

BLENDER PER L'ARCHITETTURA

Indice

INTRODUZIONE ALL'OPERA

Struttura del libro.....	1
Come impiegare il libro.....	1
Gli esercizi.....	1
Il supporto DVD.....	1

CAP-1

INTRODUZIONE A BLENDER PER L'ARCHITETTURA

-1.1 Introduzione.....	1
-1.2 CAD e Blender.....	1
-1.3 Unità di misura.....	1
-1.4 Import “ dxf, 3ds, obj” (Parametri Standard).....	1
-1.5 Export “ dxf, 3ds, obj” (Parametri Standard).....	1
-1.6 Append or link.....	1
-1.7 Script.....	1

CAP-2

CREARE LE MURA DI UNA CASA

- 2.2 - Creare le mura per estrusione di vertici.....	1
- 2.3 - Lo script OffSet.....	1
- 2.4 - Creare le mura per estrusione di lati.....	1
- 2.5 - Creare i fori delle finestre.....	1
- 2.6 - Creare il solaio ed il pavimento.....	1
- 2.7 - Lo script Solidify Selection.....	1

CAP-3

CREARE LE FINESTRE E PERSIANE

- 3.1 - Creare una finestra in High-Poly..... 1
- 3.2 - Creare il vetro..... 1
- 3.3 - Creare una finestra in Low-Poly..... 1
- 3.4 - Creare una persiana da un profilo..... 1

CAP-4

CREARE BALCONI E RINGHIERE

- 4.1 - Creare il balcone..... 1
- 4.2 - Modellazione del paletto “torciglione”..... 1
- 4.3 - Modellazione del paletto “artistico”..... 1
- 4.4 - Distribuzione di un oggetto lungo una curva..... 1

CAP-5

CREARE LE SCALE

- 5.1 - Creare una rampa di scale..... 1
- 5.2 - Creare una scala a chiocciola..... 1
- 5.3 - Creare il corrimano della scala a chiocciola..... 1
- 5.4 - Creare una rampa di scale automaticamente..... 1

CAP-6

CREARE IL TETTO

- 6.1 - Tegole..... 1
- 6.3 - Coppi..... 1
- 6.4 - Tegole Low Poly..... 1
- 6.5 - Creare la gronda..... 1
- 6.6 - Crea il discendente..... 1

CAP-7

VEGETAZIONE

- 7.1 - Creare alberi..... 1
- 7.2 - Alberi con mappe Alpha Channel..... 1
- 7.3 - Ivy Generator..... 1
- 7.4 - Creare un prato realistico..... 1

CAP-8

LUCI E CAMERE

- 8.1 - Illuminare una scena..... 1
- 8.2 - Luci ed ombre in Blender..... 1
- 8.3 - Camere..... 1
- 8.4 - Profondità di campo..... 1
- 8.5 - Camere e DoF in Blender..... 1

CAP-9

IL RENDERING

- 8.1 - Render in Blender..... 1
- 8.2 - Il motore Internal..... 1
- 8.3 - Ambient Occlusion..... 1
- 8.4 - Luci..... 1
- 8.5 - Camera..... 1
- 8.6 - Materiali..... 1

CAP-10

MATERIALI

- 10.1 - Materiali in Architettura..... 1
- 10.2 - Materiali in Anteprema..... 1
- 10.3 - Materiali pronti all'uso..... 1

CAP-11

RENDER D'INTERNI

- 11.1 - Illuminare..... 1
- 11.2 - Render d'interni in Blender..... 1
- 11.3 - Fotorealismo..... 1