

Corso di Blender. Livello 3 (Esperto in un click)

Esperto in un click

Corso di **Francesco Andresciani**

BLENDER

level
1 2 **3** 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 Grafica 3D

Realizza l'interno di un edificio



Imparerai a:

- Estendere le funzioni di Blender con i plug-ins
- Importare i file DXF
- Realizzare la pianta di un edificio
- Importare oggetti col comando Append
- Sfruttare al massimo la visualizzazione Wireframe

area51
Publishing
www.area51publishing.com

Data di pubblicazione: 27 febbraio 2012

Editore: Area51 Publishing

Autore: Francesco Andresciani

Lunghezza stampa: 75

Lingua: Italiano

PDF

In digitale il corso innovativo di Blender, software leader nella grafica e animazione 3D.

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.

Vuoi diventare un professionista di Blender partendo da zero? Ora hai lo strumento per farlo. Per creare: modellazioni e animazioni 3D, rigging, compositing e rendering, applicazioni e giochi 3D.

LIVELLO 3

Realizza l' interno di un edificio

Imparerai a:

- . Estendere le funzioni di Blender con i plug-ins
- . Importare i file DXF
- . Realizzare la pianta di un edificio
- . Importare oggetti col comando Append
- . Sfruttare al massimo la visualizzazione Wireframe.

A CHI SI RIVOLGE IL CORSO

Ai principianti assoluti.

- . A coloro che hanno letto i manuali ma non sanno come mettere in pratica le nozioni apprese.
- . A chi ha già una certa padronanza con programmi di grafica e vuole aumentare le sue abilità.
- . A chi vuole fare della grafica 3D la sua professione.

STRUTTURA DEL CORSO

- . 15 livelli progressivi per 15 ebook.
- . Ogni ebook costituisce un livello: alla fine del livello avrai imparato a realizzare un progetto concreto e appreso nuove funzionalità di Blender.
- . Esercizi per approfondire il livello del corso e attivare la tua creatività.
- . Ogni ebook è autoconclusivo e indipendente dagli altri. I contenuti e i tutorial sono progressivi.

IN OGNI EBOOK

- . Oltre 100 pagine di tutorial passo passo e testo chiaro, agevole, pratico.
- . Oltre 150 immagini di immagini dettagliate.
- . Oltre 20 video illustrativi.
- . Esercizi mirati e finestre di approfondimento.

Scarica subito il software Blender gratuito e inizia il nostro corso .

L'AUTORE

Francesco Andresciani nasce a Macerata il 9 ottobre 1976, ma vive e lavora a Bologna, dove

svolge la professione di geometra libero professionista. Da sempre appassionato e studioso di informatica, utilizza attivamente svariati strumenti software in ambito progettuale, grafico e fotografico. Personalità creativa, versatile e poliedrica, esempio di quell'ideale di unione tra creatività e tecnologia che è anche la visione di Area51 Publishing, dipinge e suona diversi strumenti musicali con i quali ha composto e inciso alcuni brani. Cura la sezione di Blender del "Corso di programmazione per iPhone, iPad e Mac", pubblicato in edicola dalla Hobby & Work e ideato e curato da Area51 Publishing. Per contattare l'autore: nuraghe@libero.it; blenderclick.wordpress.com.

<https://k2s.cc/file/dc8708c9e64ad/eiL2MIJle.pdf.rar>