

Corso Di Blender Livello 2 Esperto In Un Click

Blender è il software gratuito di modellazione, rendering e animazione 3D più potente, versatile e conosciuto. Il suo principale punto di forza è la diffusione su tutti i principali sistemi operativi, da Mac Os X a Windows a Linux. Da oggi puoi diventare un professionista di Blender partendo da zero. In 15 ebook progressivi realizzerai progetti concreti, grazie ai quali imparerai le funzionalità del software, dai livelli più semplici a quelli più avanzati. Alla fine del corso conoscerai tutti gli strumenti di Blender e saprai come metterli in pratica. In questo volume impari come realizzare il tuo primo personaggio 3D.

The release of Blender 2.8 is a milestone for any artist using Blender to create digital art. It introduces a new interface and also incredible tools like Eevee. If you want to start using Blender 2.8 for architecture, you will find all the necessary information to either start from scratch or migrate to the latest version. What is essential for an architectural visualization artist using Blender? Among the most important subjects, you will find topics like precision modeling, importing CAD data, and also preparing a scene for rendering. Blender 2.8 for architecture will explain how to use all those topics and much more. You don't need any previous experience with Blender to start using Eevee and create 3D models from your designs. Here is what you will learn with Blender 2.8 for architecture: - Blender 2.8 basics for architecture- Using the new interface and controls for version 2.8- Work with precision modeling for architecture (Metric/Imperial)- Use numeric controls for modeling- Importing reference drawings for modeling- Processing CAD data for Blender- Manage external libraries of furniture models and assets- Add materials to objects- Use PBR materials for enhanced realism- Craft materials with the Shader Editor- Create architectural glass using the Shader Editor- Rendering scenes using Eevee in real-time- Adding Eevee specific elements to a scene like Irradiance Volumes and Cubemaps- Use environment maps in the background- Render a scene using Cycles for maximum realism By the end of the book, you will have a substantial understatement of how to use Blender 2.8 for architecture

In questo secondo volume del corso base di AutoCAD 2D proseguiamo nella personalizzazione degli strumenti di lavoro e dell'interfaccia. Realizzeremo quindi un esercizio di disegno più dettagliato, imparando a quotarlo e approfondendo l'utilizzo delle funzioni di snap e i blocchi. Vedremo inoltre come impostare i pennini di stampa e i colori all'interno di un file detto ctb. Nell'ultima parte affronteremo l'utile concetto di UCS, sistema che consente di posizionare a piacimento gli assi cartesiani, similmente alla rotazione della squadra del tecnografo secondo una direzione locale. Imparerai: . A personalizzare l'interfaccia (seconda parte) . A quotare un disegno e a usare snap e blocchi . A lavorare con i layer e i file ctb . A gestire il posizionamento tramite UCS

Il primo videocorso in lingua italiana per programmare in realtà virtuale è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi sviluppare virtual reality con il motore 3D più avanzato questo è il corso che fa per te! Impara a padroneggiare il motore 3D Unreal Engine e a settare il dispositivo Oculus Rift o simili per sviluppare applicazioni in Virtual Reality! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK e linguaggio Swift e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo terzo volume, guidato dai videotutorial, installerai e testerai il dispositivo hardware Oculus Rift, gestendolo poi in maniera nativa con Unreal Engine. Attraverso esempi concreti, sarai in grado di articolare l'illuminazione ambientale e puntuale. Definirai la luce in relazione ai volumi e inizierai a utilizzare l'editor dei materiali. In questo terzo livello del modulo base del videocorso imparerai a Lezione 5 . Installare e configurare Oculus Rift . Testare la realtà virtuale dentro Unreal Engine . Impostare l'illuminazione di base Lezione 6 . Articolare l'illuminazione ambientale e puntuale . Gestire l'illuminazione dei volumi . Utilizzare l'editor dei materiali Perché imparare a programmare in realtà virtuale e 3D avanzato . Perché sulla realtà virtuale stanno puntando tutte le grandi aziende tecnologiche, da Google a Facebook a Apple, e la programmazione in virtual reality è una delle professioni del futuro . Perché anche il mondo mobile si sta orientando sempre di più alla realtà virtuale . Perché puoi applicare quello che impari ai più svariati settori: dai videogiochi al design, dall'intrattenimento all'advertising all'architettura Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole programmare direttamente in 3D avanzato e virtual reality . Già programma da tempo e vuole ampliare le sue competenze in un settore innovativo come quello della realtà virtuale . Già utilizza piattaforme di modellazione 3D (come Unity e Blender) e vuole ampliare le sue competenze imparando a usare Unreal Engine, il più avanzato e potente sistema di sviluppo 3D al mondo completamente gratuito

The nEU-Med project is part of the Horizon 2020 programme, in the ERC Advanced project category. It began in October 2015 and will be concluded in October 2020. The University of Siena is the host institution of the project. The project is focussed upon two Tuscan riverine corridors leading from the Gulf of Follonica in the Tyrrhenian Sea to the Colline Metallifere. It aims to document and analyze the form and timeframe of economic growth in this part of the Mediterranean, which took place between the 7th and the 12thc. Central to this is an understanding of the processes of change in human settlements, in the natural and farming landscapes in relation to the exploitation of resources, and in the implementation of differing political strategies. This volume brings together the research presented at the first nEU-Med workshop, held in Siena on 11-12 April, 2017. The aim of the workshop was to draw up an initial survey of research and related work on the project, one and a half years after its inception. The project is composed of several research units. Each unit covers an aspect of the interdisciplinary research underpinning the nEU-Med project, each with their own methodology. For this first volume of results, it was decided not to give an account of all the work carried out within all the units, but to select those lines of investigation which, at the end of the first year and a half, have made it possible to articulate and develop an interdisciplinary research strategy.

"Il paese dove tradizione e innovazione si incontrano: capolavori artistici, mulini a vento, tulipani e intimi café convivono con opere architettoniche innovative, un design rivoluzionario e una frizzante vita notturna." Catherine Le Nevez autrice Lonely Planet Esperienze straordinarie: foto suggestive, i consigli degli autori e la vera essenza dei luoghi. Personalizza il tuo viaggio: gli strumenti e gli itinerari per pianificare il viaggio che preferisci. Scelte d'autore: i luoghi più famosi e quelli meno noti per rendere unico il tuo viaggio. L'Olanda in bicicletta; formaggi olandesi; i musei di Amsterdam; viaggiare con i bambini. La guida comprende: Pianificazione del viaggio, Amsterdam, Haarlem e Noord Holland, Utrecht, Rotterdam e Zuid Holland, Frisia, Olanda nord-orientale, Olanda centrale, Maastricht e Olanda sud-orientale, Capire l'Olanda e Guida pratica.

Baxter Zevcenko is your average 16-year-old boy. If by average you mean kingpin of a porn-peddling schoolyard syndicate and a possible serial killer who suffers from weird historical dreams. Baxter is the first to admit that he's not a nice guy. After all, high school is a gaping, icy abyss and Baxter is not about to allow anybody to drag him down. That is until his girlfriend, Esme, is kidnapped and the clues point toward supernatural forces at work. Faced with navigating the increasingly bizarre landscape of Cape Town's supernatural underworld, Baxter turns to the only person drunk enough to help: bearded, booze-soaked, supernatural bounty hunter, Jackson "Jackie" Ronin. On a mission that takes them through the realms of impossibility, they face every conceivable nightmare to rescue Esmé, including the odd brush with the Apocalypse.

Corso di Blender. Livello 2Realizza oggetti avanzatiArea51 Publishing

The school year is finished, exams are over and summer stretches before seventeen-year-old Federico, full of promise and opportunity. But then he accepts a request from one of his teachers to help out at a youth club in the destitute Sicilian neighbourhood of Brancaccio. This narrow tangle of alleyways is controlled by local mafia thugs, but it is also the home of children like Francesco, Maria, Dario, Totò: children with none of Federico's privileges, but with a strength and vitality that changes his life forever. Written in intensely passionate and lyrical prose, What Hell Is Not is the phenomenal Italian bestseller about a man who brought light to one of the darkest corners of Sicily, and who refused to give up on the future of its children.

Il primo videocorso in lingua italiana per programmare in realtà virtuale è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi sviluppare virtual reality con il motore 3D più avanzato questo è il corso che fa per te! Impara a padroneggiare il motore 3D Unreal Engine e a settare il dispositivo Oculus Rift o simili per sviluppare applicazioni in Virtual Reality! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK e linguaggio Swift e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo secondo volume, guidato dai videotutorial, consolidi le capacità di utilizzo dell'editor di Unreal Engine e realizzi un progetto completo utilizzando la BSP Geometry. Attraverso esempi concreti, apprendi la metodologia per creare i livelli all'interno del progetto e strutturare compiutamente l'esperienza di realtà virtuale. In questo secondo livello del modulo base del videocorso imparerai a Lezione 3 . Inserire nuovi elementi all'interno di una scena . Posizionare e modificare gli elementi inseriti . Realizzare la struttura base di un progetto utilizzando la geometria BSP Lezione 4 . Creare un elemento architettonico con la geometria BSP . Utilizzare il Content Browser . Realizzare un nuovo livello all'interno di un progetto Perché imparare a programmare in realtà virtuale e 3D avanzato . Perché sulla realtà virtuale stanno puntando tutte le grandi aziende tecnologiche, da Google a Facebook a Apple, e la programmazione in virtual reality è una delle professioni del futuro . Perché anche il mondo mobile si sta orientando sempre di più alla realtà virtuale . Perché puoi applicare quello che impari ai più svariati settori: dai videogiochi al design, dall'intrattenimento all'advertising all'architettura Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole programmare direttamente in 3D avanzato e virtual reality . Già programma da tempo e vuole ampliare le sue competenze in un settore innovativo come quello della realtà virtuale . Già utilizza piattaforme di modellazione 3D (come Unity e Blender) e vuole ampliare le sue competenze imparando a usare Unreal Engine, il più avanzato e potente sistema di sviluppo 3D al mondo completamente gratuito Contenuti del videocorso in sintesi . 1 ora di videotutorial passo passo . 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Lezione 3: Inserire nuovi elementi all'interno di una scena, posizionare e modificare gli elementi inseriti, realizzare la struttura base di un progetto utilizzando la geometria BSP . Lezione 4: Creare un elemento architettonico con la geometria BSP, utilizzare il Content Browser, realizzare un nuovo livello all'interno di un progetto . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer

Il primo videocorso in lingua italiana per programmare in realtà virtuale è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi sviluppare virtual reality con il motore 3D più avanzato questo è il corso che fa per te! Impara a padroneggiare il motore 3D Unreal Engine e a settare il dispositivo Oculus Rift o simili per sviluppare applicazioni in Virtual Reality! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK e linguaggio Swift e curatore del settore informatica di Area51 Publishing Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo primo volume, guidato dai videotutorial, impari a muovere i primi passi nel mondo della programmazione base+avanzata 3D e della realtà virtuale; lavori fin da subito sul più potente motore 3D distribuito gratuitamente, Unreal Engine, e inizi a conoscere l'architettura di Oculus Rift da vicino. Con esercizi pratici e realizzando progetti concreti. In questo primo livello del modulo base del videocorso imparerai a Lezione 1 . Scaricare e installare Unreal Engine, il più avanzato e potente sistema di sviluppo 3D completamente free al mondo . Creare un nuovo progetto . Conoscere le principali funzioni di modifica Lezione 2 . Utilizzare gli strumenti dell'interfaccia . Usare l'editor delle preferenze per personalizzare

la tua finestra di lavoro . Navigare ed utilizzare la Viewport Perché imparare a programmare in realtà virtuale e 3D avanzato . Perché sulla realtà virtuale stanno puntando tutte le grandi aziende tecnologiche, da Google a Facebook a Apple, e la programmazione in virtual reality è una delle professioni del futuro . Perché anche il mondo mobile si sta orientando sempre di più alla realtà virtuale . Perché puoi applicare quello che impari ai più svariati settori: dai videogiochi al design, dall'intrattenimento all'advertising all'architettura Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole programmare direttamente in 3D avanzato e virtual reality . Già programma da tempo e vuole ampliare le sue competenze in un settore innovativo come quello della realtà virtuale . Già utilizza piattaforme di modellazione 3D (come Unity e Blender) e vuole ampliare le sue competenze imparando a usare Unreal Engine, il più avanzato e potente sistema di sviluppo 3D al mondo completamente gratuito Contenuti del videocorso in sintesi . 1 ora di videotutorial passo passo . 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Lezione 1: Scaricare e installare Unreal Engine, creare un nuovo progetto, le principali funzioni di modifica . Lezione 2: Gli strumenti dell'interfaccia, personalizzazioni area lavoro, la viewport . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer

LIVELLO 5 Lo sviluppo del paesaggio Dopo una prima serie di lezioni pratiche utili a introdurti nel mondo della modellazione, è giunto il momento di approfondire ancora di più l'utilizzo del rendering in Blender, delle luci, dei materiali e delle texture. Con l'aiuto degli emettitori particellari Particles trasformerai una mesh di tipo Plane in una collina coperta dal grano dorato sotto un sole estivo. Completerai il paesaggio con alcuni elementi aggiuntivi. Imparerai: . Il Proportional Editing . L'uso del modificatore Displace . L'uso avanzato degli emettitori . L'uso dei Layer . Addon ANT Landscape per la creazione di paesaggi montuosi . L'utilizzo di Arbaro, un software gratuito per la creazione di alberi realistici . L'utilizzo dei Nodi per implementare la profondità di campo e l'immagine di sfondo

La crescita esponenziale dell'interesse per la ventilazione non invasiva (NIV) verificatasi negli ultimi 10-15 anni, non solo dal punto di vista clinico e applicativo, ma anche speculativo, ha pochi eguali nella recente storia della medicina. In Italia e in Europa in generale tale metodica è applicata su larga scala, prevalentemente nei reparti di Pneumologia e nelle Unità di Cure Intermedie Respiratorie, mentre per quanto riguarda la sua applicazione nei reparti di Terapia Intensiva Generale (UTI) i dati emersi da uno studio multicentrico condotto nei paesi francofoni vedono la NIV impiegata in una quantità di casi che rappresenta fino al 50% dei pazienti che richiedono assistenza ventilatoria. Il recente studio EUROVENT ha inoltre dimostrato come la NIV non si limiti alla sua applicazione "acuta", dal momento che circa 25.000 pazienti sono attualmente ventilati "in cronico" a domicilio. Inoltre, si calcola che milioni di cittadini europei soffrano attualmente di disturbi respiratori durante il sonno, e per molti di essi il trattamento medico di prima scelta è rappresentato dalla NIV. Questo libro si propone lo scopo di richiamare l'attenzione sulle più recenti acquisizioni in questo campo, con la speranza di fornire uno strumento valido e maneggevole per la scelta e l'impostazione della migliore modalità di ventilazione.

Dal progetto al modello tridimensionale è uno dei passaggi più importanti nella realizzazione degli oggetti che fanno parte della vita di tutti i giorni, siano essi reali oppure solamente dei contenuti multimediali. Con questa lezione sulla modellazione imparerai a trasformare i prospetti di un'automobile nel suo corrispondente modello 3D. In particolare affronterai i seguenti argomenti: - l'uso delle Blueprint - impostare e importare immagini o disegni da utilizzare come punto di riferimento - l'uso combinato di pochi semplici comandi per fare grandi cose - l'uso dei modificatori Subdivision Surface e Mirror per dettaglio e simmetria Con 21 video-tutorial dedicati

AutoCAD è un fantastico strumento di disegno automatico che consente di ottenere immagini di tipo vettoriale, definite quindi come oggetti matematico-geometrici che possono essere scalati e ingranditi senza perdita di risoluzione. Si tratta di un software diffusissimo e utilizzato da architetti, geometri, ingegneri, professionisti della progettazione grafica e in ambito meccanico, oltre che nelle scuole. In questo corso ci occuperemo esclusivamente dell'ambiente 2D, nonostante questo completo software (faremo riferimento alla versione 2013) abbia tutti gli strumenti per realizzare modelli tridimensionali renderizzati. Quello che imparerai in questi ebook ti eviterà di utilizzare AutoCAD in modo disorganizzato ed erroneo, come la maggior parte degli utenti fai-da-te. I tutorial sono strutturati con indicazioni puntuali e immagini dettagliate; ogni argomento affrontato è immediatamente declinato in ambito pratico. In questo primo volume ci occuperemo di analizzare approfonditamente l'interfaccia, focalizzandoci sugli strumenti di creazione e modifica e sulle possibilità di personalizzazione dell'ambiente di lavoro. Imparerai inoltre a definire i pennini, i colori e la differenza fra gli ambienti "Modello" e "Layout". Lavorerai infine, concretamente, su un modello di semplice pianta catastale. Imparerai: . A personalizzare l'interfaccia . A utilizzare gli strumenti di disegno . A impiegare le funzioni di modifica . A lavorare su una semplice pianta catastale

It is 1804, the year that Meriwether Lewis, William Clark, and the Corps of Discovery set out for their now-legendary exploration of the Louisiana Purchase, departing St. Louis to travel across the continent to the Pacific Ocean and back. This fictionalized biography of Lewis and Clark's journey introduces Seaman, a 150-pound Newfoundland dog and unheralded member of the Corps, to young historians. Seaman travels the long journey with the Corps, playing a key role in the expedition's success by catching and retrieving game, and protecting the team from wild animals and hostile Native Americans. Gail Langer Karwoski's thrilling account of Lewis and Clark's expedition with the Corps of Discovery, Seaman, and eventually Sacagawea, full of accurate details drawn from Lewis's own diary entries, will draw readers into one of the most exciting chapters in American history.

Proceedings of the VIII Workshop ArcheoFOSS: Free, Libre and Open Source Software e Open Format for archeological research, held in Catania, at The Department of Mathematics and Informatics of Catania University, on June 18-19, 2013.

Nona Grey's story reaches its shattering conclusion in the third instalment of Book of the Ancestor.

There have been extraordinary developments in the field of neuroscience in recent years, sparking a number of discussions within the legal field. This book studies the various interactions between neuroscience and the world of law, and explores how neuroscientific findings could affect some fundamental legal categories and how the law should be implemented in such cases. The book is divided into three main parts. Starting with a general overview of the convergence of neuroscience and law, the first part outlines the importance of their continuous interaction, the challenges that neuroscience poses for the concepts of free will

and responsibility, and the peculiar characteristics of a “new” cognitive liberty. In turn, the second part addresses the phenomenon of cognitive and moral enhancement, as well as the uses of neurotechnology and their impacts on health, self-determination and the concept of being human. The third and last part investigates the use of neuroscientific findings in both criminal and civil cases, and seeks to determine whether they can provide valuable evidence and facilitate the assessment of personal responsibility, helping to resolve cases. The book is the result of an interdisciplinary dialogue involving jurists, philosophers, neuroscientists, forensic medicine specialists, and scholars in the humanities; further, it is intended for a broad readership interested in understanding the impacts of scientific and technological developments on people’s lives and on our social systems.

This is the eBook of the printed book and may not include any media, website access codes, or print supplements that may come packaged with the bound book. Master the Newest Blender Techniques for Creating Amazing 3D Characters: From Design and Modeling to Video Compositing Now fully updated for Blender 2.78b and beyond, Learning Blender, Second Edition, walks you through every step of creating an outstanding 3D animated character with Blender, and then compositing it in a real video using a professional workflow. This edition covers the powerful new selection and modeling tools, as well as high-efficiency improvements related to other parts of the project such as texture painting, shading, rigging, rendering, and compositing. Still the only Blender tutorial to take you from preproduction to final result, this guide is perfect for both novices and those moving from other software to Blender (open source and free software). Author Oliver Villar provides full-color, hands-on chapters that cover every aspect of character creation: design, modeling, unwrapping, texturing, shading, rigging, animation, and rendering. He also walks you through integrating your animated character into a real-world video, using professional camera tracking, lighting, and compositing techniques. The rich companion website (blendtuts.com/learning-blender-files) will help you quickly master even the most complex techniques with bonus contents like video tutorials. By the time you’re done, you’ll be ready to create outstanding characters for all media—and you’ll have up-to-date skills for any 3D project, whether it involves characters or not. Learn Blender’s updated user interface, navigation, and selection techniques Create your first scene with Blender and the Blender Render and Cycles render engines Organize an efficient, step-by-step pipeline to streamline workflow in any project Master modeling, unwrapping, and texturing Bring your character to life with materials and shading Create your character’s skeleton and make it walk Use Camera Tracking to mix 3D objects into a real-world video Transform a raw rendered scene into the final result using Blender’s compositing nodes Register your product at informit.com/register for convenient access to downloads, updates, and corrections as they become available.

Geographical Information Systems has moved from the domain of the computer specialist into the wider archaeological community, providing it with an exciting new research method. This clearly written but rigorous book provides a comprehensive guide to that use. Topics covered include: the theoretical context and the basics of GIS; data acquisition including database design; interpolation of elevation models; exploratory data analysis including spatial queries; statistical spatial analysis; map algebra; spatial operations including the calculation of slope and aspect, filtering and erosion modeling; methods for analysing regions; visibility analysis; network analysis including hydrological modeling; the production of high quality output for paper and electronic publication; and the use and production of metadata. Offering an extensive range of archaeological examples, it is an invaluable source of practical information for all archaeologists, whether engaged in cultural resource management or academic research. This is essential reading for both the novice and the advanced user.

In questo tredicesimo volume di Corso di Blender – Grafica 3D esamineremo una serie di materiali per creare diversi tipi di superfici: dalle più comuni come il parquet e il vetro, a quelle come l’acqua e l’impiallacciatura in wengé di grande effetto visivo, fino a realizzare addirittura superfici particolarissime, come un tetto in makuti! I vari esempi saranno ampiamente descritti per facilitare l’apprendimento e associati al file di riferimento che potrai scaricare e utilizzare liberamente. Imparerai: . A realizzare ambientazioni ed elementi d’arredo specifici . Ad applicare e renderizzare parquet, laccatura lucida, vetro colorato, impiallacciate e molto altro

In questo dodicesimo volume di Corso di Blender – Grafica 3D proseguiremo nel percorso di realizzazione completa di un elemento d’arredo. In questo volume imparerai a creare delle scene, posizionare le camere e le luci. Potrai inoltre inserire una serie di oggetti che renderanno le tue viste molto più “vive” e fotorealistiche. Questo lungo esercizio, così dettagliato, ti sarà utile per moltissimi altri lavori. Imparerai: . A creare delle scene complete . A posizionare le camere e le luci . A inserire gli oggetti per aumentare l’effetto fotorealistico . A realizzare tipologie differenti di rendering Oltre 500 immagini esplicative 18 esercizi pratici e mirati Blender è un programma di modellazione 3D gratuito, open source e multiplatforma. Estremamente completo e professionale, ha da subito incontrato l’apprezzamento di professionisti e appassionati di grafica 3D. Andrea Coppola ha realizzato un manuale completo e ricco di esempi pratici, suddiviso in quattro volumi, per guidare il lettore alla scoperta del software attraverso un percorso di apprendimento mirato e efficace. Blender - La guida definitiva vuole essere un punto di riferimento, ma anche di partenza per tutti i Blender user, professionisti, appassionati di computer grafica e, perché no, anche principianti. Nel primo volume sono trattati gli argomenti base, dalle note informative, alla configurazione del sistema e la personalizzazione dell’ambiente di lavoro, alla struttura e al funzionamento dell’interfaccia utente (UI), alle funzionalità base e avanzate per la modellazione (modalità di lavoro, trasformatori, modificatori).

Driven by the demands of research and the entertainment industry, the techniques of animation are pushed to render increasingly complex objects with ever-greater life-like appearance and motion. This rapid progression of knowledge and technique impacts professional developers, as well as students. Developers must maintain their understanding of conceptual foundations, while their animation tools become ever more complex and specialized. The second edition of Rick Parent’s Computer Animation is an excellent resource for the designers who must meet this challenge. The first edition established its reputation as the best technically oriented animation text. This new edition focuses on the many recent developments in animation technology, including fluid animation, human figure animation, and soft body animation. The new edition revises and expands coverage of topics such as quaternions, natural phenomenon, facial animation, and inverse kinematics. The book includes up-to-date discussions of Maya scripting and the Maya C++ API,

programming on real-time 3D graphics hardware, collision detection, motion capture, and motion capture data processing. New up-to-the-moment coverage of hot topics like real-time 3D graphics, collision detection, fluid and soft-body animation and more! Companion site with animation clips drawn from research & entertainment and code samples Describes the mathematical and algorithmic foundations of animation that provide the animator with a deep understanding and control of technique

In questo nono volume del Corso di Blender ci dedicheremo alla realizzazione di una scena piuttosto complessa. Affronteremo le varie fasi di modellazione, mapping e rendering, giungendo a restituire una scena decisamente fotorealistica di una vecchia e solitaria colonna in marmo, abbandonata in uno scenario boschivo. Imparerai a realizzare, grazie all'uso del plugin gratuito Ivy Generator, degli elementi vegetali, nello specifico un'edera rampicante, che in seguito potrai utilizzare per realizzare ogni tipo di pianta. Con il sistema particellare creerai il manto erboso e il sottobosco. Infine applicherai la texture marmorea alla colonna e imparerai a posizionare la corretta illuminazione e la camera migliore per il tuo render finale. Imparerai: . Ad applicare materiali e mappature con i nodi . A creare un prato con il sistema particellare . A creare dei rampicanti . A ottimizzare l'illuminazione

Nel quindicesimo e conclusivo volume di Corso di Blender - Grafica 3D ci occuperemo di alcuni effetti volumetrici per realizzare fluidi in movimento e simulazioni di schizzi, getti di liquidi, ampie distese d'acqua, nebbia e foschia. Approfondiremo l'utilizzo del parametro Mist e utilizzeremo i simulatori di fumo e fiamme. Infine affronteremo due importanti argomenti come il Compositing e il Render Layer, utilissimi per agire in post-produzione sul render finale, come se fossimo in un ambiente di fotoritocco. Imparerai: . A creare effetti di fluidi in movimento . A realizzare simulazioni di schizzi e getti di liquidi . A creare ampie distese d'acqua . A generare nebbia, foschia, fumo e fiamme

Blender è il software di modellazione, rendering e animazione 3D completamente gratuito più potente, versatile e conosciuto. Il suo principale punto di forza è la diffusione e replicabilità su tutti i principali sistemi operativi da Mac Os X a Windows a Linux. Da oggi puoi diventare un professionista di Blender partendo da zero con questo corso innovativo. In 15 ebook progressivi realizzerai fin da subito progetti concreti, grazie ai quali imparerai le funzionalità del software, dai livelli più semplici a quelli avanzati. Alla fine del corso conoscerai tutti gli strumenti di Blender e soprattutto avrai imparato a metterli subito in pratica per i tuoi progetti e per far diventare la grafica 3D la tua professione.

Questo il quinto dei 5 volumi di "Blender - La Guida Definitiva," giunto alla seconda edizione, aggiornata alla 2.8x. Questa guida completa, impostata secondo un percorso formativo definito di tipo "enciclopedico," esamina a fondo ogni aspetto di Blender, il famoso software open source di grafica 3D, con centinaia di immagini e decine di esercizi pratici. In questo quinto volume, si analizzeranno: - Freestyle render; - Grease Pencils, sculpting e animazione 2D; - Blender Game Engine (BGE); - Fotogrammetria e Blender; - la teoria dei PBR; - Addons; - Blender 2.8 features: Clay render e Eevee render; - Architettura interattiva (Archviz) con Blender e Unreal Engine 4; - Open Movie; -Blend4Web.

Introdotta le basi della programmazione e installati tutti gli strumenti necessari, in questo secondo livello vengono approfonditi alcuni importanti aspetti teorici nell'ambito della programmazione a oggetti. Nei capitoli del volume sono messi in pratica i nuovi elementi concettuali acquisiti: inizialmente con la creazione di una app per la visualizzazione di un contatto telefonico, poi con l'introduzione all'argomento delle App Widget, sempre con l'ausilio di una app creata passo passo. In appendice sono contenuti i codici completi delle app realizzate ed esercizi per consolidare le nuove nozioni. Android è oggi il sistema operativo per dispositivi mobili più diffuso al mondo. Solidità e semplicità di utilizzo lo hanno reso un riferimento indiscusso tra le piattaforme di mobile device. "Corso di programmazione per Android" di Francesco Frascà ti permetterà di diventare autonomo nello sviluppo di app per Android, stimolando la tua creatività. 15 ebook progressivi in cui metterai costantemente in pratica le nozioni apprese. In ogni volume arriverai a creare una o più applicazioni complete e perfettamente funzionanti. Il corso si rivolge ai principianti assoluti, a chi ha già esperienza di sviluppo app e vuole aumentare le proprie abilità, a chi è alla ricerca di nuove opportunità professionali e di business.

Livello 7. La dinamica dei corpi rigidi In questo settimo volume di "Corso di Blender - Grafica 3D" approfondirai un'importante argomento: la dinamica dei corpi rigidi. Inizialmente imparerai a modellare una tazza partendo da una fotografia. Sarai poi guidato nell'installazione dell'add-on Cell Fracture; utilizzerai il Graph Editor per impostare l'animazione di un proiettile, avvalendoti della funzionalità introdotta con Blender 2.66 che permette la simulazione delle dinamiche dei corpi rigidi (Rigid Body Simulation). Farai ulteriormente pratica con il motore di rendering Cycles. Imparerai: . A modellare un oggetto partendo da una fotografia . A installare e utilizzare l'add-on Cell Fracture . A impiegare il Graph Editor per impostare e articolare l'animazione . A utilizzare in modo avanzato il motore di rendering Cycles

Il volume contiene i testi delle relazioni che sono presentate e discusse all'VIII Congresso Nazionale della Società degli Archeologi Medievisti Italiani (Matera, 12-15 settembre 2018), articolate in 3 sezioni: Luoghi di culto e Archeologia funeraria, Archeologia degli insediamenti rupestri, Produzioni, commerci, consumi

Livello 10. Realizzazione di un elemento d'arredo (prima parte) In questo decimo volume del Corso di Blender imparerai a modellare una cucina molto dettagliata e a rappresentarla nel modo più credibile possibile. In questa prima parte ci concentreremo sulla modellazione dei mobili e dell'ambiente, su alcuni aspetti della progettazione, sulla modellazione e sui segreti degli oggetti di arredamento, facendo bene attenzione a riprodurli così come sono nella realtà, sull'applicazione di materiali fotorealistici e sugli aspetti relativi all'illuminazione in funzione delle inquadrature. In particolare imparerai a realizzare l'isola centrale, il top, le ante, i cestoni, le colonne e una madia, oltre ad alcuni elettrodomestici che rendono la composizione davvero realistica. Imparerai: . A modellare gli elementi costitutivi . A modellare elettrodomestici e altri particolari . A creare un ambiente base in cui inserire l'elemento d'arredo . A curare dettagli e rifiniture per integrare in modo ottimale l'elemento modellato

Il Novecento ci ha consegnato una interessante evoluzione del concetto stesso di bene culturale architettonico e urbano, dalla identificazione selettiva del monumento alla contestualizzazione del monumento, alla monumentalizzazione del contesto (ambiente naturale, manufatti storici, stratificazione storica degli usi antropici del territorio). Tale evoluzione ha arricchito e dilatato in misura significativa il campo di interesse in ordine alle azioni di tutela, conservazione e valorizzazione dei beni. Il progetto di conservazione del bene storico-architettonico, nella accezione attuale, si pone in alternativa all'intervento (straordinario) di restauro classicamente inteso, riferendosi, secondo la impostazione teorico-metodologica del restauro preventivo, piuttosto

all'intervento (ordinario) di manutenzione e di conservazione programmata. Tali presupposti implicano una ampia, interdisciplinare e organizzata base conoscitiva, mirata allo specifico architettonico in tutti i suoi aspetti (storici, formali, figurativi, simbolici, costruttivi, funzionali...) e anche nella sua realtà contestuale urbana e ambientale, in grado di selezionare e orientare le scelte operative. Conoscenza finalizzata certamente al progetto, ma anche alla diagnostica, al monitoraggio del cantiere e al check up continuo dell'edificio nel tempo. Si esige dunque la possibilità e la capacità di gestire, in maniera visuale, relazionata e dinamica, una notevole massa di informazioni, peraltro fortemente eterogenea per caratteristiche proprie e per formati. Il programma di ricerca si propone di fornire un contributo innovativo in ordine alla definizione delle modalità organizzative e procedurali mirate alla costruzione di data base integrati, finalizzati alla documentazione, e alle azioni di tutela, conservazione e valorizzazione del patrimonio architettonico e urbano, nonché al loro utilizzo da parte degli Enti pubblici territoriali e di operatori tecnico-professionali. Il campo di indagine è lo specifico architettonico, nella sua relazione contestuale urbana, e la città storicizzata, nel suo insieme, quale risultato del processo storico di formazione e trasformazione sino all'attualità. I casi di studio sono individuati da ciascuna Unità di ricerca in riferimento al proprio territorio di ambito. Un significativo contributo su una tematica di permanente attualità, atteso che la emergenza del terremoto ha drammaticamente riproposto la carenza di conoscenza sistemica, organizzata e finalizzata, dei beni storico-architettonici presenti sul territorio. Il volume è a cura di Mario Centofanti con il coordinamento scientifico di Anna Marotta, Roberto Mingucci, Michela Cigola, Elena Ippoliti.

[Copyright: 3a0d9201e2496c6812f8694d15c1541a](#)