

Materiali per il Progetto del Logo 3D

I materiali per il logo e gli oggetti complementari di questo progetto saranno relativamente semplici. Come generalmente è richiesto dal cliente, abbiamo scelto di utilizzare dei materiali metallici per la scena. Ovviamente, potrete apportare qualsiasi variante desideriate.



Il Materiale del Logo

L'obiettivo per questo materiale sarà quello di farlo apparire tecnologico, con un aspetto da fantascienza.

Passo 1: aprire il progetto Logo e creare un nuovo materiale.

Gestione Materiali: File=>Nuovo Materiale
Scorciatoia: Ctrl+N (pc) / Cmd+N (mac)



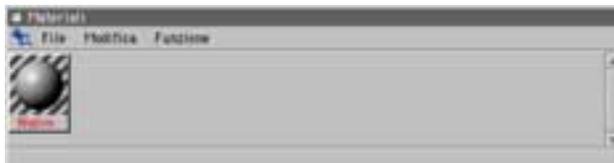
Passo 1: Rinominare il Materiale

Doppio clic sul testo "Nuovo" proprio sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Si apre un dialogo che consente di cambiare il nome del materiale. Cambiarlo in "Logo". Clic su OK.

Doppio clic sull'icona della sfera grigia in Gestione Materiali per aprire il suo dialogo e modificare le impostazioni.



Passo 2: Canale del Colore





Passo 3: canale Riflessione

Passo 2: andare nel canale del Colore del materiale facendo clic sul testo "Colore" alla sinistra del dialogo.

Per questo canale si definirà il colore attuale della superficie dell'oggetto. Cambiare le impostazioni in R=100%, G=100%, B=100%, Luminosità =10%. Queste assegneranno un colore nero.

Passo 3: andare nel canale della Riflessione del materiale facendo clic sul testo "Riflessione" alla sinistra del dialogo. Assicurarsi di attivare questo canale facendo clic sul riquadro di verifica.

Per imitare la riflessione di un metallo spazzolato sarà necessario utilizzare una texture ripetibile inclusa nel CD di CINEMA 4D (posizionata in Tutorial Folder: Materials: Logo: Tex). Clic sul bottone immagine per caricare la texture Brush 1.tif nel canale di Riflessione. Quando appare il dialogo verrà richiesto se copiare la texture nel percorso del documento, fare clic su Sì. In questo modo la texture verrà copiata all'interno della cartella dove è posizionato il progetto.



Passo 4: canale Specularità

Per assicurarsi che la mappa texture sia un pò riflettente, aggiungere un pò di colore al mix. Cambiare le impostazioni di colore a R=100%, G=100%, B=100%, Luminosità =35%. Alla texture verrà aggiunto del grigio.

Cambiare la Modalità in Aggiungi tramite il dialogo del Mix in basso. Si dovrebbe vedere il materiale che diventa più riflettente.

Passo 4: andare nel canale Speculare del materiale facendo clic sul testo "Specularità" alla sinistra del dialogo.

La zona di massima luce (o specularità) del metallo è molto elevata e pertanto noi consigliamo queste impostazioni: Modo - Plastica, Larghezza - 10, Altezza - 200 (questo valore deve essere inserito manualmente).



Passo 5: canale Colore Speculare

Passo 5: andare nel canale del Colore Speculare del materiale facendo clic sul testo "Colore Spec." alla sinistra del dialogo. Assicurarsi che il canale sia attivato facendo clic sul suo riquadro di spunta.

Per questo canale è necessario utilizzare una texture simile a quella utilizzata nel canale della Riflessione per creare una zona di massima luce disuguale. Clic sul bottone immagine per caricare la texture Metal Dented 2.tif (stesso posto nel CD di CINEMA 4D).

Aggiungere un pò di bianco utilizzando il dialogo del Mix. Per prima cosa cambiare le impostazioni del colore in R=100%, G=100%, B=100%, Lu =100% per un bianco splendente. Poi, utilizzando il Modo Normale, trascinare la barra alla sinistra abbassando la forza attorno al 70% (si dovrebbe vedere aumentare la brillantezza della specularità).

Clic su Refresh, quando soddisfatti delle impostazioni, per registrare questo materiale. Chiudere la finestra dei materiali.

Passo 6: applicare il Materiale trascinandolo dalla Gestione Materiali alla Gestione Oggetti sopra l'oggetto Logo. Quando si rilascia il mouse, apparirà un dialogo con le opzioni per il posizionamento del materiale sul modello.

Per questo modello si dovrebbe utilizzare la proiezione Piatta. Clic su OK.

Successivamente, con il materiale ancora attivo in Gestione Oggetti, adattarlo all'oggetto.



Passo 6: Proiezione

Gestione Oggetti: Texture=>Adatta a Oggetto
Scorciatoia: Nessuna

Il programma chiederà se anche i sotto oggetti devono essere inclusi. Fare clic su OK. In questo modo verranno ridotte le cuciture provocate dalle ripetizioni.

Passo 7: ripetere la stessa applicazione del materiale per l'Anello Esterno, Anello Interno ed il gruppo Protoni.



Una volta che il materiale è stato applicato su uno degli oggetti, è possibile copiarlo con le sue impostazioni di proiezione sugli altri. Tenere premuto il tasto Control mentre si trascina il materiale sugli altri oggetti in Gestione Oggetti.

Passo 8. Doppio clic sull'icona texture alla sinistra del gruppo Protoni e cambiare la sua proiezione in UVW.



Passo 8: Proiezione



Passo 2: Luminanza



Passo 2: Alone



Passo 3: Proiezione

Il Materiale del Testo

Per il Testo, si utilizzerà lo stesso aspetto tecnologico ma con in più un alone. Il perché di questa scelta si vedrà più avanti nell'animazione.

Passo 1: creare un nuovo materiale molto simile alle impostazioni del Logo ma con una Luminanza ed un Alone. Per questo, basta duplicare il materiale del Logo. Con il materiale Logo selezionato:

Gestione Materiali: Modifica=>Copia
Scorciatoia: Ctrl+C (pc) / Cmd+C (mac)

oppure tenere premuto il tasto Control mentre si fa un clic e si trascina il materiale del Logo. Quando si vede un piccolo segno più rilasciare il mouse.

Doppio clic sul testo "Logo.1" proprio sotto la sfera in Gestione Materiali. Questo aprirà un dialogo che consentirà di cambiare il nome. Modificarlo in "Glow". Clic su OK.

Doppio clic sull'icona della sfera grigia in Gestione Materiali per aprire il suo dialogo e modificare i parametri.

Passo 2: adesso sarà necessario aggiungere soltanto le impostazioni della Luminanza e dell'Alone.

Andare nel canale della Luminanza del materiale facendo clic sul testo "Luminanza" alla sinistra del dialogo. Cambiare le impostazioni del colore in R=90%, G=95%, B=100%, Lu=35%. Questo aggiungerà un grigio luminoso.

Andare nel canale dell'Alone del materiale facendo clic sul testo "Alone" alla sinistra del dialogo. Assicurarsi di aver attivato questo canale facendo clic sul riquadro di spunta. In questo caso è possibile lasciare le impostazioni con i valori standard.

Passo 3: applicare il Materiale trascinandolo in Gestione Oggetti su ciascun oggetto Testo. Facendo questa operazione si aprirà un dialogo che richiede che tipo di mappatura si vuole applicare al modello.

Per questo tipo di oggetto, lasciare la proiezione UVW standard.

Il Materiale per il Fondale

Per creare un fondale dall'aspetto galattico, è necessario utilizzare due materiali.

Passo 1: creare un uovo materiale.

Gestione Materiali: File=>Nuovo Materiale
Scorciatoia: Ctrl+N (pc) / Cmd+N (mac)

Doppio clic sul testo "Nuovo" proprio sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Questo apre un dialogo che consente di cambiare il nome del materiale. Modificarlo in "Star1." Clic su OK.

Doppio clic sull'icona della sfera grigia in Gestione Materiale per aprire il dialogo a modificare le impostazioni.

Passo 2: per questo materiale verrà utilizzato soltanto il canale della Luminanza. Disattivare i canali Colore e Specularità facendo clic sui riquadri accanto ad essi.



Passo 3: canale Luminanza

Passo 3: andare nel canale della Luminanza del materiale facendo clic sul testo "Luminanza" alla sinistra del dialogo. Assicurarsi di aver attivato questo canale facendo clic sul riquadro di spunta.

Per questo primo materiale si utilizzerà una texture ripetibile inclusa nel CD di CINEMA 4D (all'interno della cartella Tutorials: Materials: Logo: Tex). Clic sul bottone Immagine per caricare la texture Space.tif all'interno del canale di Luminanza. Le altre impostazioni possono essere lasciate come impostate per standard.

Clic su Refresh quando soddisfatti delle impostazioni per registrare il materiale.

Osservare come questo aggiunge un colore alla galassia all'interno del fondale, ma nell'immagine mancano alcune stelle. Per questo, utilizzeremo un altro materiale da aggiungere.

Passo 4: creare un altro materiale nuovo.

Gestione Materiali: File=>Nuovo Materiale
Scorciatoia: Ctrl+N (pc) / Cmd+N (mac)

Doppio clic sul testo "Nuovo" proprio sotto la sfera grigia in Gestione Materiale. Questo aprirà un dialogo dove è possibile rinominare il nome del materiale. Modificarlo in "Star2". Clic su OK.



Passo 6: canale Luminanza

