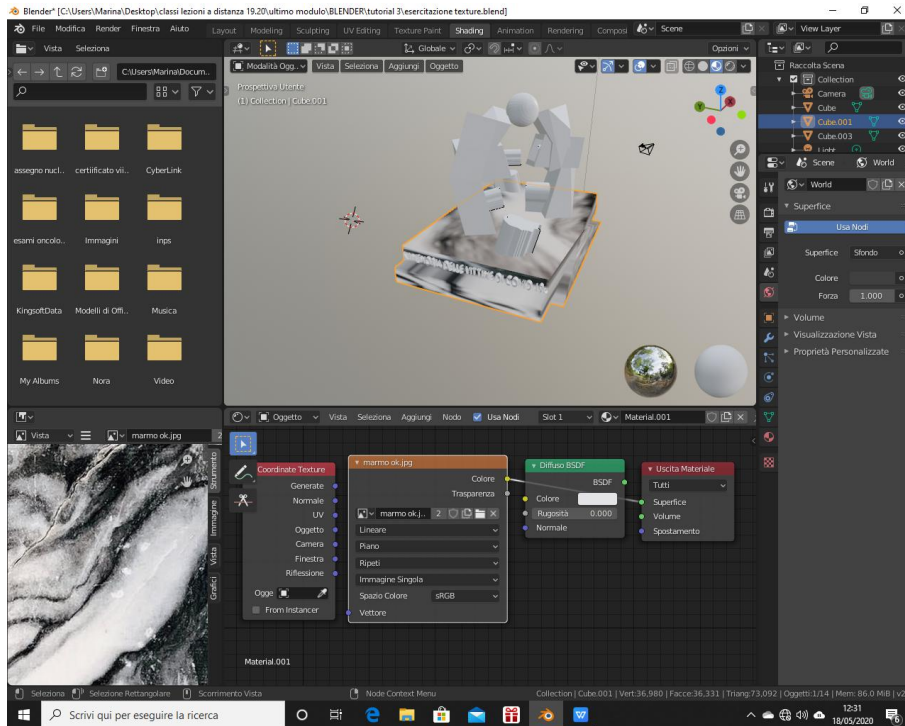


MARMO(per la base, i pilastri, le sagome) **METALLO BUCCIARDATO**(per la sfera) **TRAVERTINO**(per le sagome nelle nicchie)

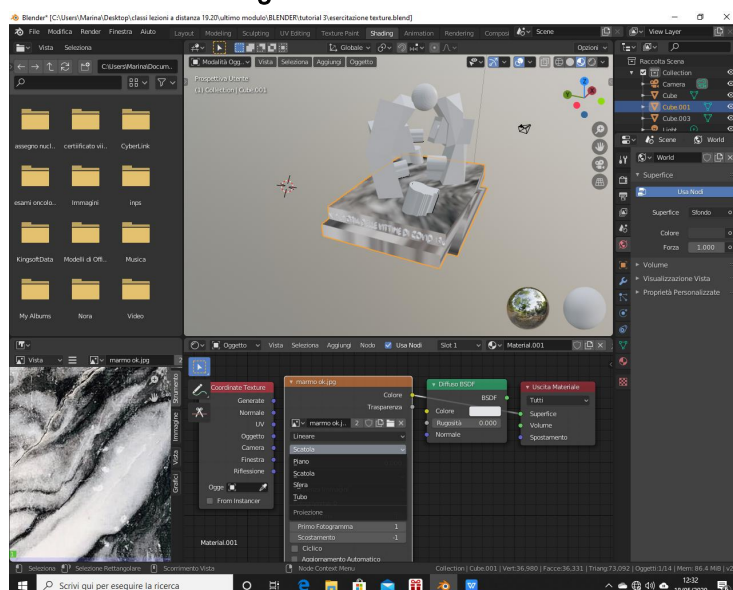
Cliccare su **APRI** e caricare l'immagine selezionata, (ho scaricato delle immagini da un sito ho scelto marmo, granito, ecc..però si possono fare anche delle foto per personalizzare maggiormente il proprio lavoro e destinarle a tale uso)



Appare nella schermata di sinistra la prima texture scelta

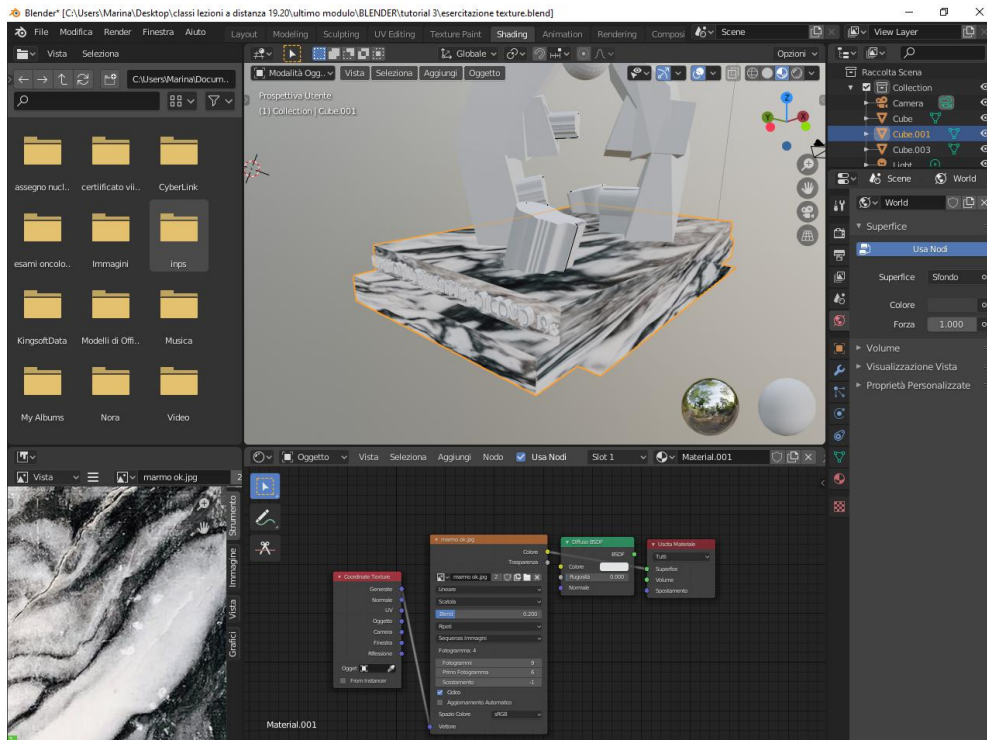


Cliccare su nuovo e viene generata una nuova impostazione. **IMPORTANTE:** Unire il nodo dell'immagine con l'uscita del materiale

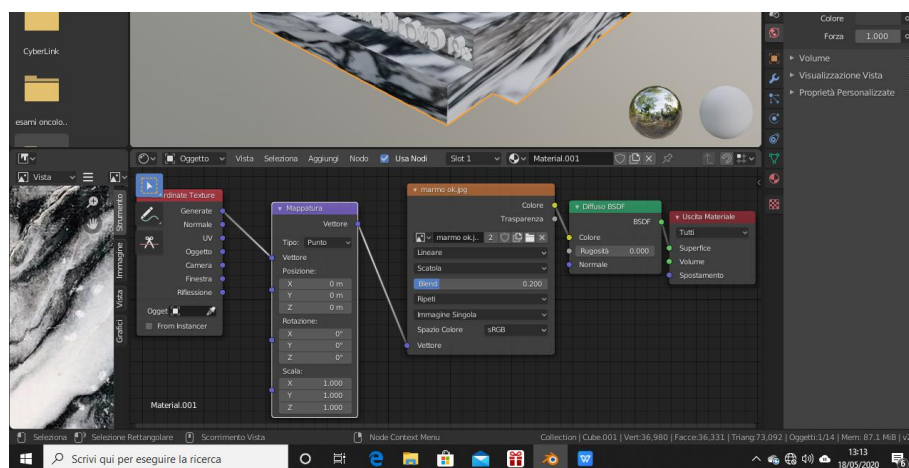


Tra le opzioni si possono scegliere differenti uscite (scelgo SCATOLA).

Ricordatevi di selezionare un primo oggetto per poter applicare la texture

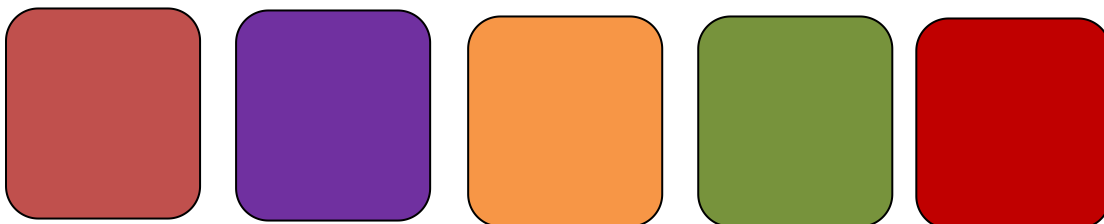
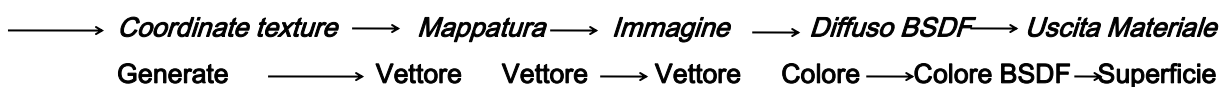


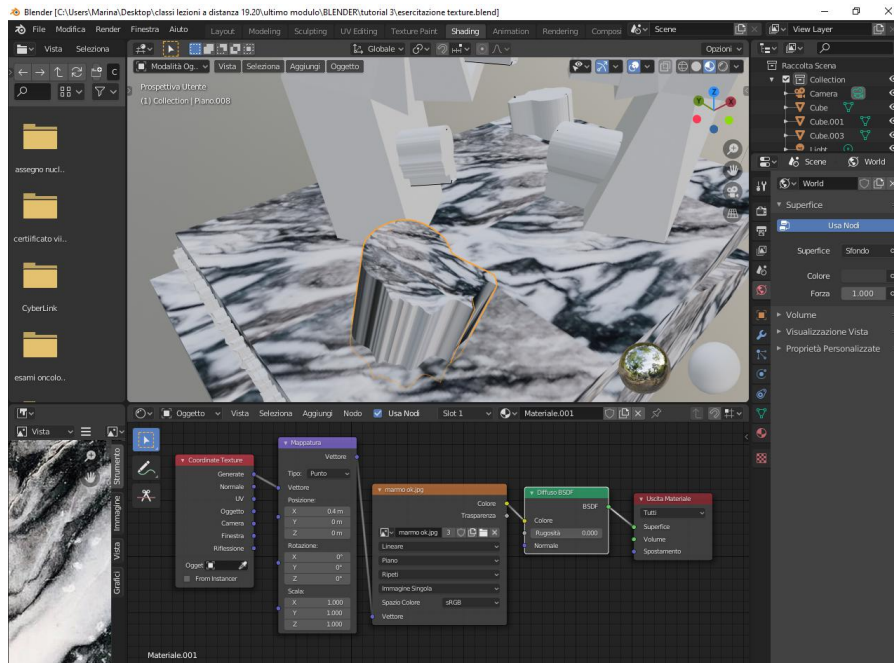
Unire a VETTORE AGGIUNGI - INGRESSO - COORDINATE TEXTURE (MAPPATURA)



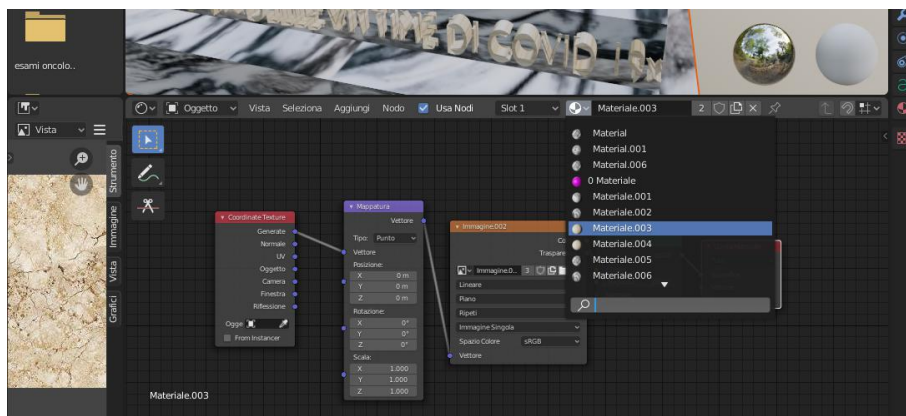
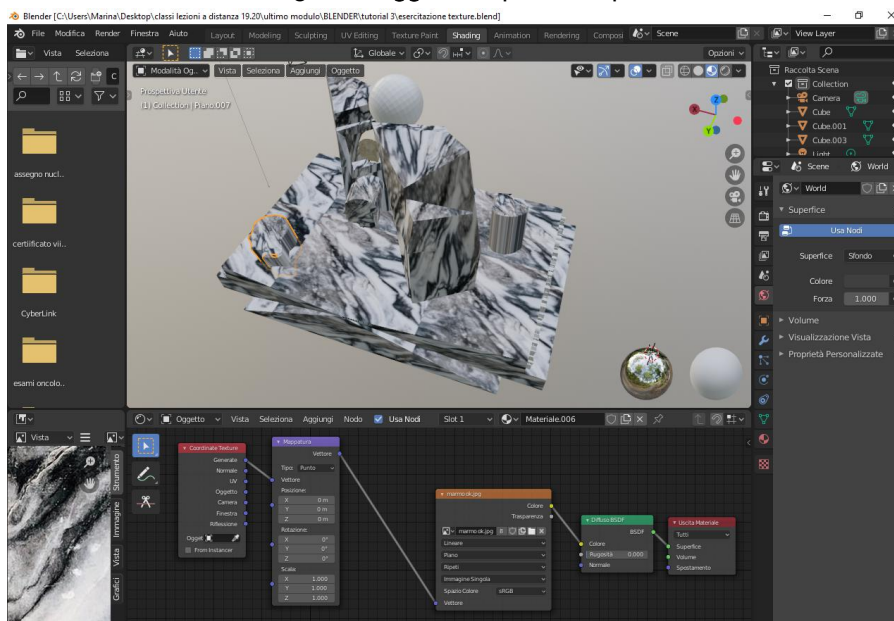
La sequenza è questa

Aggiungi- Vettore-MAPPATURA (in viola) : cambia la mappatura ovvero la scala, la rotazione ecc..

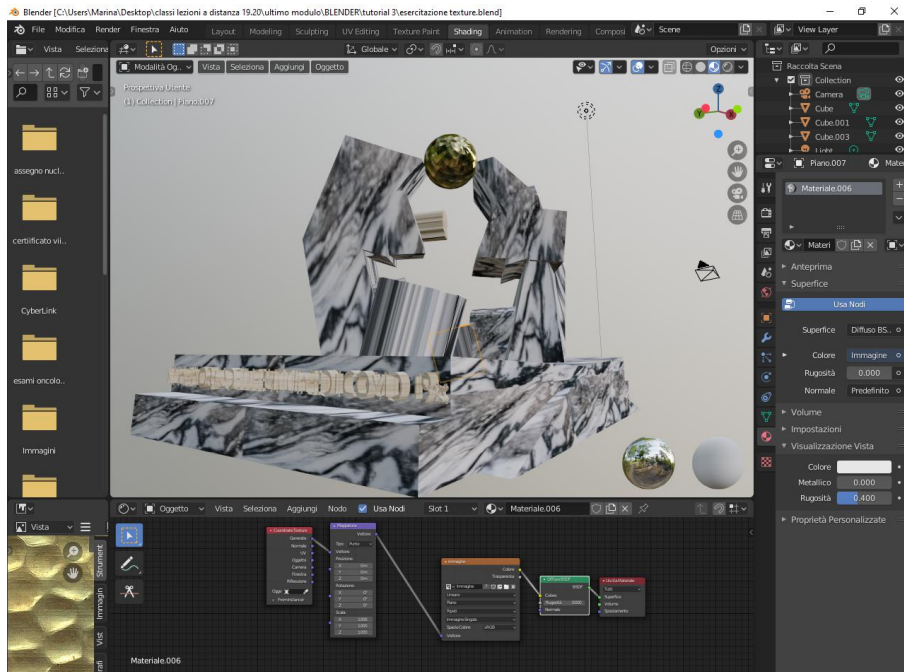




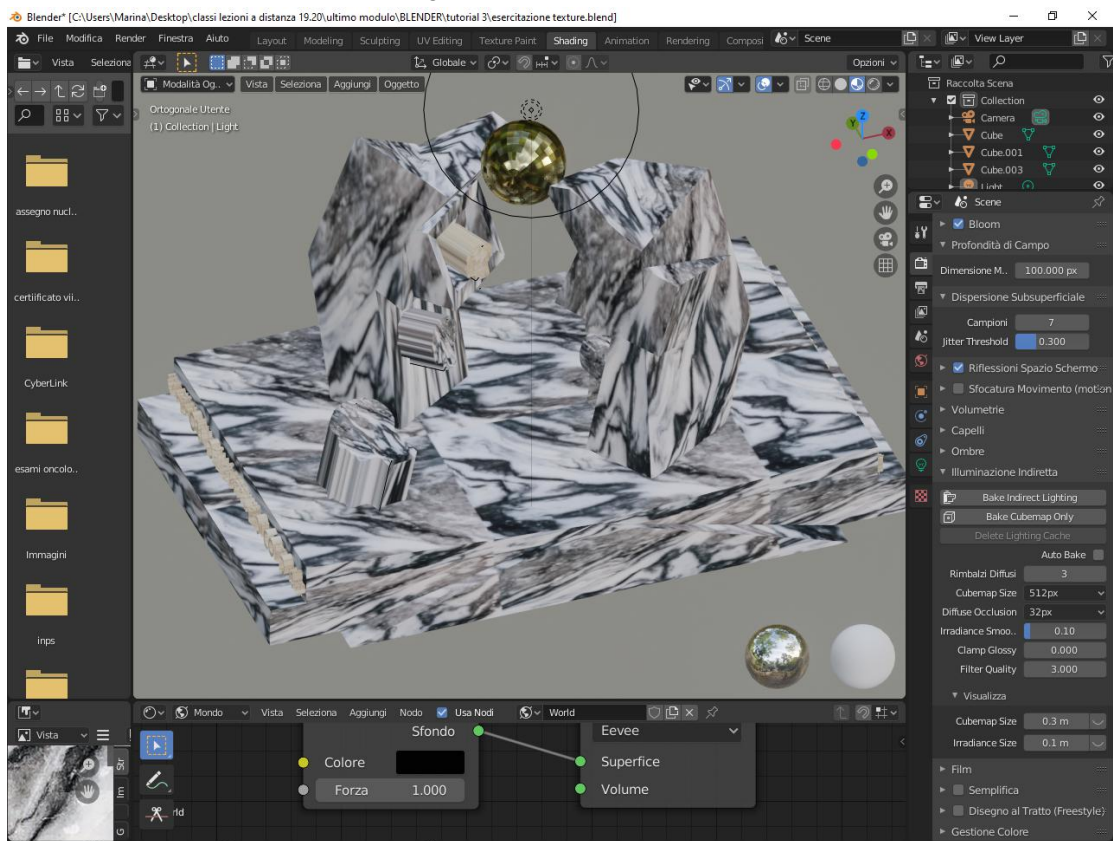
Per continuare selezionare gli altri **oggetti** e ripetere l'operazione con **NUOVO** nodo



Oppure : Se i materiali scelti sono sempre gli stessi andare in materiali e selezionare , così lo copierà automaticamente

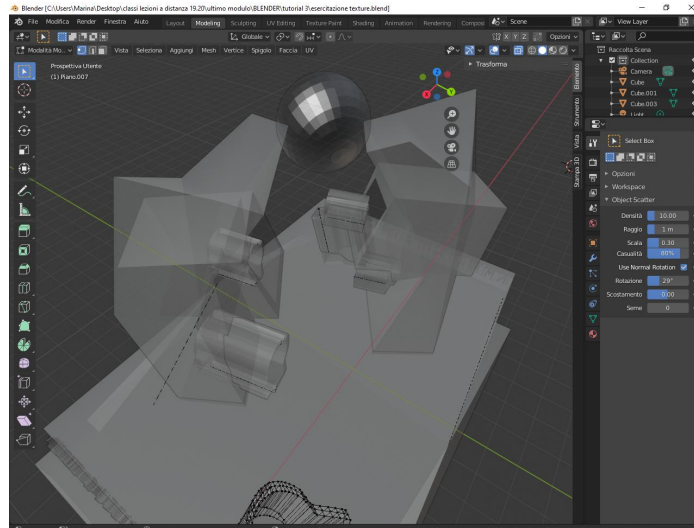


Per la Sfera scelgo un materiale metallico “bucciardato”



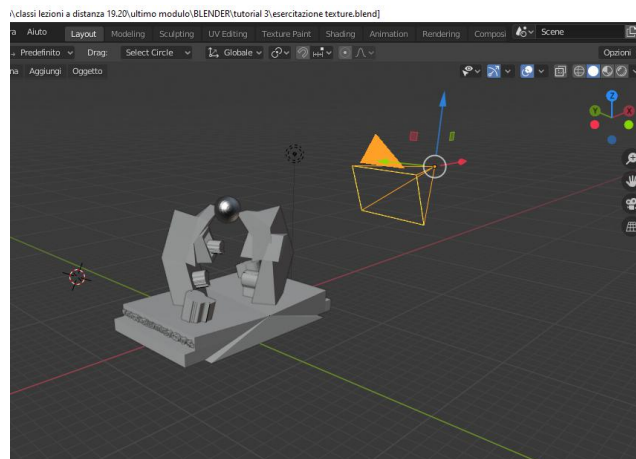
Scelgo anche il COLORE dello SFONDO

Da grigio passo a nero. Prima però sperimento dei Render anche con lo sfondo più chiaro.



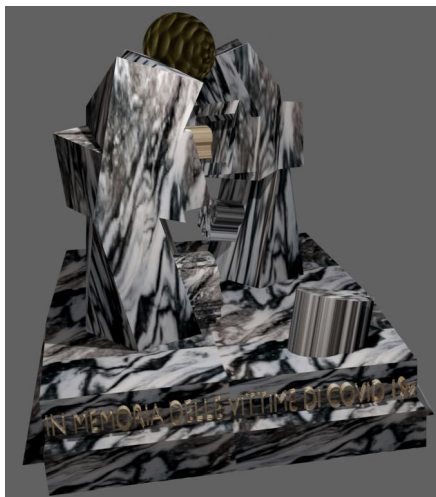
In vista **MODELLING**

RENDERING



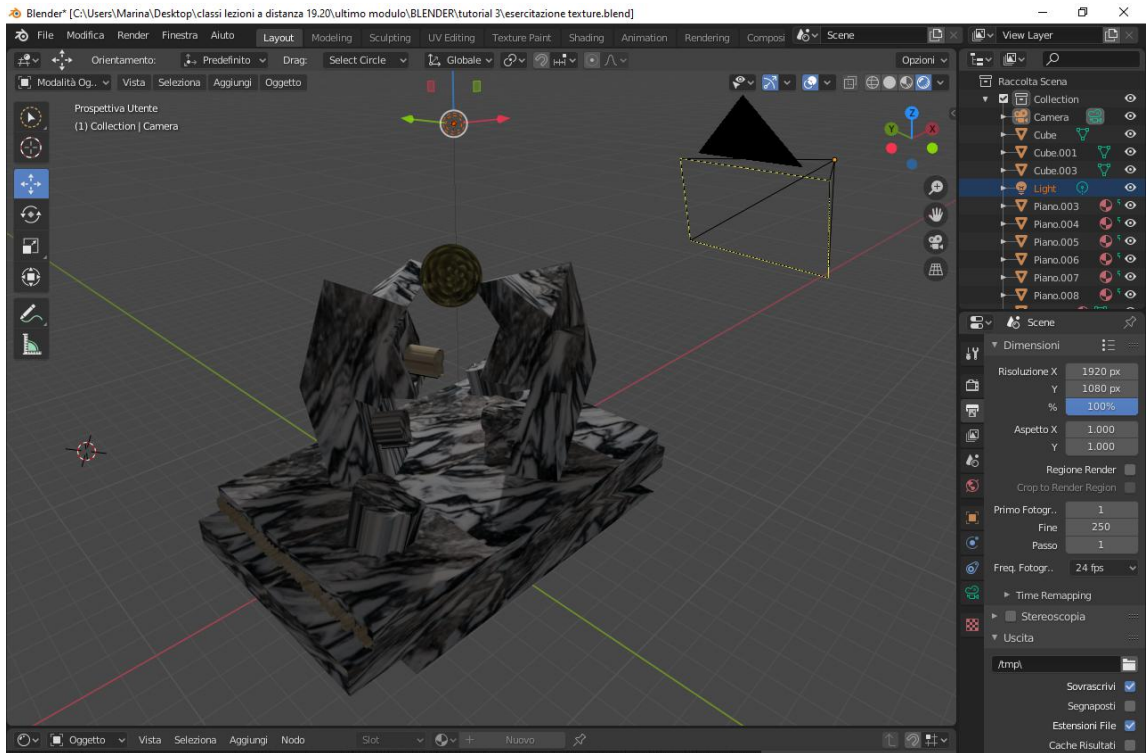
1)

In alto a destra (in giallo) è posizionata la **CAMERA** prospettica (abbassare, sollevare o ruotare) **CON LO STRUMENTO MUOVI -RUOTA** , in alto a sinistra si trovano le **LUCI** (spostare, ruotare ecc..). Per appurare che sia corretta l'interpretazione andare sulla barra orizzontale in alto e cliccare in **RENDER - RENDERIZZA IMMAGINE**

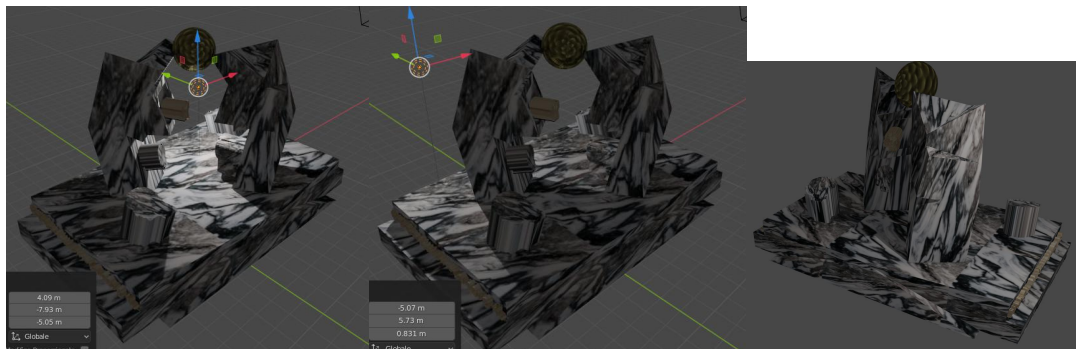


2)

L'immagine 2) a lato rispetta l'**INQUADRATURA** di **RENDER** rispetto la posizione nell'immagine 1) di **CAMERA** e **LUCI** dell'immagine



Spostare le LUCI per cambiare gli effetti di luce



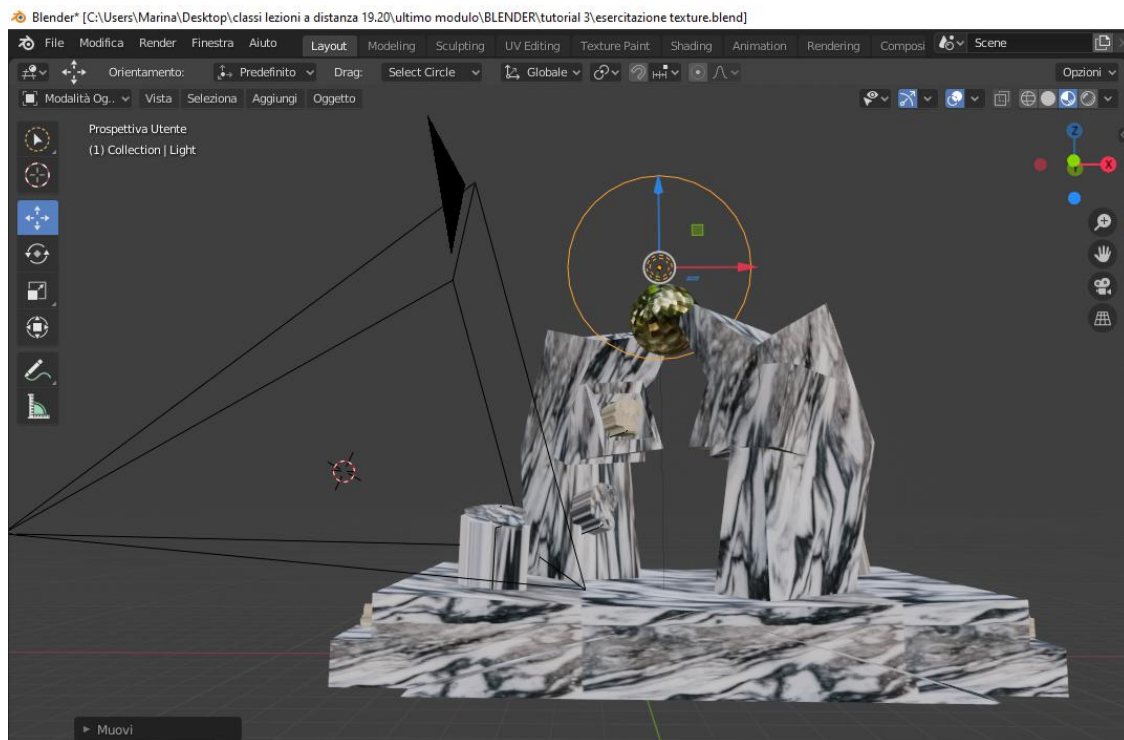
PARTICOLARI



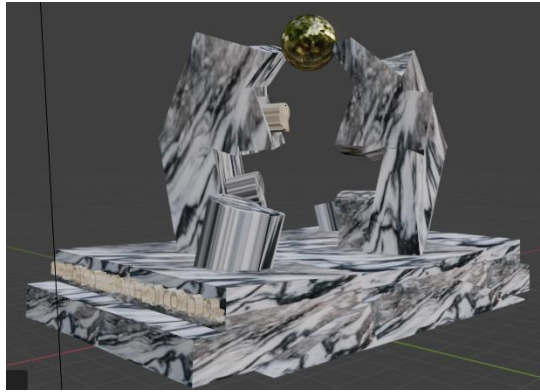
VISIONE GENERICA DI INSIEME



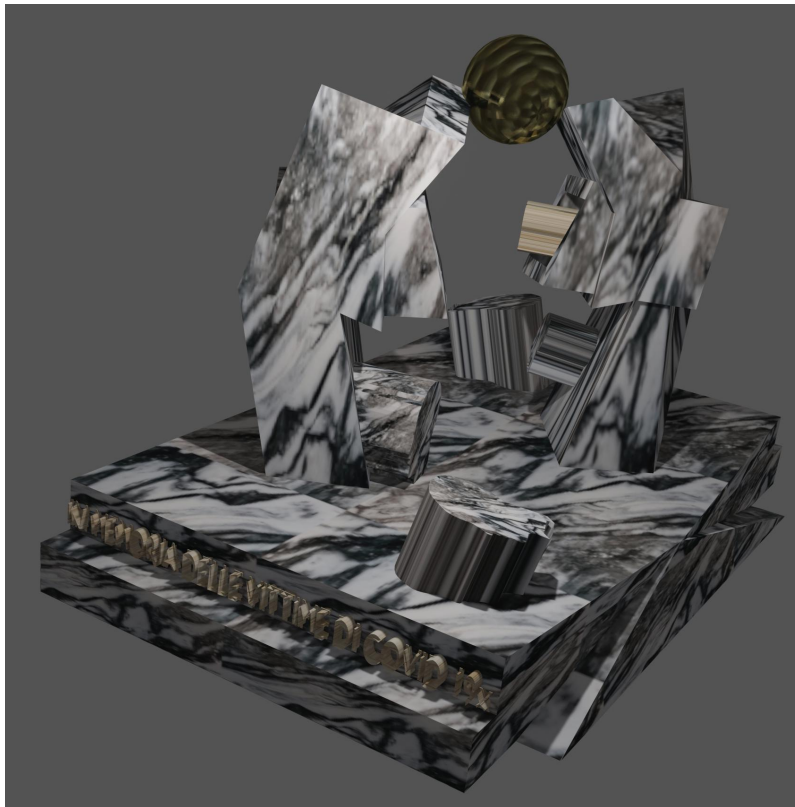
LATERALI (in MODALITA' LAYOUT)



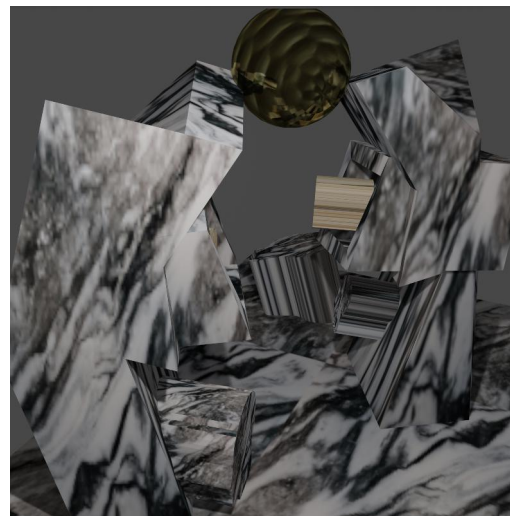
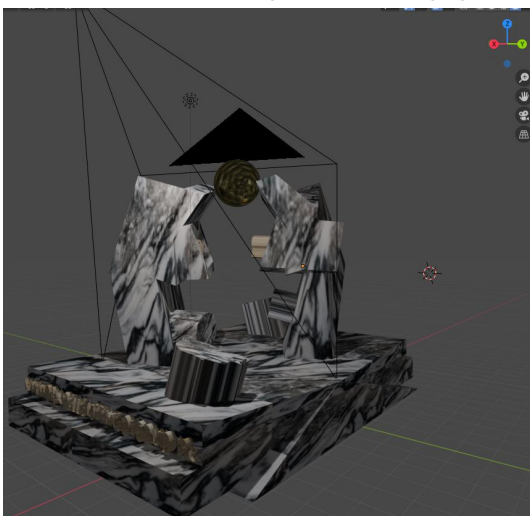
Nell'immagine in MODALITA' LAYOUT sono ben visibili la **CAMERA** e le **LUCI**



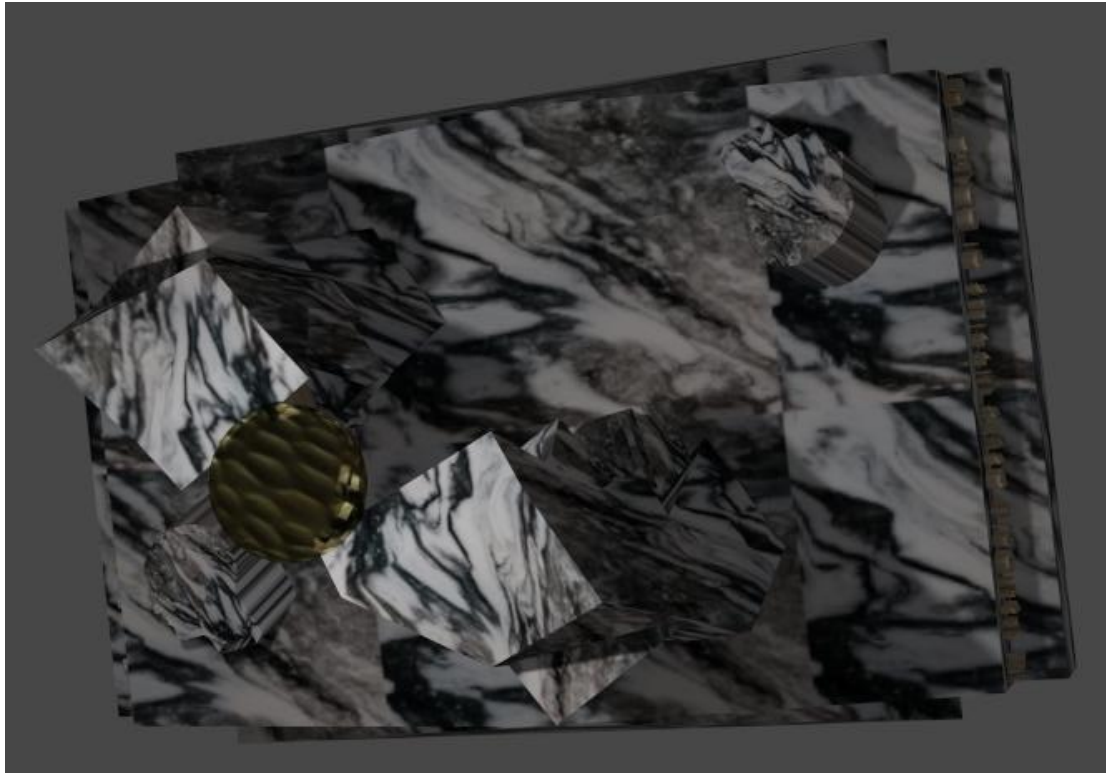
Particolare



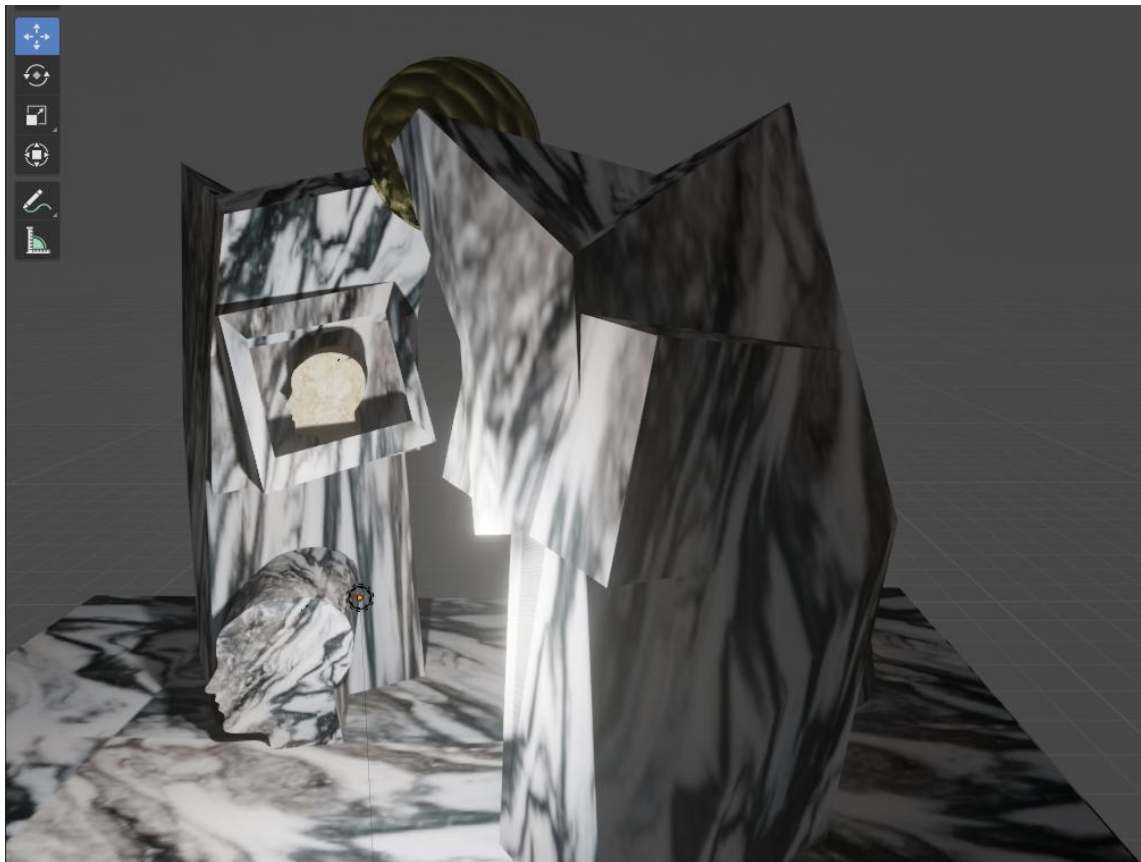
Rendering con sfondo grigio in visione prospettica d'insieme



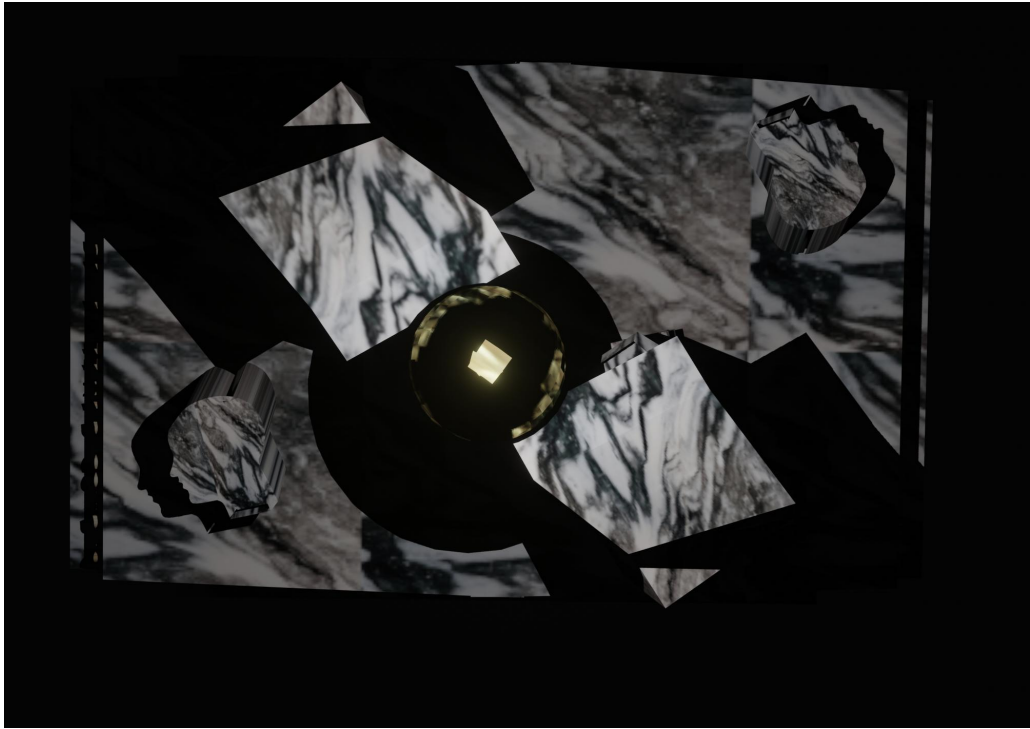
Posizione della Camera e risultato del Render



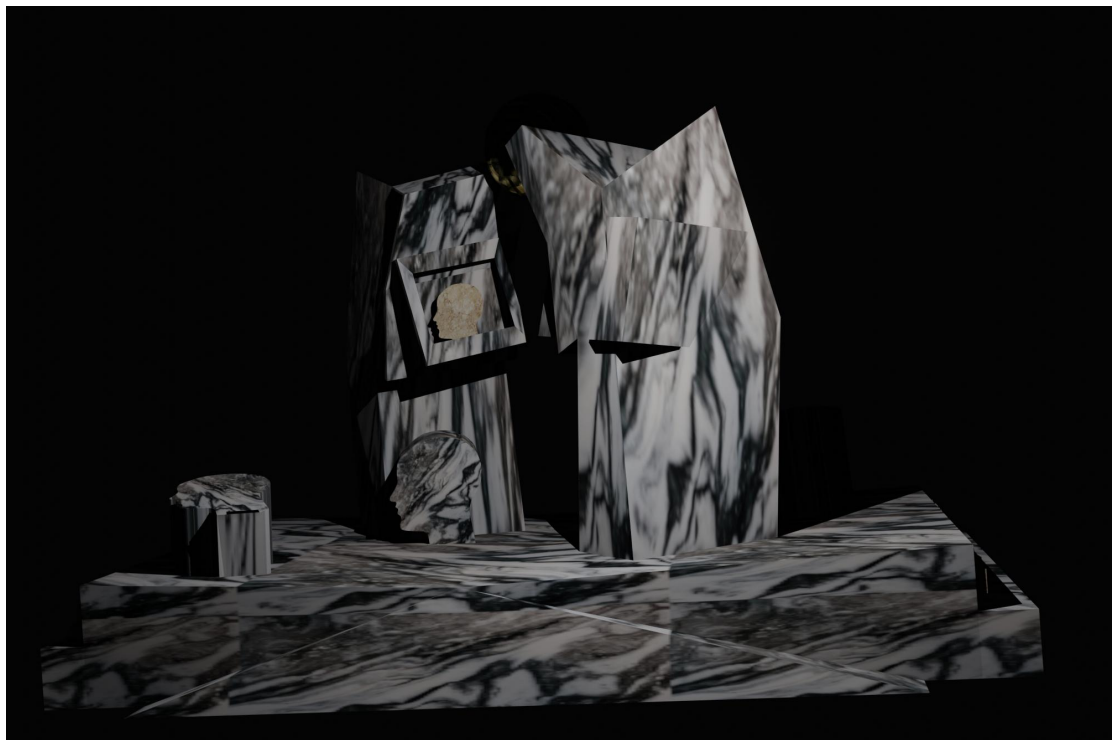
Vista dall'alto



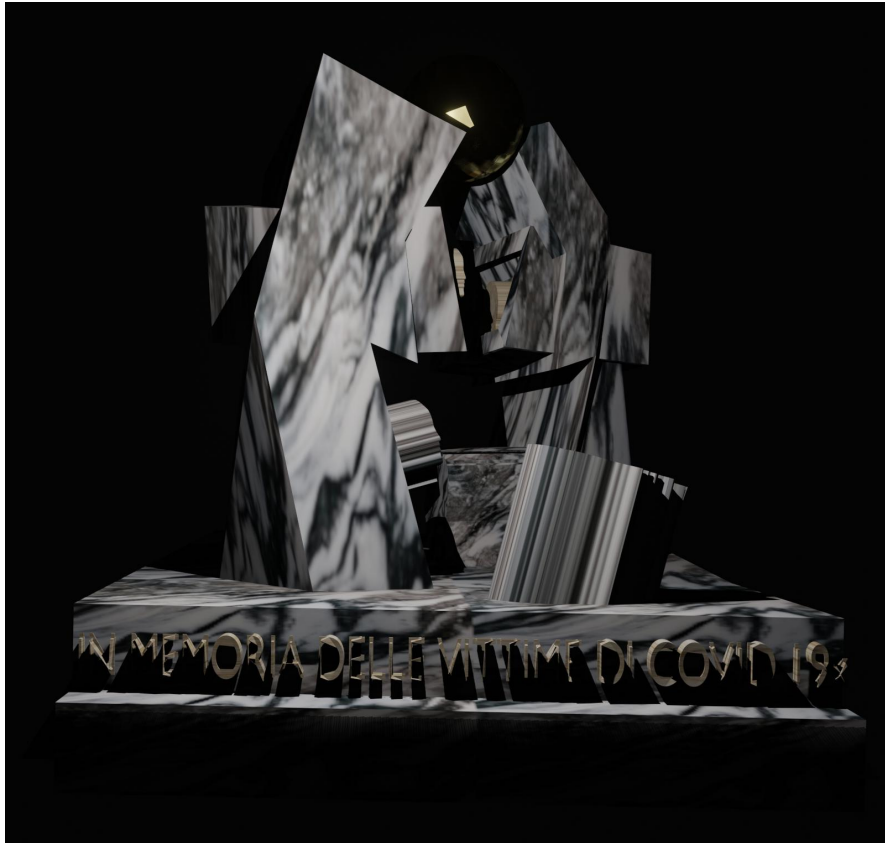
Particolare con **LUCE** proiettata da sotto



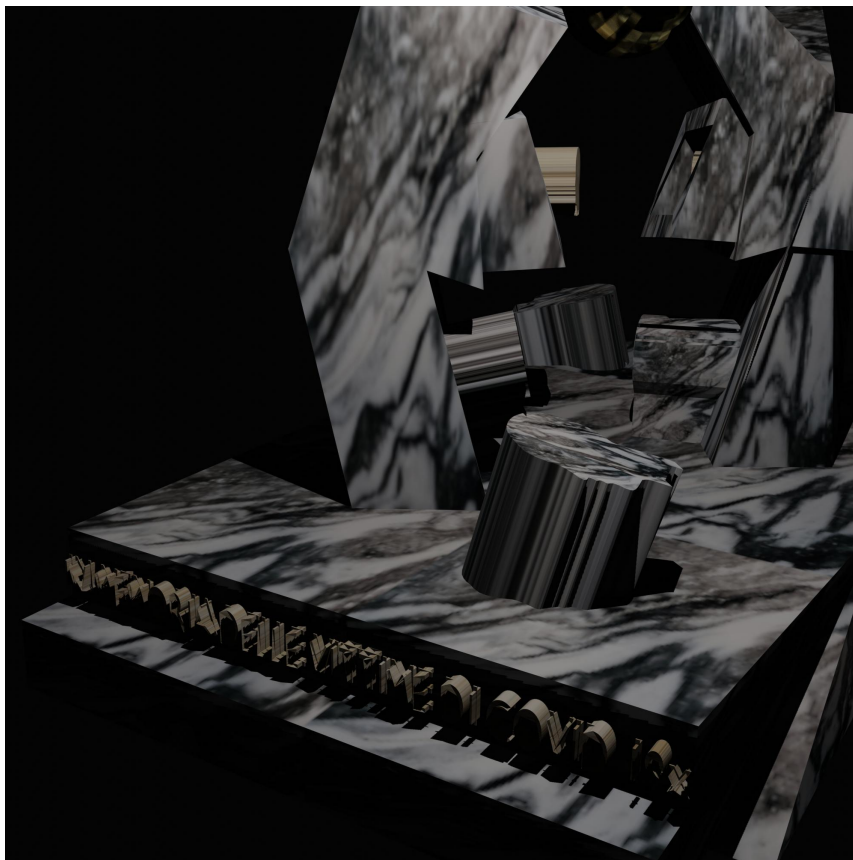
VISTA DALL'ALTO



VISTA DI LATO



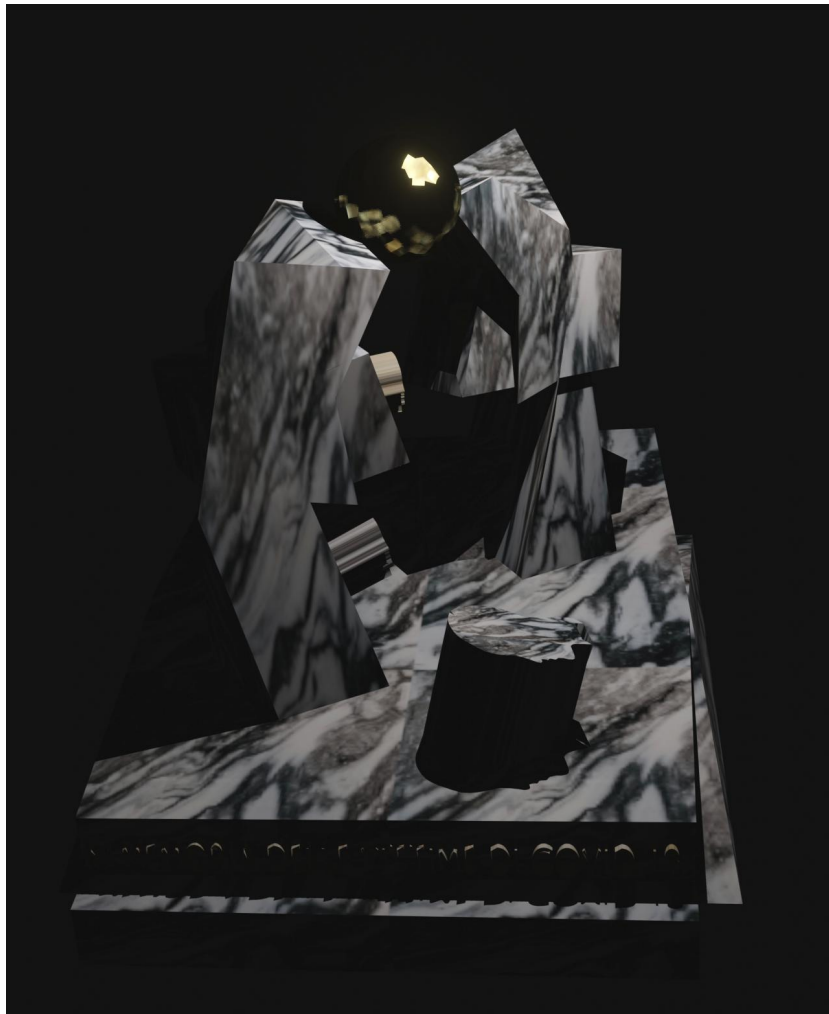
VISTA DI FRONTE



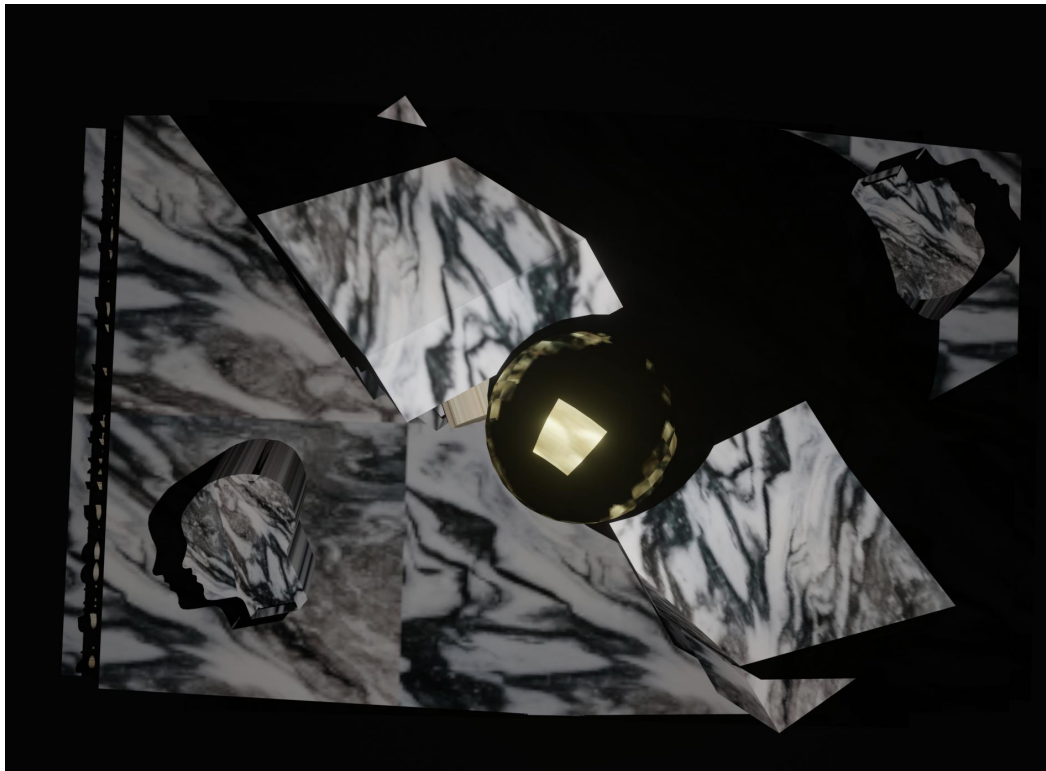
PARTICOLARE



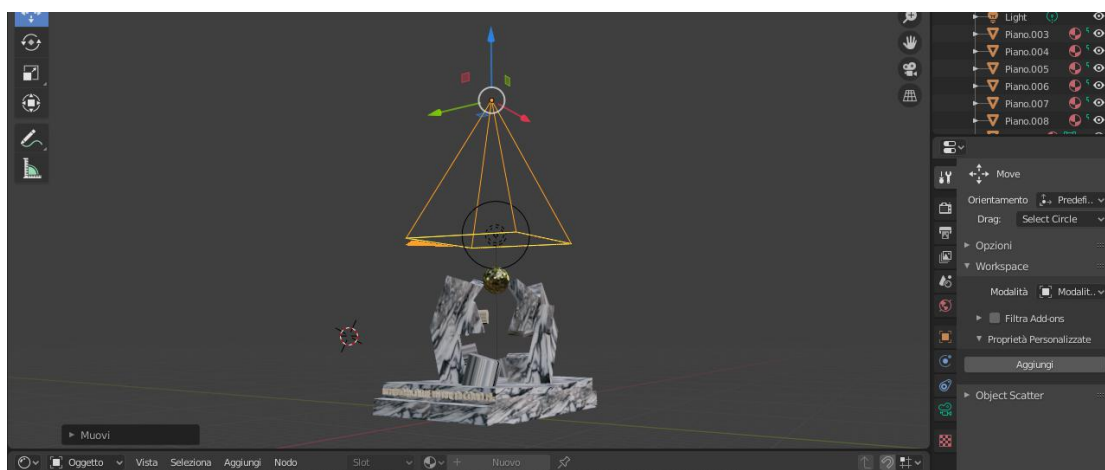
LUCE DA SOTTO E INTERNA



GENERICO



Particolare in vista dall'alto e nell'immagine sotto gli strumenti
CAMERA e LUCI nella posizione di RENDER





Particolare con proiezione delle **LUCI** dall'alto.

Nell'ombra viene chiaramente proiettato il **Profilo della figura**.