

BLENDERIAMO

A cura di Stefano D'Alessandro, Andrea Galli, Giorgia Mussa, Giulia Syenina
2LTE – a.s. 2010/2011

In seguito a buoni risultati ottenuti nella modellazione grafica attraverso programmi come PovRay, AutoCAD e SketchUp abbiamo pensato di misurarci con l'animazione servendoci di programmi utilizzati anche per usi professionali. Su consiglio del Prof. L. Fabbri, abbiamo scelto di utilizzare Blender¹, un software applicativo di modellazione grafica e animazione.

È stato quindi selezionato un gruppo di studenti che si è diviso in due parti: quella creativa e quella operativa. La prima si è occupata della stesura della storia e della creazione della “story board”, ossia di tutti i dettagli grafici inerenti a sfondi, luci, camera. Il secondo gruppo si è impegnato nella creazione del protagonista dell'animazione. Siamo riusciti a conseguire un miglior esito con l'aiuto di un “tutorial” presente su un sito web². Stefano D'Alessandro si è dedicato alla modellazione del bipede³, mentre Andrea Galli si è occupato dei movimenti del personaggio utilizzando gli “empty”. Al termine delle operazioni abbiamo assemblato le due parti in modo da ottenere il risultato finale. Giorgia Mussa e Giulia Syenina, ideatrici della “story board”, hanno quindi revisionato le scelte grafiche inerenti l'ambientazione.

L'animazione è stata portata a termine in circa 40 ore di lezione. Il risultato è soddisfacente considerando il fatto che il lavoro è stato svolto senza particolare aiuto da parte del professore.

1: <http://www.blender.org/>

2: <http://my3dkingdom.altervista.org/>

3: protagonista dell'animazione, essere animato dotato di due gambe