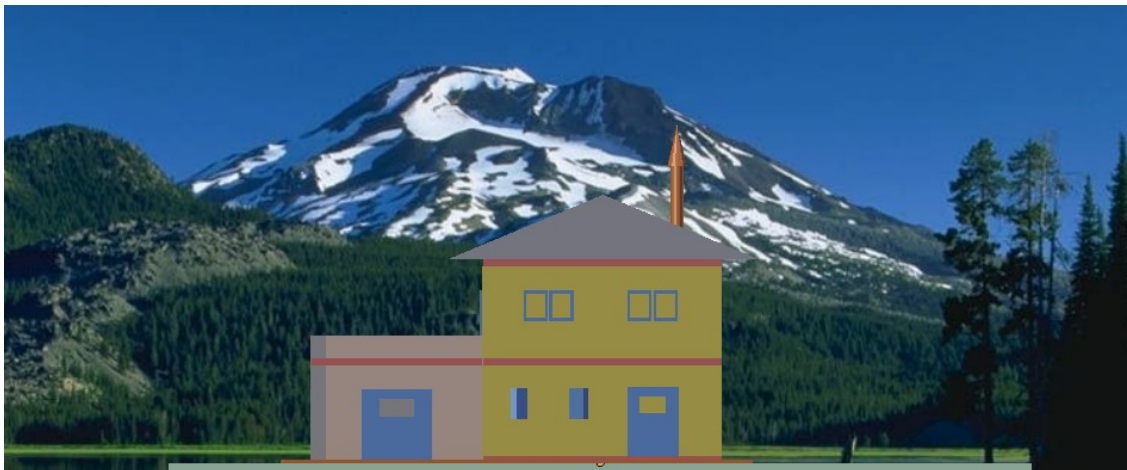
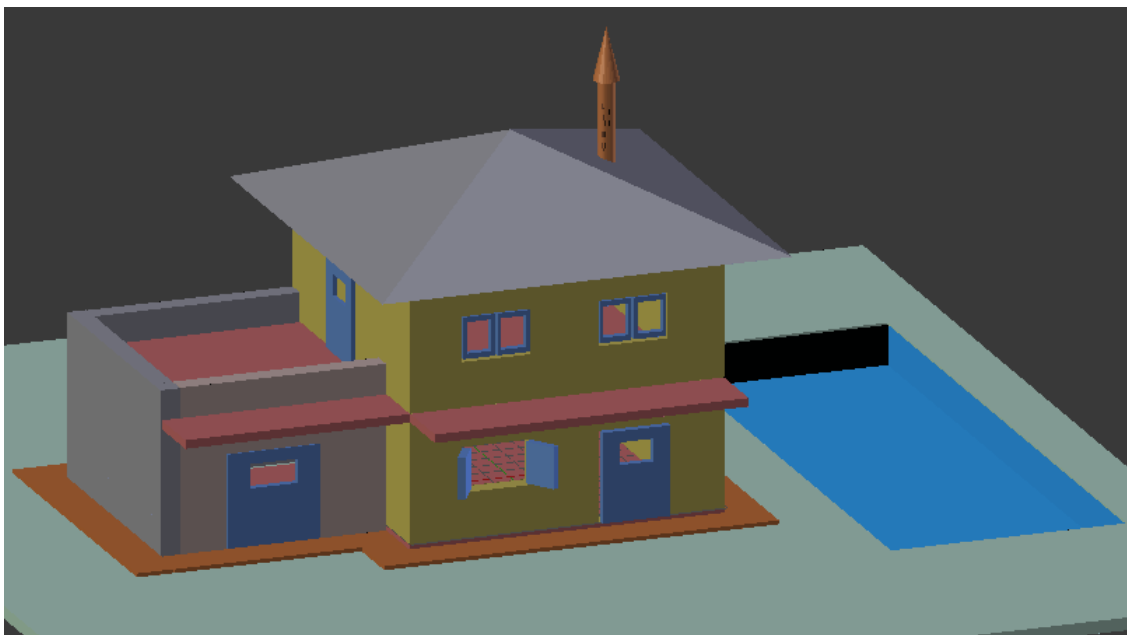


# My Blender Tutorial 3

(Costruiamo una casa con garage e piscina)

Augusto Scatolini  
([webmaster@comunecampagnano.it](mailto:webmaster@comunecampagnano.it))  
([a.scatolini@linux4campagnano.net](mailto:a.scatolini@linux4campagnano.net))  
([campagnanorap@gmail.com](mailto:campagnanorap@gmail.com))

Miniguia n. 213  
Ver. Settembre 2014

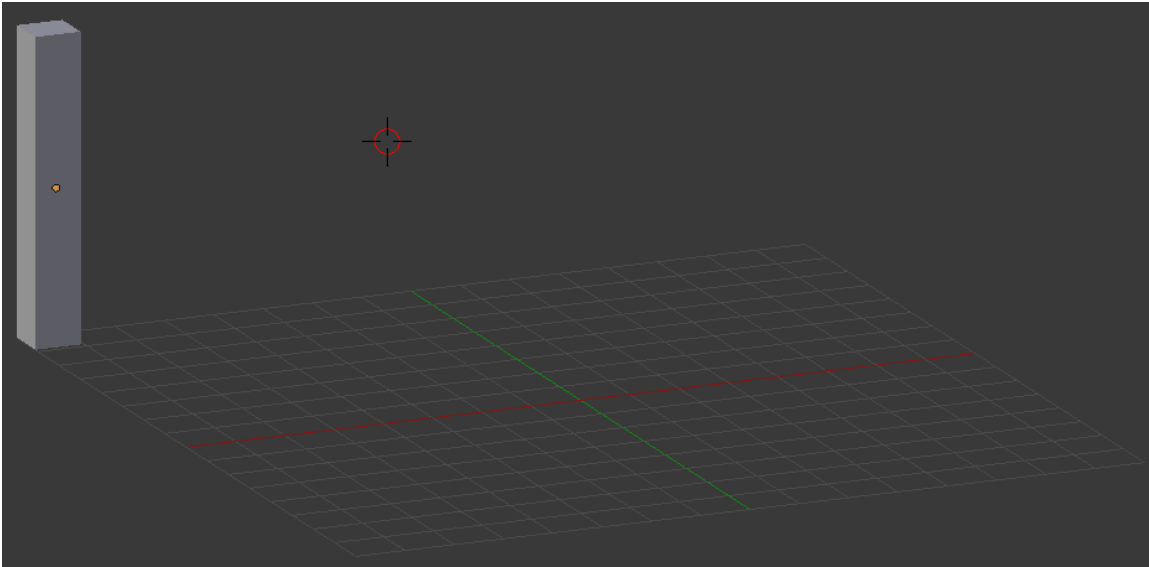


Dopo il primo tutorial introduttivo su Blender disponibile al seguente indirizzo  
[http://www.comunecampagnano.it/gnu/mini-howto/2014\\_211\\_my\\_blender\\_tutorial/My\\_Blender\\_tutorial.pdf](http://www.comunecampagnano.it/gnu/mini-howto/2014_211_my_blender_tutorial/My_Blender_tutorial.pdf)

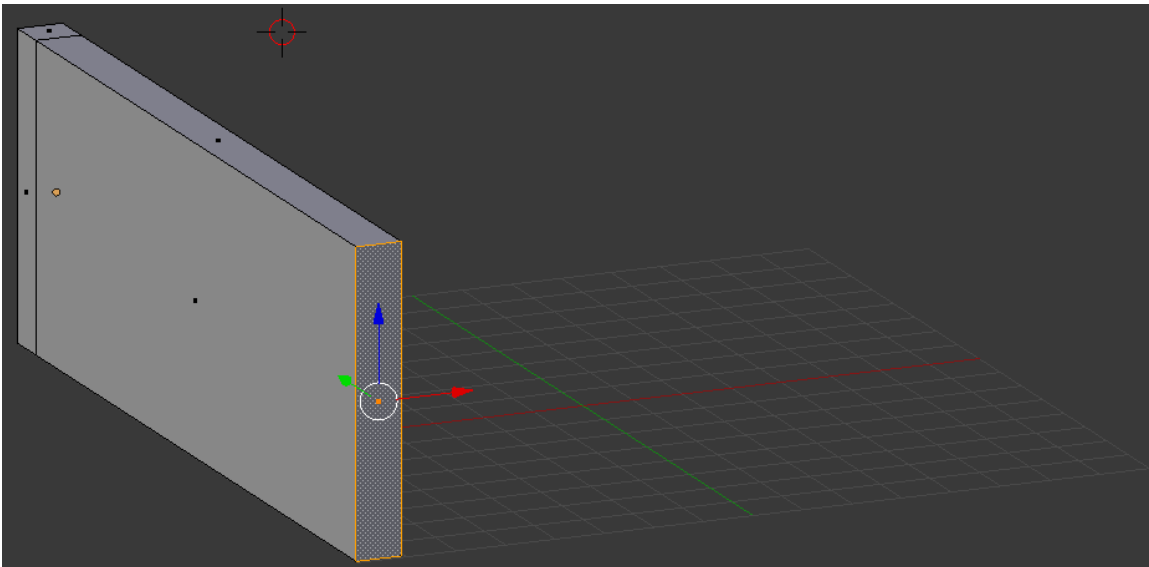
Dopo il secondo tutorial introduttivo su Blender disponibile al seguente indirizzo  
[http://www.comunecampagnano.it/gnu/mini-howto/2014\\_211\\_my\\_blender\\_tutorial/My\\_Blender\\_tutorial.pdf](http://www.comunecampagnano.it/gnu/mini-howto/2014_211_my_blender_tutorial/My_Blender_tutorial.pdf)

### Esercizio “costruzione di una casa”

Apriamo Blender, alziamo il cubo al livello del piano, lo scaliamo a forma di colonna e spostiamolo in un angolo della griglia sottostante:

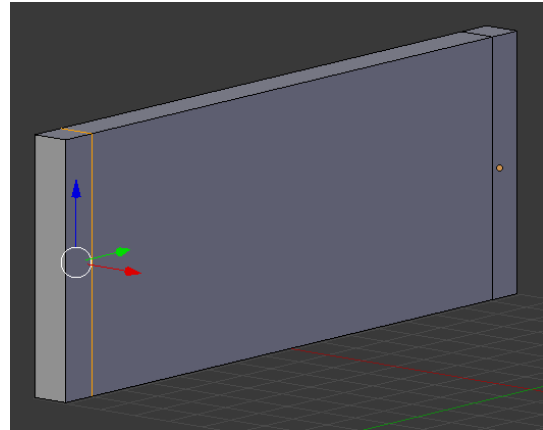


a questo punto selezioniamo la faccia che vediamo e la estrudiamo sull'asse y:



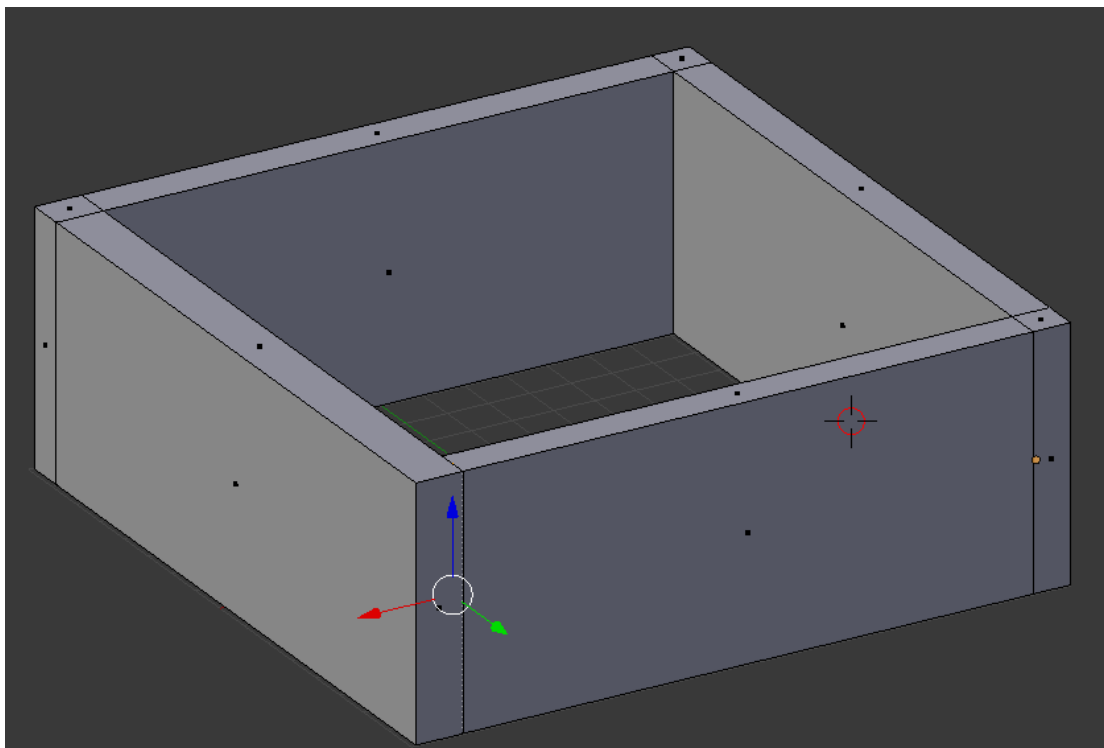
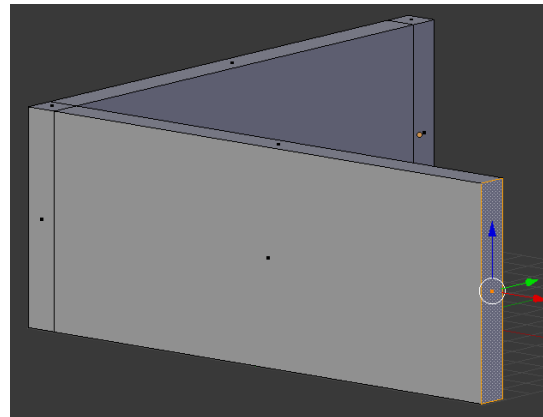
Ora dobbiamo estrudere la parete verso destra, quindi cambiamo visualizzazione

Non possiamo estrarre tutta la parete, quindi con **Ctrl+R** (Circuito di taglio) suddividiamo la parete come mostrato in figura:



estrudiamo la facciata risultante sull'asse X

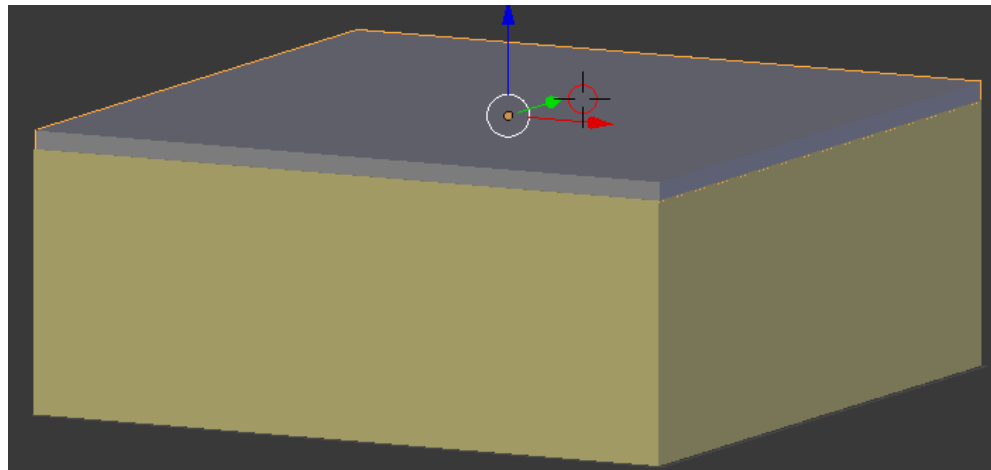
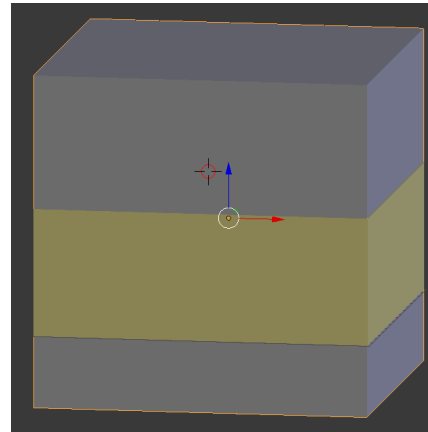
e ripetiamo la stessa procedura per le altre due pareti



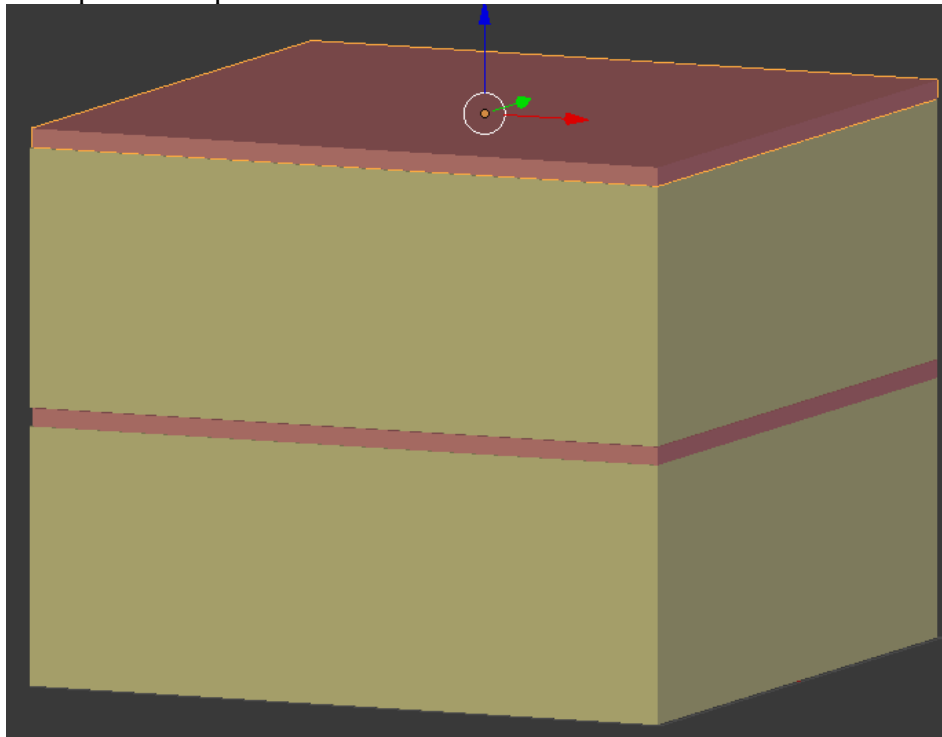
Abbiamo costruito 4 mura molto regolari ma, con la stessa tecnica si possono costruire delle sagome molto più fantasiose.

**Per costruire il solaio**, aggiungiamo un cubo e lo scaliamo fino a occupare tutta la superficie della casa

Poi lo scaliamo sull'asse Z e lo posizioniamo sopra le mura



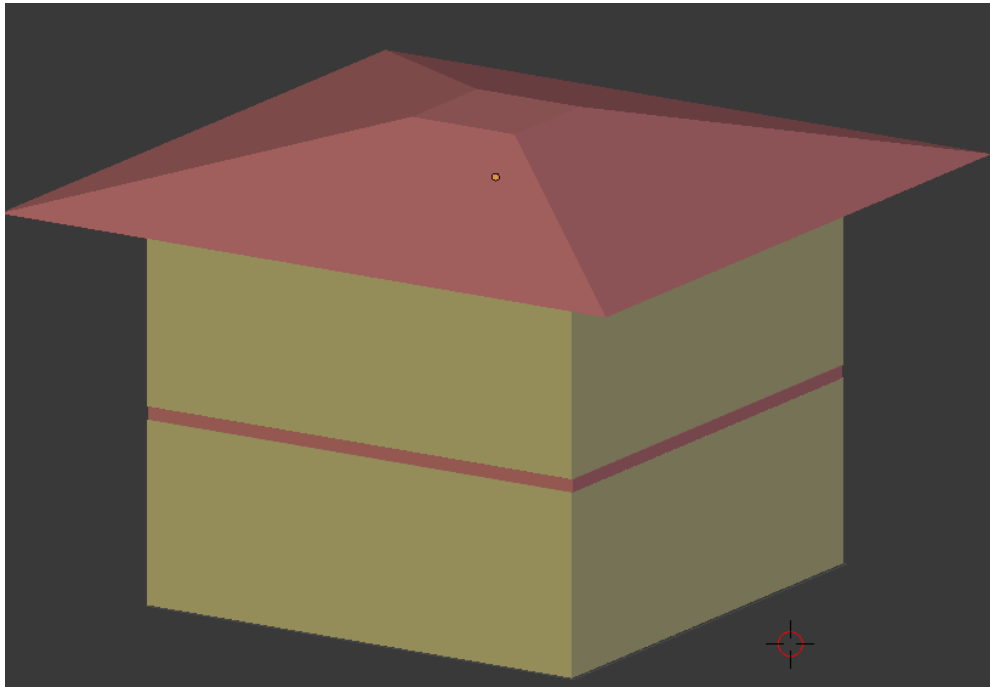
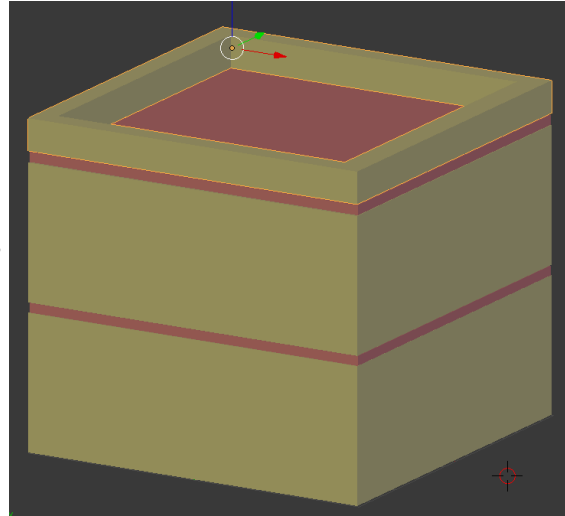
a questo punto risulta molto agevole duplicare le mura con **Ctrl+D** e portarle al 1° piano con **G**, stessa procedura per il solaio



## Tetto o terrazzo?

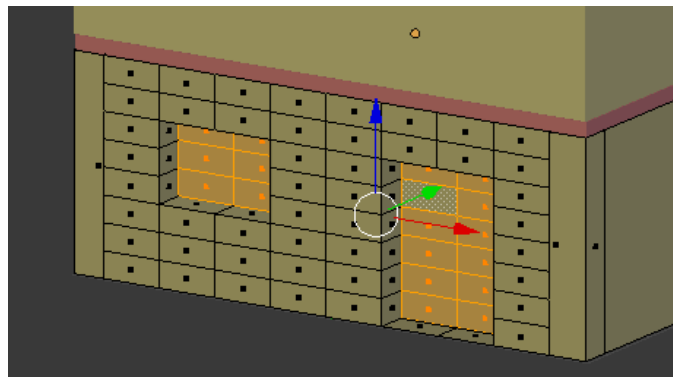
Per il terrazzo è molto semplice, si duplicano le mura, si spostano sopra al 1° piano e si scalano sull'asse Z

Per costruire il tetto si può duplicare il solaio, spostarlo un po' in alto, scalare la faccia inferiore (ingrandendola), scalare la faccia superiore (riducendola) e collocando questo tetto sopra la costruzione:



## Porte e finestre

Si potrebbe suddividere la facciata più volte, selezionare le sagome delle finestra e della porta e estrarre le facce selezionate verso l'interno

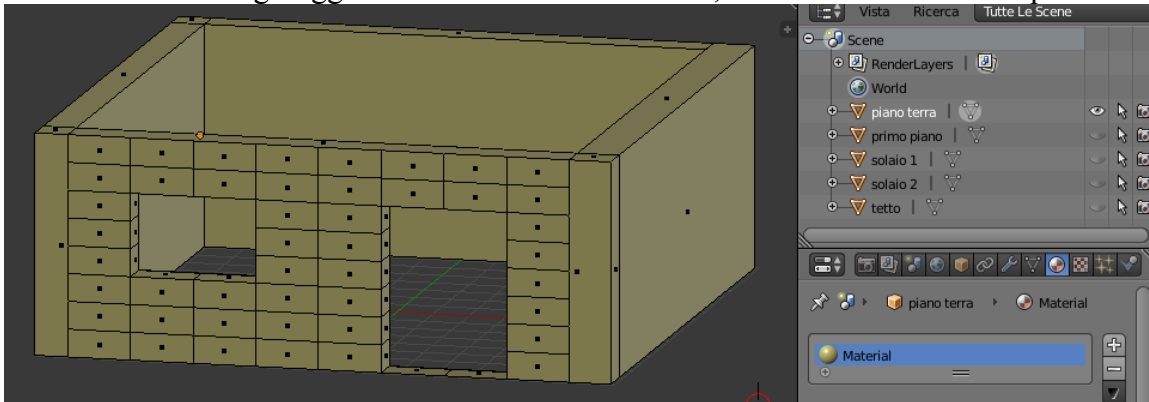
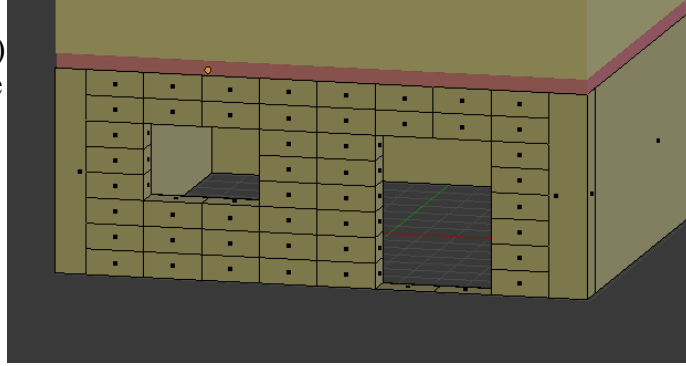


oppure si potrebbero creare sei buchi (porta e finestre da montare) selezionando e cancellando le facce interne ed esterne

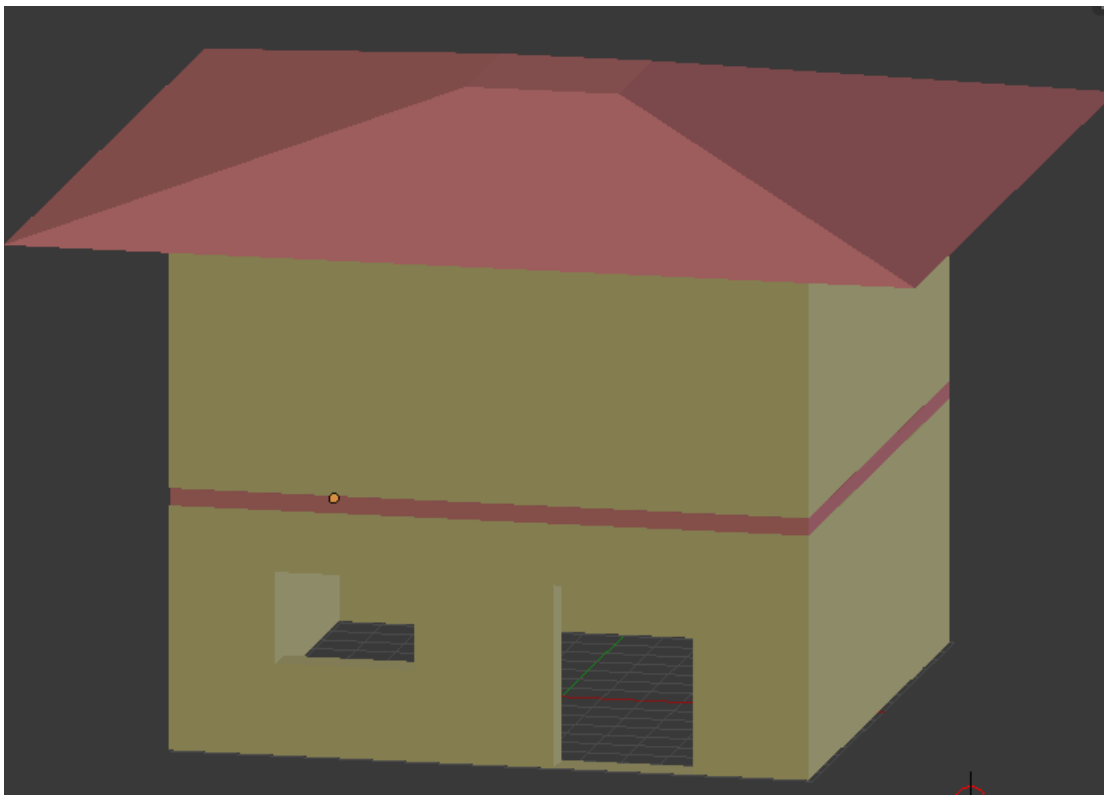
Per poter fare questa operazione è necessario poter suddividere e selezionare la facce dall'interno.

Per poter lavorare dall'interno è molto utile “spegnere”

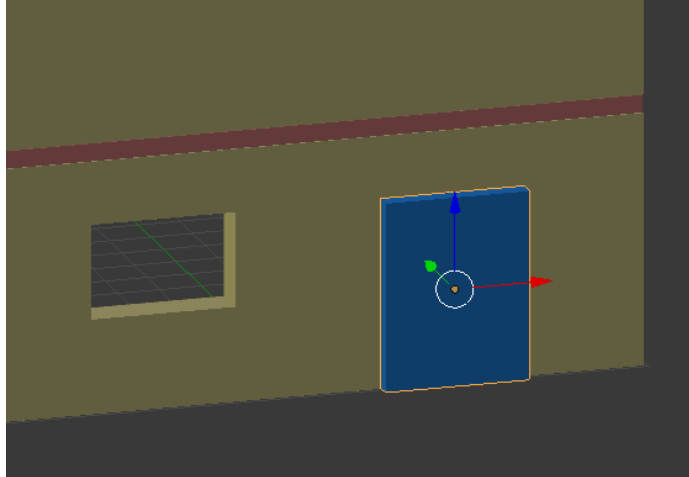
momentaneamente gli oggetti sovrastanti ovvero i solai, il tetto e le mura del 1° piano



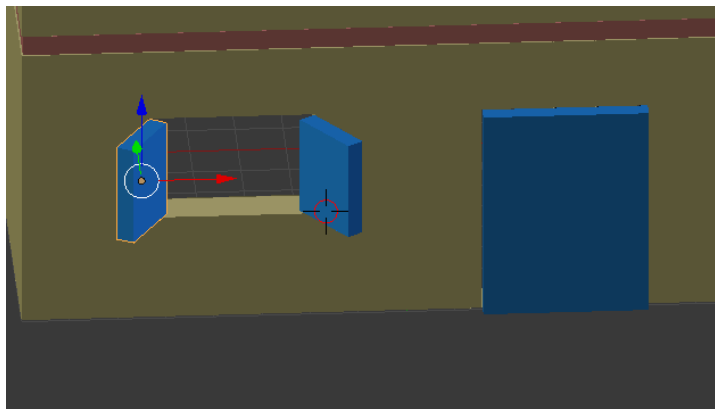
una volta fatta l'operazione si possono “riaccendere” e renderli nuovamente visibili



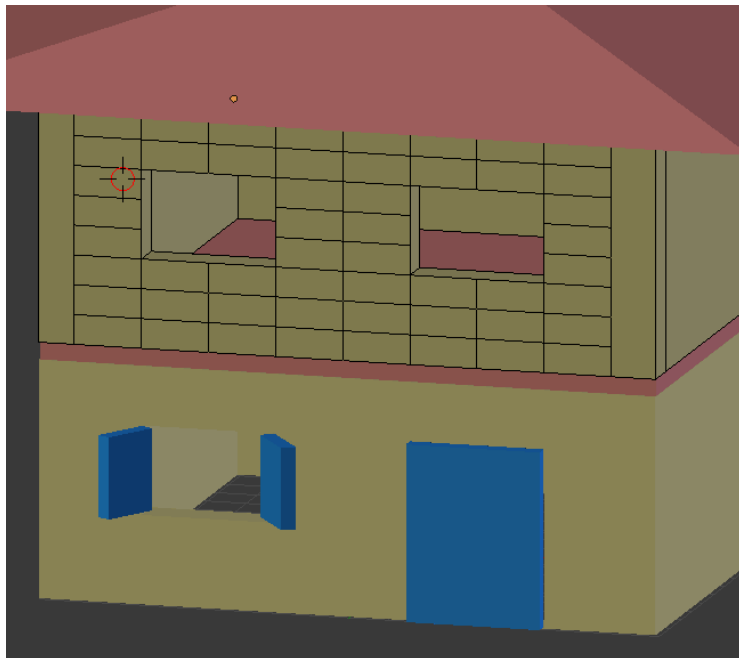
Per la porta possiamo aggiungere un cubo, scarlo opportunamente e posizionarlo dove abbiamo immaginato la porta



per modellare due persiane aperte, stessa procedura della porta, solo che poi dobbiamo ruotare queste "persiane" sull'asse Z

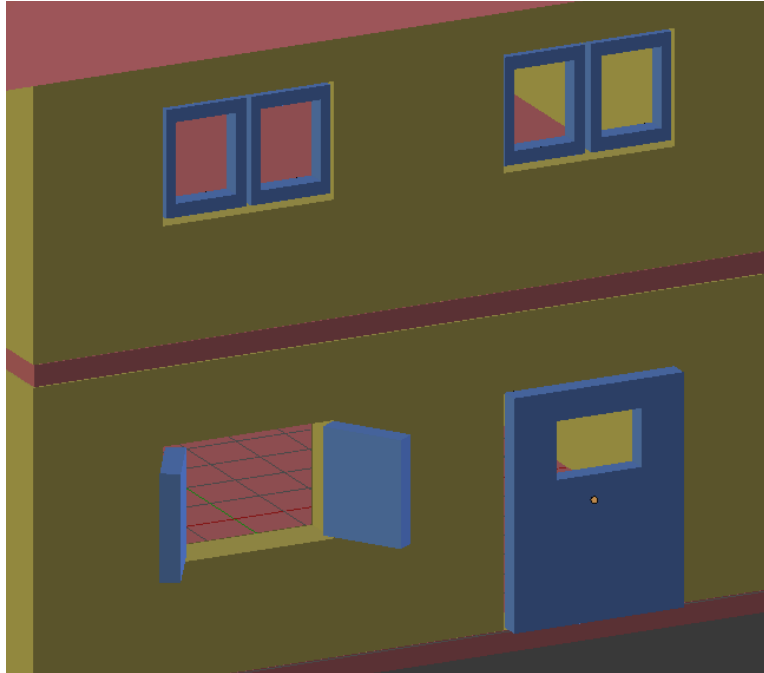


stessa procedura per il piano superiore

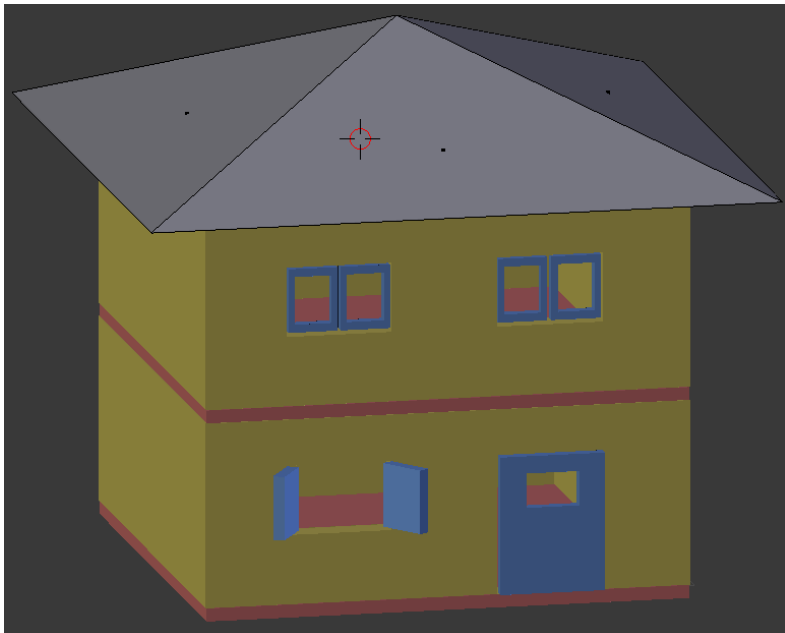


se volessimo modellare una “finestra” sulla porta è sufficiente “suddividere” la superficie, selezionare le alcune facce e cancellarle sia esternamente che internamente

stessa procedura per simulare le finestre con i vetri (al piano superiore)



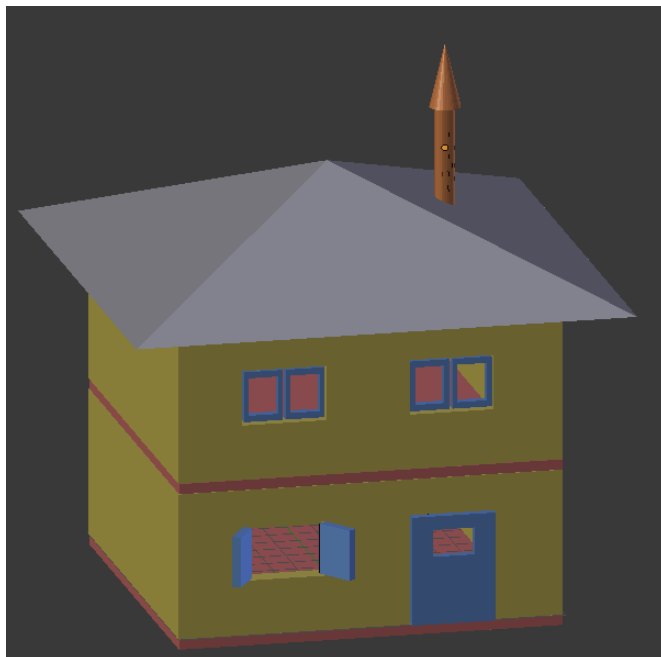
questo potrebbe essere il risultato, spegnendo il vecchio tetto e accendendo un nuovo tetto modellato e colorato in maniera differente



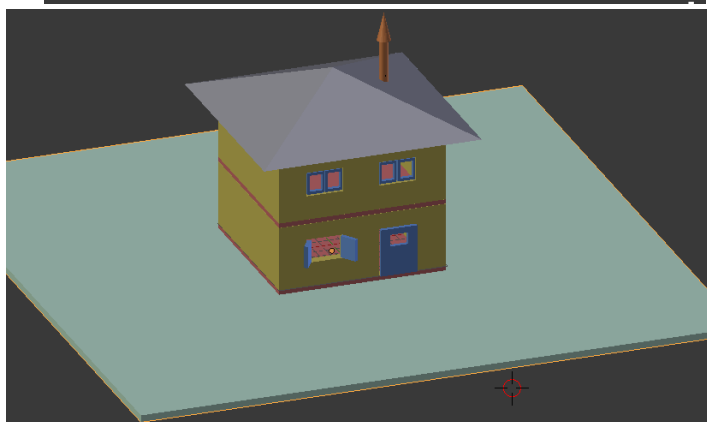


Il comignolo del camino è  
leggermente più complesso:

1. aggiungere un cilindro
2. scarlo e posizionarlo
3. estrarre la porzione superiore
4. estrarre in orizzontale la base
5. estrarre a chiusura la parte superiore



per definire il progetto può essere  
comodo modellare un piano,  
modificando opportunamente il  
solito cubo



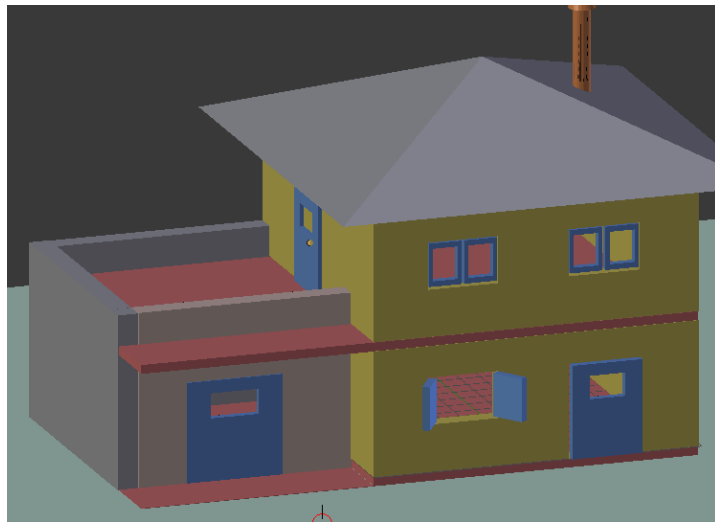
con la stessa tecnica di  
costruzione delle pareti  
possiamo costruire un  
garage



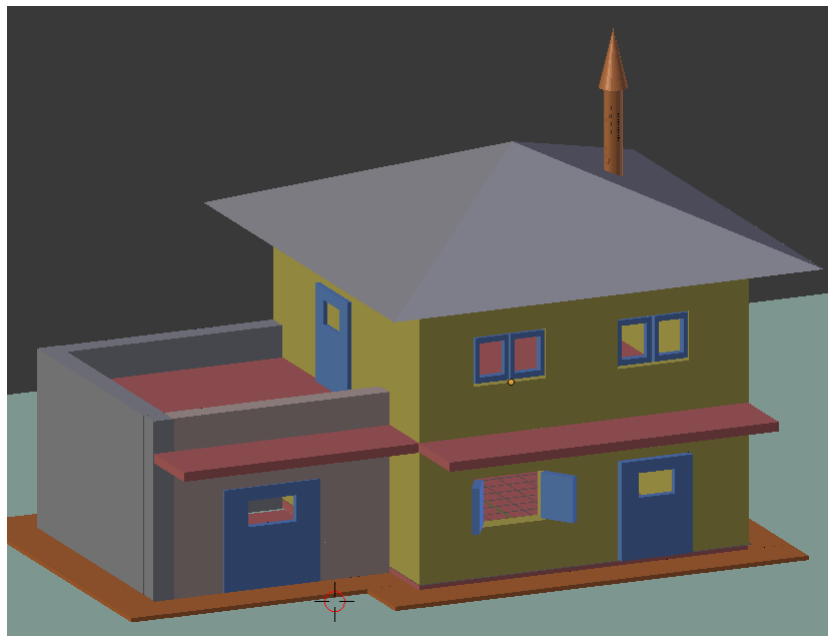
e aggiungere pavimento, solaio e porta



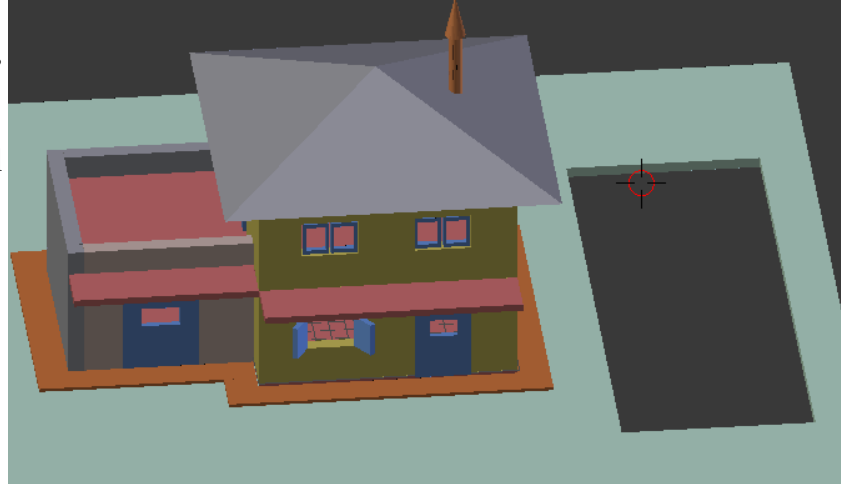
aggiungiamo i parapetti e una porta finestra per l'accesso al terrazzo



infine aggiungiamo un marciapiede intorno alla casa (con il solito cubo)

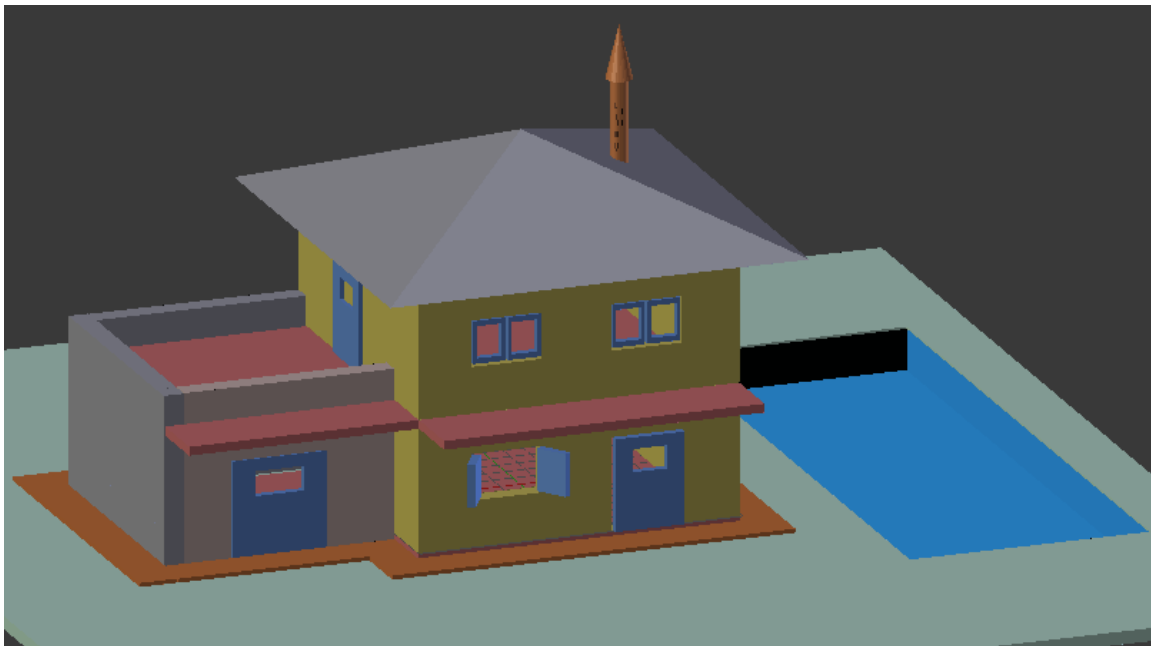


per modellare la piscina,  
prima creiamo un buco  
sottraendo con un  
modificatore booleano il  
volume corrispondente  
alla piscina



poi inseriamo un nuovo cubo, modellato e colorato

infine cancelliamo la parete superiore

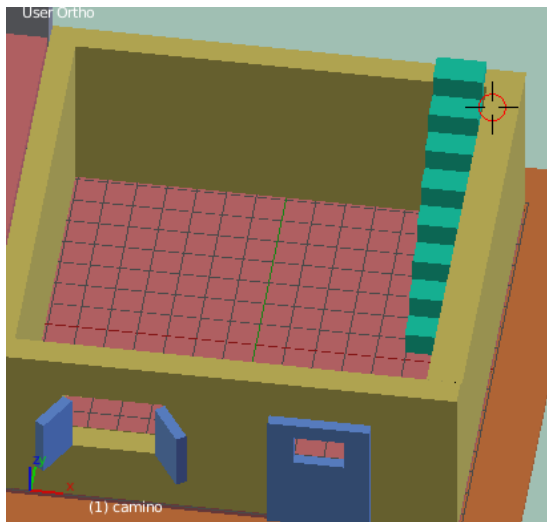
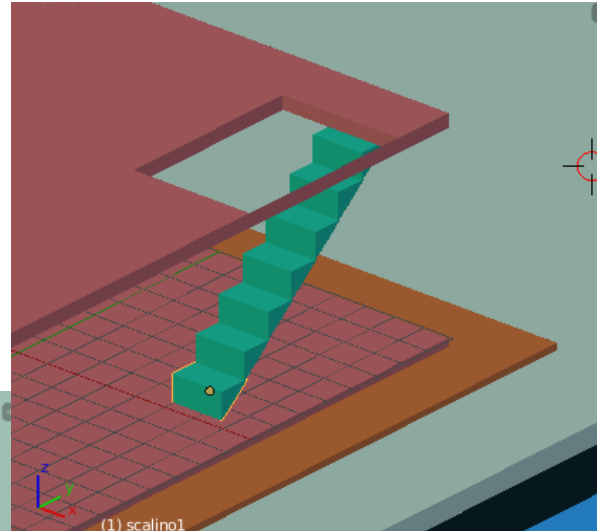


## Passiamo agli interni

Per modellare le scale, dobbiamo “spegnere” un po' di oggetti come i muri, poi dobbiamo praticare un buco sul solaio e infine costruire 8 scalini.

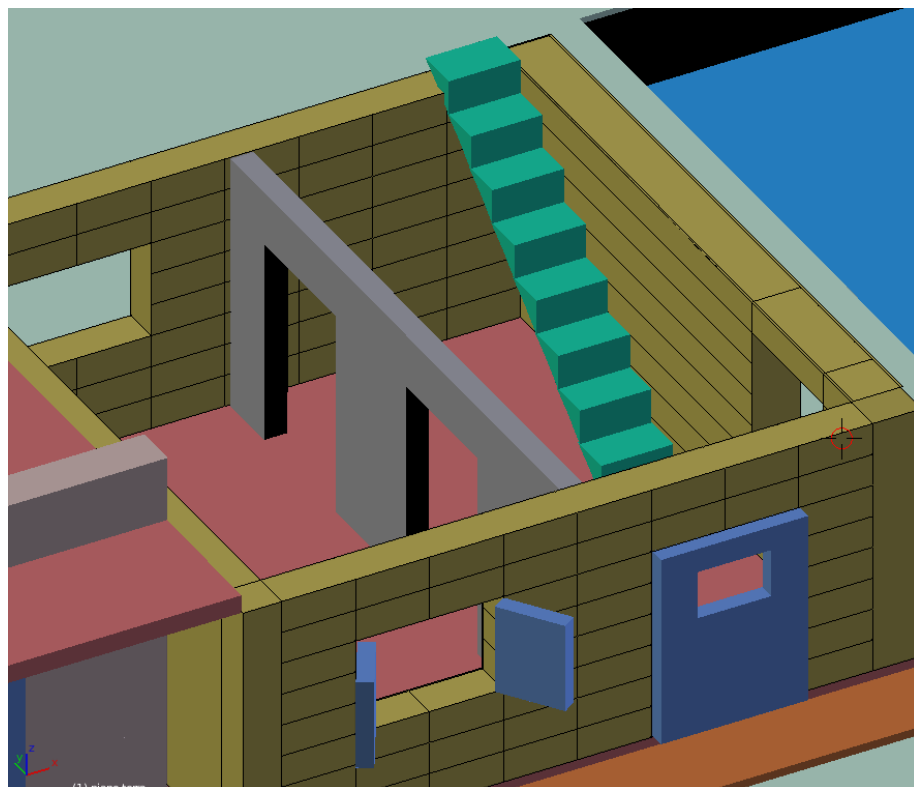
Si inizia con il primo scalino modellando un cubo.

Quando lo scalino è accettabile si duplica e ci colloca al proprio posto.

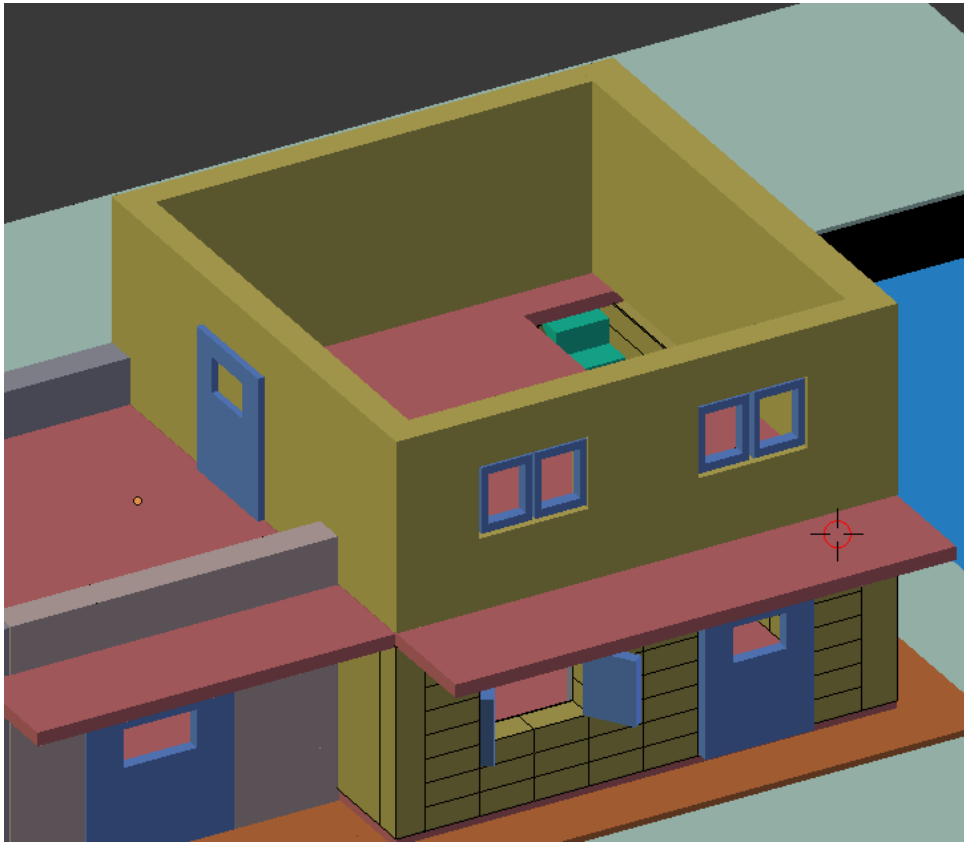


Ora abbiamo il piano terra “agibile” con la scala già fatta.

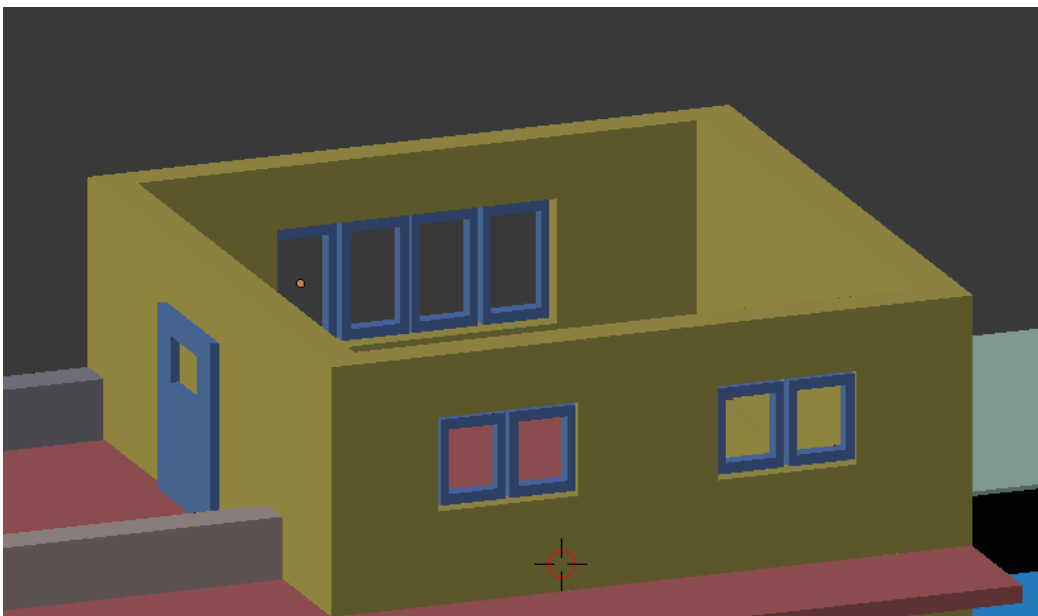
Aggiungiamo il tramezzo interno e facciamo un altro paio di finestre



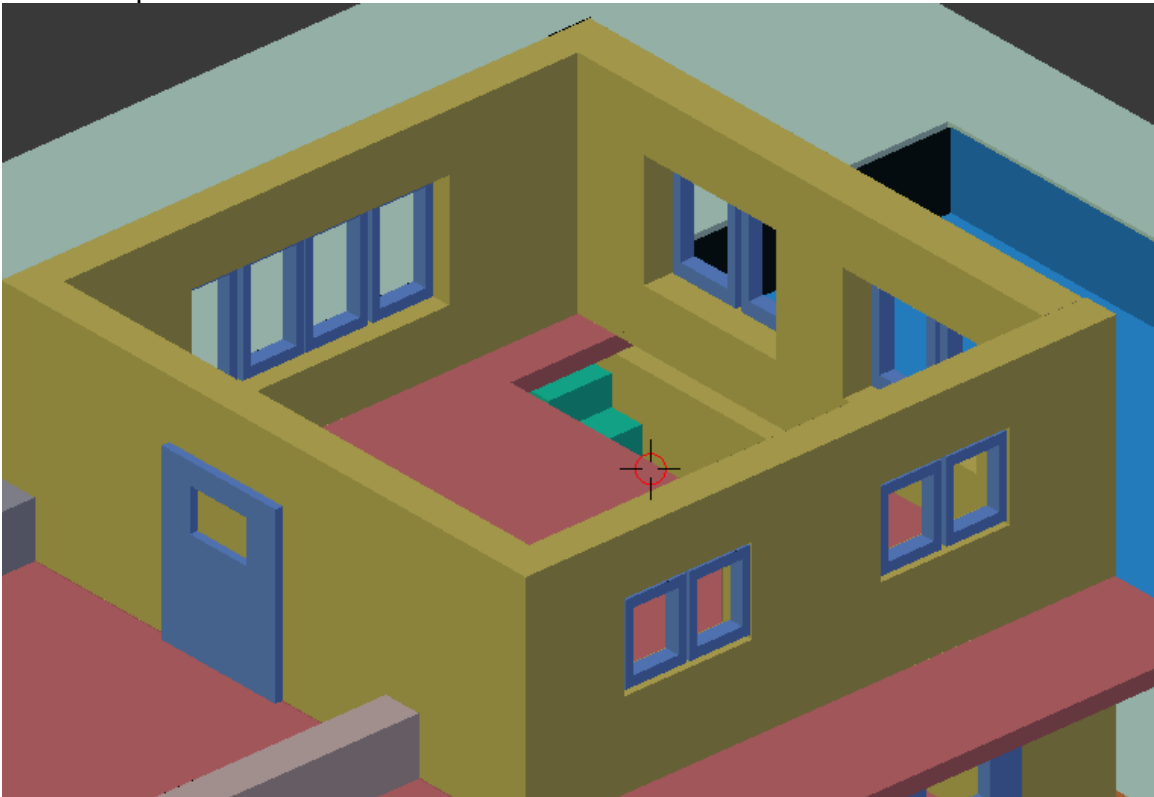
riaccendiamo il solaio, le mura del primo piano e le finestre



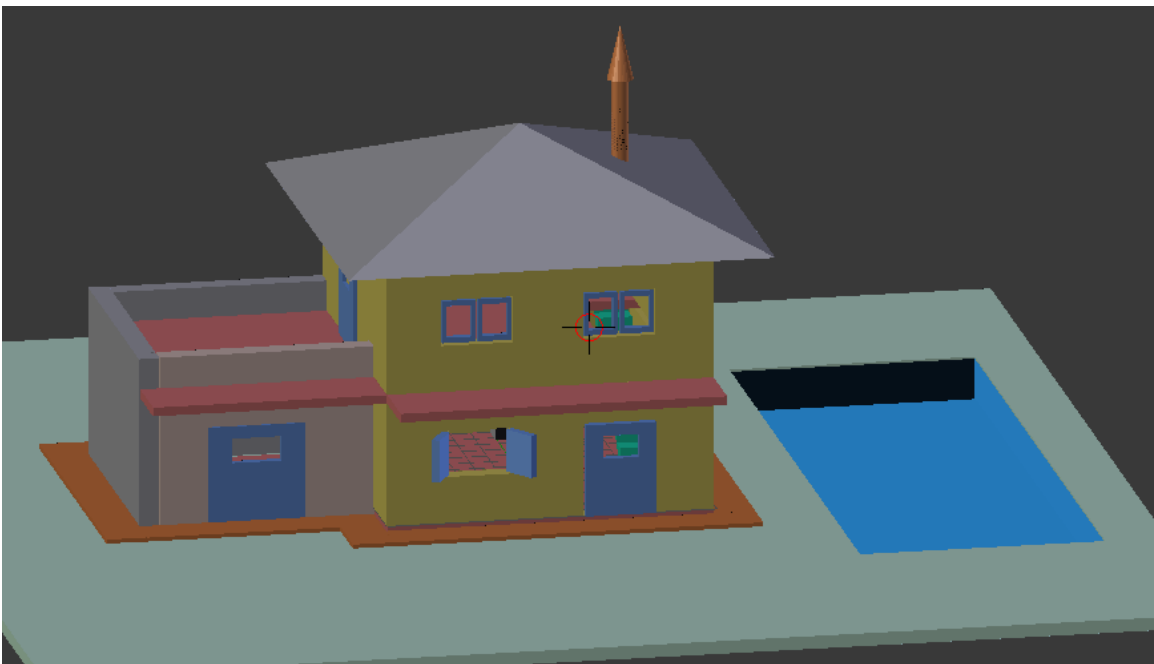
aggiungiamo un paio di finestre al primo piano

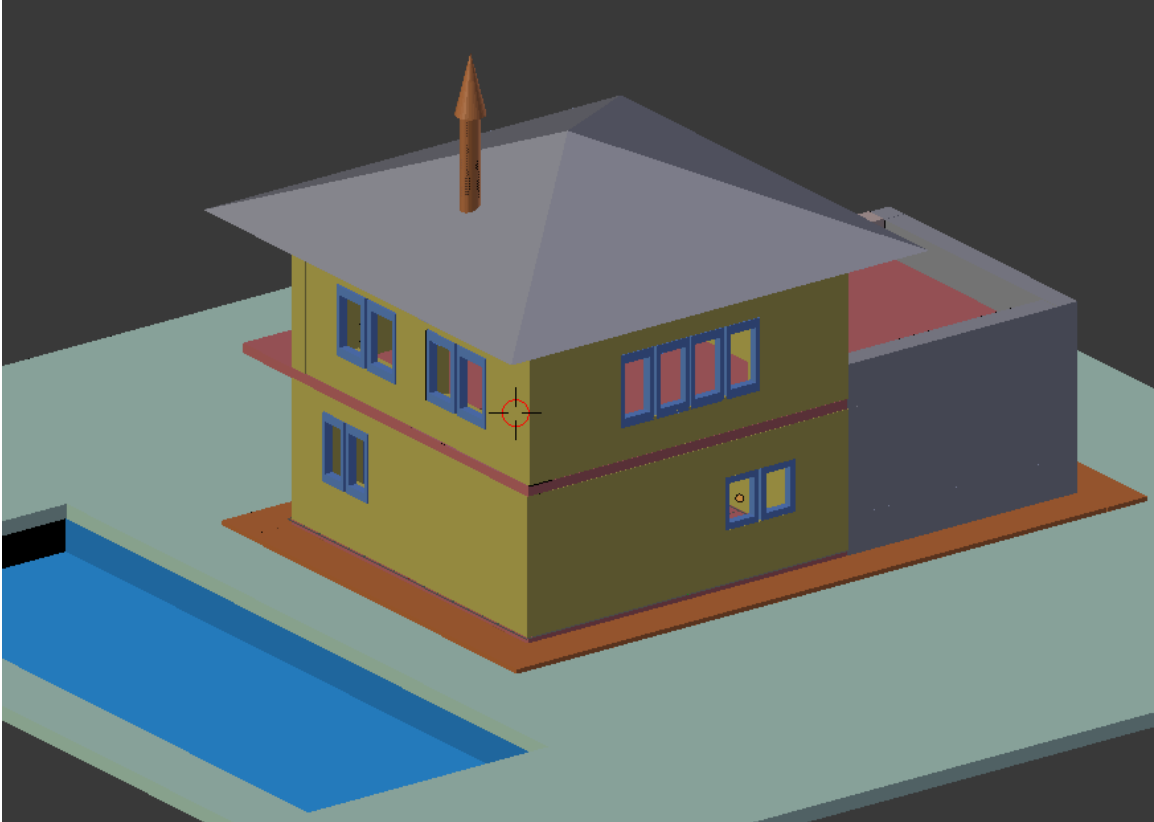


ancora un paio di finestre



riaccendiamo il solaio , il tetto e il comignolo





## Riepilogo tasti rapidi

Tab	permette di passare dalla modalità Object alla modalità Edit e viceversa
N	permette di visualizzare o nascondere il pannello proprietà dell'oggetto
Ctrl+spazio	attiva il 3D manipulator
4	ruota in senso antiorario
5	alterna la vista ortogonale con quella in prospettiva
6	ruota in senso orario
2	ruota verso l'alto
8	ruota verso il basso
+	zoom in
-	zoom out
1	vista Fronte
Ctrl+1	vista Dietro
3	vista Destra
Ctrl+3	vista Sinistra
7	vista Sopra
Ctrl+7	vista Sotto
rotellina	zoom
G	per lo spostamento (Grab)
R	per la rotazione (Rotation)
S	per la scala.
0	per la vista telecamera (5 per tornare indietro)
F12	per scattare una foto
Ctrl+Alt+0	colloca la telecamera nella posizione dove ci troviamo noi
Shift+D	duplica l'oggetto selezionato

Ctrl+Z	annulla l'ultimo comando
Ctrl+Shift+Z	comando contrario
T	mostra o nasconde il menu di sinistra
E	esegue il comando estrusione
Z	alterna la vita solid e wireframe
P	separa due oggetti uniti (in edit mode)
J	unisce due oggetti separati
A	seleziona e/o deseleziona tutto
Ctrl+U	save startup file
Shift+B	zoom finestra
Shift+centrale	pan 3D
tasto destro	seleziona
Shift	permette selezione multipla
Control+rotellina	pan orizzontale
Shift+rotellina	pan verticale
Shift+centrale	pan libero
Ctrl+2	pan basso
Ctrl+4	pan sinistra
Ctrl+6	pan destra
Ctrl+8	pan alto
Control+centrale	zoom 3D anche rotellina, anche + e -
Home	mostra tutto
Del o Canc o X	menu cancella
K	knife (coltello)
F	crea faccia
B e C	aree di selezione
Ctrl+R	circuito e scorri
spazio	barra comandi veloci
Shift+A	menu aggiungi
M	permette di spostare l'oggetto selezionato su un altro livello (layer)
Shift+D	duplica
W	mostra menu speciali
Ctrl+Tab	attiva menu "modalità selezione"
Ctrl+J	unisce due oggetti
Alt+C	converte una Mesh in oggetto
Ctrl+Alt+Q	alterna vista con 4 finestre

ENJOY

FINE

Questo documento è rilasciato con licenza Copyleft  
(tutti i rovesci sono riservati) altre miniguide su  
<http://www.comunecampagnano.it/gnu/miniguide.htm>  
oppure direttamente su <http://miniguide.tk>  
sito consigliato: <http://www.linux4campagnano.net>  
blog consigliato: <http://campagnano-rap.blogspot.com>