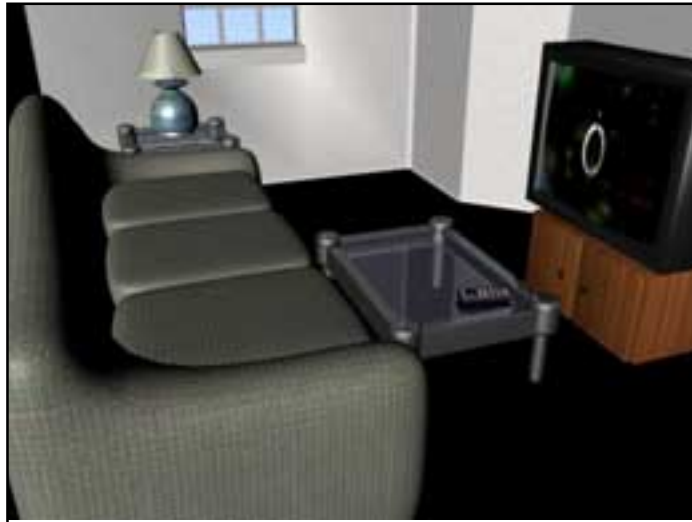


## Materiali per la scena Interna

*La creazione di materiali realistici per ogni oggetto è il compito più affascinante. Spesso, conosciamo già come un oggetto deve apparire, ma la difficoltà è di ricreare quell'aspetto. I materiali sviluppati in questo esempio forniscono un buon punto di partenza, ma questo non significa che siano sicuramente la miglior soluzione. Ovviamente, incoraggiamo qualsiasi ulteriore esercizio stilistico per raggiungere l'aspetto desiderato.*



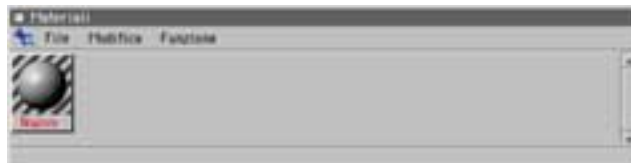
### Creare un Materiale per il Divano

Creare l'aspetto di un divano in pelle od in stoffa è estremamente complesso. In commercio esistono alcuni CD con delle bellissime texture, ma per semplicità inizieremo a crearne uno simulando la stoffa.

**Passo 1:** aprire il progetto Divano e creare un Nuovo Materiale

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

Doppio clic sul testo "Nuovo" in Gestione Materiali. Si apre un dialogo dove è possibile modificare il nome del materiale. Cambiarlo in Divano.





Passo 2. Colore



Passo 3. Specularità



Passo 4. Proiezione del materiale Divano

Doppio clic sull'icona della sfera in Gestione Materiali per aprire il dialogo del materiale.

Assicurarsi che siano attivati soltanto i canali Colore e Speculare del materiale.

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

Per questo canale si utilizzerà una texture ripetibile inclusa nel CD di CINEMA 4D (cartella Tutorials: Materials: Indoor: Tex). Clic sul bottone immagine per caricare la texture ClothGrey.tif. Quando si apre il dialogo verrà chiesto se si vuol copiare la texture, rispondere Sì. Questo copierà la texture nello stesso posto del documento di scena.

**Passo 3:** andare nel canale Speculare del materiale facendo clic sul testo "Speculare" alla sinistra del dialogo. Cambiare le impostazioni di Altezza al 15% e la Larghezza al 30%. Questo assegnerà alla superficie del divano una corta, ma larga zona di massima luce speculare, rendendo l'aspetto tipico di un materiale sintetico.

Clic su Refresh quando soddisfatti per salvare questo materiale.

**Passo 4:** applicare il materiale trascinandolo sul modello Divano in Gestione Oggetti e poi rilasciandolo. Si aprirà automaticamente il dialogo del posizionamento delle texture.

Assicurarsi che il materiale venga proiettato sull'oggetto in modo Cubico. Lasciare il resto delle impostazioni come da standard e fare clic su OK. Questo assegnerà l'apparenza delle cuciture della stoffa sui bordi del modello.

**Passo 5:** non dimenticarsi di salvare il progetto.

Editor: File=>Salva  
Scorciatoia: Ctrl+S (pc) / Cmd+S (mac)

## Il Materiale della Lampada

L'idea è di creare un materiale in porcellana per il corpo della lampada. Per questo basterà utilizzare il Colore e la Specularità standard del materiale.

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

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



Passo 2. Colore Lampada

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. All'interno del dialogo che si apre digitare "Lampada" per cambiare il nome del materiale. Clic su OK.

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

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



Passo 3. Specularità della Lampada

Per questo canale utilizzare una texture ripetibile inclusa nel CD di CINEMA 4D (cartella Tutorials: Materials: Indoor:Tex). Clic sul bottone Immagine per caricare la texture Marble9.tif nel canale del Colore. Lasciare le altre impostazioni come sono.

**Passo 3:** andare nel canale Speculare del materiale facendo clic sul testo "Speculare" alla sinistra del dialogo.

La zona di massima specularità della porcellana dovrebbe essere relativamente calda e quindi impostare: Modo: Plastica, Larghezza: 30, Altezza: 80.

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



Nessuna Specularità



Metallo: 30 L, 80 A



Plastica: 80L, 80A



Plastica: 30L, 30A



Plastica: 30L 80A

**Passo 4:** applicare il materiale trascinandolo in Gestione Oggetti e rilasciandolo sopra il modello della Lampada non appena appare un piccolo segno più. Apparirà un dialogo con le opzioni di come il materiale deve essere applicato al modello.

Per il tipo di forma del modello, è meglio utilizzare una proiezione Cilindrica. La camera non vede la parte alta e bassa del modello e pertanto non saranno percepibili le pizzicature della texture.

## Il Materiale del Paralume

In questo caso, si cercherà di ottenere un aspetto simile alla stoffa un po' vecchia. Si dovrà anche fare in modo che la luce generi delle ombre realistiche. Per questo sarà necessario utilizzare i canali del Colore, Trasparenza, Rilievo e Specularità del materiale.

**Passo 1:** creare un nuovo materiale.

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

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Si apre un dialogo dove è possibile cambiare il nome. Digitare Paralume e fare clic su OK.

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

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

Per assegnare al Paralume un po' di sporcatura facendogli assumere un aspetto antico, utilizzare un sottile colore giallo. Le impostazioni sono R=100%, G=100%, B=90%, Lu=80%.

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

Per questo canale si utilizzerà una texture ripetibile inclusa nel CD di CINEMA 4D (cartella Tutorials: Materials: Indoor:Tex). Clic sul bottone Immagine per caricare la texture ClothGrey.tif nel canale di Trasparenza.



Andare nel dialogo Mix in basso e modificare la modalità in Sottrai. Questo sottrarrà il canale del Colore dal canale della texture. In questo caso, verrà sottratto il bianco dalla texture ClothGrey.tif in modo da rendere il Paralume più trasparente. Abbassare il valore della barra del Mix attorno al 20% e si vedrà che il materiale inizia a diventare trasparente.

**Passo 4:** andare nel canale Rilievo facendo clic sul testo "Rilievo" alla sinistra del dialogo. Assicurarsi di aver attivato questo canale facendo clic sul riquadro di spunta.

Per questo canale si utilizzerà una texture ripetibile inclusa nel CD di CINEMA 4D (cartella Tutorials: Materials: Indoor: Tex). Clic sul bottone Immagine per caricare la texture Canvas.tif nel canale Rilievo. Il valore standard del 20% di forza è già sufficiente per simulare l'aspetto della stoffa.

**Passo 5:** andare nel canale Speculare del materiale facendo clic sul testo "Speculare" alla sinistra del dialogo.

La zona di massima luce della specularità del paralume dovrebbe essere piccola e pertanto si possono lasciare le impostazioni standard; Modo: Plastica, Larghezza: 20, Altezza: 20.

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

**Passo 6:** applicare il Materiale trascinandolo in Gestione Oggetti e lasciandolo sopra l'oggetto Paralume non appena appare un piccolo segno più. Apparirà il dialogo con le opzioni per applicare il materiale sul modello.

Per il tipo di forma del modello è indicata la proiezione Cilindrica (in alto ed in basso non c'è alcuna geometria).

**Passo 7:** non dimenticarsi di salvare il progetto.

---

Editor: File=>Salva  
Scorciatoia: Ctrl+S (pc) / Cmd+S (mac)



Passo 2. Il Colore TbIMtl



Passo 3. La Riflessione TbIMtl



Passo 4. Il Rilievo TbIMtl



Passo 5. La Specularità TbIMtl

## I Materiali per il Tavolo da Caffè

L'aspetto per il Tavolo da Caffè sarà di metallo nero per la struttura e di vetro per il sopra.

**Passo 1:** aprire il progetto Tavolo da Caffè e creare un nuovo materiale.

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

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. All'interno del dialogo che si apre digitare "TbIMtl" per cambiare il nome del materiale. Clic si OK.

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

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

Per raggiungere un colore nero metallico cambiare le impostazioni in R=100%, G=100%, B=100%, Lu=20%.

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

Impostare la Luminosità al 20%. Questo assegnerà una riflessione dura alla finitura nera del metallo.

**Passo 4:** andare nel canale Rilievo del materiale facendo clic sul testo "Rilievo" alla sinistra del dialogo. Questo è il canale che definisce come la luce influenza la superficie.

Per questo canale si utilizzerà una texture ripetibile inclusa nel CD di CINEMA 4D (cartella Tutorials: Materials: Indoor:Tex). Clic sul bottone Immagine per caricare la texture Ornament 3 Bump 2.tif nel canale del Colore.

**Passo 5:** andare nel canale Specularità del materiale facendo clic sul testo "Specularità" alla sinistra del dialogo.





Passo 6. La Proiezione di TblMtl

La zona di massima luce della specularità di un materiale duro nero è molto grande e diffusa. Le impostazioni sono Modo: Plastica, Larghezza: 80, Altezza: 50.

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

**Passo 6:** applicare il Materiale trascinandolo in Gestione Oggetti sopra il modello del Tavolo da Caffè e rilasciarlo non appena compare il segno più. Si aprirà un dialogo con le opzioni per l'applicazione del materiale sul modello.

Per questo tipo di modello conviene lasciare l'impostazione standard UVW. Ripetere questo passaggio per il Tavolo Laterale.

## Il Materiale del Vetro

Si vuole che questo vetro sia trasparente ma non invisibile.

**Passo 1:** creare un altro materiale.

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

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. All'interno del dialogo che si apre digitare "Gls Top" per cambiare il nome del materiale. Clic su OK.

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

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

Per questo canale è necessario aggiungere un po' di colore blu per il vetro. Modificare le impostazioni del colore in R=35%, G=40%, B=100%, Lu=35%.

**Passo 3:** andare nel canale Trasparenza del materiale facendo clic sul testo "Trasparenza" sulla sinistra del dialogo. Assicurarsi di aver attivato questo canale selezionando il riquadro di spunta.

Per il vetro, si vuole che sia quasi totalmente trasparente con alcune riflessioni. Per questo, impostare la Luminosità approssimativamente a Lu=80%.



Passo 2. Il Colore GlsTop



Passo 3. La Trasparenza del Gls Top



Passo 4. La Riflessione GIsTop

**Passo 4:** andare nel canale Riflessione del materiale facendo clic sul testo "Riflessione" sulla sinistra del dialogo. Assicurarsi di aver attivato il canale facendo clic sul riquadro di spunta.

Lasciare la Luminosità al 100% poiché con la Trasparenza all'80%, rimarrà un 20% per il colore della riflessione.

**Passo 5:** andare nel colore Speculare del materiale facendo clic sul testo "Specularità" alla sinistra del dialogo.

La zona di massima luce (speculare) del vetro è sottile, affilata e molto evidente. Pertanto si consiglia di impostare Modo: Plastica, Larghezza: 2, Altezza: 100.

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

**Passo 6:** applicare il Materiale trascinandolo in Gestione Oggetti e lasciandolo sull'oggetto Vetro Alto non appena compare un piccolo segno più. Apparirà il dialogo del materiale con le opzioni per applicarlo sul modello.

Per questo tipo di modello lasciare la proiezione UVW standard.

Ripetere questo procedimento ed applicare il materiale sull'oggetto Tavolo Laterale.

**Passo 7:** non dimenticarsi di registrare il progetto.

**Editor:** File=>Salva

**Scorciatoia:** Ctrl+S (pc) / Cmd+S (mac)

## Il Materiale del mobiletto della TV

Per questo modello basterà una semplice texture di legno, mentre per le manopole si utilizzerà una plastica nera.

**Passo 1:** aprire il progetto Mobiletto TV e creare un nuovo materiale.

**Gestione Materiali:** File=>Nuovo Materiale

**Scorciatoia:** Ctrl+N (pc) / Cmd+N (mac)



Passo 6. La Proiezione GIsTop





Passo 2. Il Colore CabWood

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. All'interno del dialogo che si apre digitare "Cabwood" per cambiare il nome del materiale. Clic su OK.

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

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

Per questo canale si utilizzerà una texture ripetibile inclusa all'interno del CD di CINEMA 4D (cartella Tutorial: Materials: Indoor:Tex). Clic sul bottone Immagine per caricare la texture Burma.tif all'interno del canale Colore.



Passo 3. La Specularità del CabWood

**Passo 3:** andare nel canale Specularità del materiale facendo clic sul testo "Specularità" sulla sinistra del dialogo. La zona di massima luce (speculare) del legno è piccola e pertanto raccomandiamo i valori standard; Modo: Plastica, Larghezza: 20, Altezza: 20.

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

**Passo 4:** applicare il materiale trascinandolo in Gestione Oggetti e lasciandolo sopra il modello del Mobiletto TV non appena compare un piccolo segno più. Apparirà il dialogo con le opzioni per l'applicazione del materiale al modello.

Per questo tipo di modello utilizzare una mappatura Cubica.

Si potrà osservare come la texture del legno applicata abbia il motivo troppo grande. Per risolvere questo problema, aprire ancora il dialogo facendo doppio clic in Gestione Oggetti sul materiale applicato. Adesso modificare le ripetizioni sull'asse X su 2. In questo modo la texture verrà ripetuta due volte lungo tale asse. Clic su OK. Adesso il motivo della texture non coprirà interamente l'oggetto. In tal caso utilizzare il comando Adatta ad Oggetto.



Passo 2. La Proiezione CabWood

**Passo 5:** creare adesso il materiale per le manopole.

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



Passo 3. Il Colore di Handle

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il nome. Modificarlo in "Handle." Clic su OK.

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

**Passo 6:** andare nel canale del Colore facendo clic sul testo "Colore" alla sinistra del dialogo.

Per questo canale sarà necessario modificare il colore. Cambiare le impostazioni in R=100%, G=100%, B=100%, Lu=10%. Questo gli assegnerà un colore nero.

**Passo 7:** andare nel canale Specularità del materiale facendo clic sul testo "Specularità" alla sinistra del dialogo.

La zona di massima luce della specularità della plastica è larga ed affilata. Sugeriamo di lasciare le impostazioni standard; Modo: Plastica, Larghezza: 100, Altezza: 20.

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

**Passo 8:** applicare il Materiale trascinandolo in Gestione Oggetti e rilasciandolo sull'oggetto Maniglie non appena compare un piccolo segno più. Apparirà il dialogo con le opzioni per l'applicazione del materiale al modello.

Per questo tipo di modello è consigliata la proiezione UVW.

**Passo 9:** non dimenticarsi di salvare il progetto.

**Editor: File=>Salva**  
**Scorciatoia: Ctrl+S (pc) / Cmd+S (mac)**

## Il Materiale della Cornice

Adesso si genererà un materiale in oro antico per la cornice ed una texture per il disegno all'interno di essa.

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

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



Passo 3. La Specularità di Handle



Passo 3. La Proiezione di Handle





Passo 2. Il Colore di Art

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il nome. Modificarlo in "Art." Clic su OK.

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

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

Per questo canale si utilizzerà una semplice immagine di un disegno. La texture è inclusa sul CD di CINEMA 4D (cartella Tutorials: Materials: Indoor: Tex). Clic sul bottone Immagine per caricare la texture Painting01.tif nel canale del Colore.

**Passo 3:** andare nel canale della Specularità facendo clic sul testo "Specularità" alla sinistra del dialogo.

La zona di massima luce (speculare) del disegno è molto larga e dura; impostare Modo: Plastica, Larghezza: 80, Altezza: 10.

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

**Passo 4:** applicare il Materiale trascinandolo in Gestione Oggetti e lasciandolo sopra il modello Piano non appena compare un piccolo segno più. Apparirà un dialogo con le opzioni per applicare il materiale al modello.

Per questo tipo di modello si consiglia di utilizzare la proiezione UVW standard.

**Passo 5:** creare un nuovo materiale.



Passo 3. La Specularità di Art



Passo 4. La Proiezione di Art

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

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il nome. Modificarlo in "Frame." Clic su OK.

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



Passo 6. Il Colore Frame

**Passo 6:** andare nel canale del Colore facendo clic sul testo "Colore" alla sinistra del dialogo.

Per questo canale si utilizzerà una semplice immagine di un disegno. La texture è inclusa sul CD di CINEMA 4D (cartella Tutorials: Materials: Indoor: Tex). Clic sul bottone Immagine per caricare la texture Root.tif all'interno del canale del Colore.

In questa texture si dovrebbe cercare di aggiungere un po' di colore tramite il mix poiché è troppo scura. Cambiare le impostazioni del colore in R=100%, G=100%, B=70%, Lu=70%.

Utilizzando il Modo Normale, trascinare la barra alla sinistra ed abbassare la forza della texture attorno al 60% (il materiale diventerà meno apparente). In questo modo si aggiungerà un po' di giallo pallido al colore della texture. Essenzialmente il colore ha il 40% di forza e la texture il 60%.



Passo 6. La Riflessione Frame

**Passo 7:** andare nel canale di Riflessione del materiale facendo clic sul testo "Riflessione" alla sinistra del dialogo. Assicurarsi di aver attivato il canale facendo clic sul riquadro di spunta.

Per questo canale è necessario utilizzare la stessa texture usata per il canale del colore in modo che entrambe si armonizzino. Clic sul triangolo accanto al dialogo dell'immagine e caricare la texture Root.tif nel canale di Riflessione.

E' necessario aggiungere un po' di colore di mix all'interno di questa texture poiché è troppo luminosa per le riflessioni. Tramite il dialogo Mix, cambiare le impostazioni in R=100%, G=100%, B=100%, Lu=0%.

Usando il Modo Normale, trascinare la barra alla sinistra ed abbassare la forza della texture attorno al 25% (il materiale diventerà meno apparente). Questo aggiungerà del nero alla texture. Essenzialmente il colore ha il 75% di forza e la texture il 25%.

**Passo 8:** andare nel canale Specularità del materiale facendo clic sul testo "Specularità" alla sinistra del dialogo. Queste impostazioni possono essere lasciate ai loro valori standard.

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



Passo 6. La Specularità Frame





Passo 9. La Proiezione del Frame

**Passo 9:** applicare il materiale trascinandolo in Gestione Oggetti e rilasciandolo sul modello Immagine Cornice non appena compare un piccolo segno più. Apparirà un dialogo con le opzioni per l'applicazione del materiale al modello.

Per la forma di questo modello è indicata la proiezione Cubica.

**Passo 10:** non dimenticarsi di salvare il progetto.

**Editor:** File=>Salva

**Scorciatoia:** Ctrl+S (pc) / Cmd+S (mac)

## Creare i Materiali per la Televisione

Saranno necessari due materiali per il televisore. Un materiale di plastica nera per il corpo ed uno animato per lo schermo del televisore.

### Corpo del televisore

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

**Gestione Materiali:** File=>Nuovo Materiale

**Scorciatoia:** Ctrl+N (pc) / Cmd+N (mac)

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il nome. Modificarlo in "BlkP." Clic su OK.

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

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

Per creare un materiale di plastica nera opaca dovrebbe essere un po' scuro con riflessi neri. Le impostazioni sono R=100%, G=100%, B=100%, Lu=10%.

**Passo 3:** andare nel canale della Specularità del materiale facendo clic sul testo "Specularità" alla sinistra del dialogo.



Passo 2. Il Colore del BlkP



Passo 2. La Specularità del BlkP



Passo 4. La Proiezione BIKP

Sul canale della Specularità cambiare la Larghezza al 65% e l'Altezza al 65. Questo assegnerà alla superficie una zona di massima luce larga e morbida.

Clic su Refresh quando soddisfatti delle impostazioni per registrare le impostazioni del materiale.

**Passo 4:** applicare il materiale trascinandolo sul corpo della Televisione in Gestione Oggetti. Il dialogo di posizionamento del materiale si aprirà automaticamente.

Per questo materiale è indicata la proiezione standard UVW.

## Schermo Televisivo

**Passo 1:** creare un nuovo Materiale

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

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il nome. Modificarlo in "Scrn." Clic su OK.

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

Assicurarsi che siano attivati soltanto i canali Colore e Specularità.

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

Per questo canale si utilizzerà un filmato di QuickTime del primo esercizio della scena per simulare il televisore acceso. Questa texture è inclusa nel CD di CINEMA 4D (cartella Tutorials: Materials: Indoor: Tex). Clic sul bottone Immagine per caricare la texture Logo\_Small.mov all'interno del canale del Colore.

Clic sul bottone Modifica per apportare dei cambiamenti alla texture. Nel dialogo fare clic su Calcola. In questo modo calcolerà la lunghezza ed il tempo del filmato. Cambiare il Modo in Loop (verrà ripetuto continuamente per tutta l'animazione).

**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.



Passo 4. Il Colore Scrn



Passo 2. Calcolare le proprietà della texture animata



Passo 3. La Luminanza dello Scrn



Passo 3. La Specularità delle Scrn



Passo 3. La Proiezione delle Scrn

Per questo canale è necessario utilizzare la stessa texture usata per il canale del colore in modo che la Luminanza si armonizzi con il motivo della texture. Clic sul triangolo accanto al dialogo dell'immagine e caricare la texture Logo\_small.mov all'interno del canale Luminanza. Il resto delle impostazioni possono essere lasciate così.

Clic sul bottone Modifica per apportare dei cambiamenti alla texture. Nel dialogo fare clic su Calcola. In questo modo calcolerà la lunghezza ed il tempo del filmato. Cambiare il Modo in Loop (verrà ripetuto continuamente per tutta l'animazione).

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

Cambiare le impostazioni della Larghezza al 65% ed Altezza al 65%. Questo assicurerà che la superficie avrà una Specularità morbida con delle zone di massima luce.

Clic su Refresh quando soddisfatti delle impostazioni per registrare le impostazioni del materiale.

**Passo 5:** applicare il materiale trascinandolo sul modello Schermo Televisivo in Gestione Oggetti. Il dialogo di posizionamento del materiale si aprirà automaticamente.

Per questo materiale utilizzare una proiezione Piatta. Successivamente si aggiungerà una luce per creare un alone dal televisore. Usare Adatta a Oggetto per riempire completamente lo schermo televisivo.

**Passo 6:** non dimenticarsi di salvare il progetto.

Editor: File=>Salva

Scorciatoia: Ctrl+S (pc) / Cmd+S (mac)

## Il Materiale Muro

Per evitare che il muro appaia piatto e con un aspetto non realistico, si dovrà creare un materiale che sia simile all'intonaco. Per questo sarà necessario utilizzare i canali del Colore, Rilievo e Specularità del materiale.



Passo 2. Il Colore del Walls



Passo 3. Il Rilievo del Walls



Passo 3. La Specularità del Walls

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

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

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il nome. Modificarlo in "Walls". Clic su OK.

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

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

Per questo canale si utilizzerà una semplice immagine di un disegno. La texture è inclusa sul CD di CINEMA 4D (cartella Tutorials: Materials: Indoor: Tex). Clic sul bottone Immagine per caricare la texture Roughcast 9.tif nel canale del Colore.

Il colore della texture è un po' forte e pertanto conviene utilizzare il dialogo Mix, in modalità Normale, portando la barra della forza attorno ad un 30% (il materiale diventerà meno apparente). Questo aggiunge del bianco al canale sfumando così la texture verso tale colore. Essenzialmente il colore ha il 70% di forza e la texture il 30%.

**Passo 3:** andare nel canale Rilievo del materiale facendo clic sul testo "Rilievo" alla sinistra del dialogo. Assicurarsi che il canale sia attivo facendo clic sul riquadro di spunta.

Per questo canale si utilizzerà una texture ripetibile. La texture è inclusa sul CD di CINEMA 4D (cartella Tutorials: Materials: Indoor: Tex). Clic sul bottone Immagine per caricare la texture Roughcast 9.tif nel canale del Rilievo. In alternativa si può fare clic sul triangolo alla destra del dialogo immagine e selezionare Roughcast 9.tif dall'elenco. Abbassare la forza al 5% poiché si deve simulare soltanto l'effetto intonaco.

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

La zona di massima luce (specularità) di un muro è piccola pertanto impostare Modo: Plastica, Larghezza: 20, Altezza: 20.







Passo 6. La Proiezione del Walls

Clic su Refresh quando soddisfatti delle impostazioni per registrare le impostazioni del materiale.

**Passo 5:** applicare il materiale trascinandolo in Gestione Oggetti e rilasciandolo sul modello Stanza non appena compare un piccolo segno più. Apparirà un dialogo con le opzioni per l'applicazione del materiale al modello.

Per la forma di questo modello è indicata la proiezione Cubica.

## Il Materiale del Pavimento

L'obiettivo adesso è di creare un materiale che abbia l'aspetto di un pavimento a tappeto. Per raggiungere questo scopo saranno necessarie due texture.

**Passo 1:** creare un nuovo materiale.

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

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il nome. Modificarlo in "Flr1". Clic su OK.

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

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



Passo 2. Il Colore Flr1

Per questo canale si utilizzerà una texture ripetibile. La texture è inclusa sul CD di CINEMA 4D (cartella Tutorials: Materials: Indoor: Tex). Clic sul bottone Immagine per caricare la texture Bump13\_2.tif nel canale del Colore.

Sarà necessario aggiungere un po' di colore a questa texture. Cambiare le impostazioni di colore in R=100%, G=90%, B=80%, Lu=85%. Questo aggiunge un colore neutrale alla texture. Utilizzare il dialogo Mix in Modo Normale per abbassare la forza trascinando la barra attorno al 30% (il materiale diventerà meno apparente. Questo aggiunge il colore al canale sfumando il colore della texture stessa. Essenzialmente il colore ha il 70% di forza e la texture il 30%.

Clic su Refresh quando soddisfatti delle impostazioni per registrare le impostazioni del materiale.

**Passo 3:** creare un nuovo materiale.

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

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il nome. Modificarlo in "Flr2". Clic su OK.

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

**Passo 4:** disattivare il canale del Colore poiché verrà preso dal materiale precedentemente creato.

**Passo 5:** andare nel canale del Rilievo del materiale facendo clic sul testo "Rilievo" alla sinistra del dialogo. Assicurarsi che questo canale sia attivato facendo clic sul riquadro di spunta.

Per questo canale si utilizzerà una texture ripetibile. La texture è inclusa sul CD di CINEMA 4D (cartella Tutorials: Materials: Indoor: Tex). Clic sul bottone Immagine per caricare la texture Bump02.tif nel canale del Colore. Abbassare la forza al 10%. Si dovrebbe vedere una sottile ma evidente qualità di rilievo.

**Passo 3:** andare nel canale della Specularità del materiale facendo clic sul testo "Specularità" alla sinistra del dialogo.

La zona di massima luce (speculare) del tappeto è piuttosto larga e diffusa. Impostare Modo: Plastica, Larghezza: 50, Altezza: 50.

**Passo 7:** andare nel canale Colore Speculare del materiale facendo clic sul testo "Colore Spec." alla sinistra del dialogo. Assicurarsi che questo canale sia attivato facendo clic sul riquadro di spunta.

Per questo canale si utilizzerà la stessa texture del canale di Rilievo. In questo modo, quando la luce colpisce il pavimento sia la specularità che il rilievo del modello si armonizzano. Clic sul triangolo accanto al dialogo dell'immagine e caricare la texture Bump02.tif. lasciare le altre texture alle impostazioni standard.

Clic su Refresh quando soddisfatti delle impostazioni per registrare le impostazioni del materiale.



Passo 5. Il Rilievo del Flr2



Passo 5. La Specularità del Flr2



Passo 5. Il Colore Speculare del Flr2





Passo 8. La Proiezione del Flr1

**Passo 8:** adesso si applicheranno entrambi i materiali al pavimento. Per prima cosa andare in Gestione Oggetti ed aprire il triangolo alla sinistra del modello Stanza. La gerarchia aperta mostrerà dei bordi smussati e dei cap del modello. Applicare il primo materiale creato (Flr1) trascinandolo in Gestione Oggetti e rilasciandolo sul Cap 1. Questa è la parte bassa (pavimento) del modello stanza. Apparirà un dialogo con delle opzioni per l'applicazione del materiale sul modello.

Per la forma di questo modello è indicata la proiezione Piatta. Poiché si desidera che la proiezione sia dritta sul pavimento, cambiare la rotazione P a 90 gradi.

**Passo 9:** applicare il secondo materiale al pavimento (Flr2) trascinandolo in Gestione Oggetti sul Cap 1. Apparirà una seconda icona del materiale alla destra della prima. L'utilizzo dei materiali multipli è simile all'uso dei livelli. Il materiale più a destra è quello che ha più influenza. Volendo che entrambi influenzino l'aspetto della superficie è necessario attivare il riquadro Fondi con Altre Texture e CINEMA 4D mescolerà assieme le due texture. Clic su Refresh e chiudere il dialogo del Materiale.



Passo 9. La Proiezione del Flr2

Quando è stato rilasciato il materiale è apparso un dialogo con le opzioni per l'applicazione sull'oggetto. Di nuovo, utilizzare Piatta con una rotazione P di 90 gradi. Tuttavia, è possibile desiderare che questo materiale abbia una ripetizione diversa dalla prima. In tal caso, applicare un diverso valore di rotazione.

Questa texture crea un motivo di rilievo. Applicandola senza modificare la qualità della ripetizione ed effettuando un rendering di prova, si potrà vedere come l'aspetto del pavimento sia troppo a "cuscino" e non uniforme. Aprire ancora il dialogo facendo doppio clic in Gestione Oggetti sul secondo materiale applicato. Cambiare la ripetizione in X=2 e Y=4. Questo causerà che la texture venga ripetuta due volte lungo l'asse X e quattro in quello Y. Clic su OK. Effettuando nuovamente un rendering di prova, si potrà vedere come il rilievo non sia più drastico e non venga stirato lungo l'asse Y.

## Il Materiale della Finestra

Lavorando sullo stesso modello, si creerà adesso un materiale per il poligono finestra che era stato generato durante la modellazione della stanza.

**Passo 1:** creare un nuovo materiale.

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



Passo 2. Il Colore Window

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il nome. Modificarlo in "Window". Clic su OK.

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

**Passo 2:** andare nel canale del Colore facendo clic sul testo "Colore" alla sinistra del dialogo. Lasciare le impostazioni come sono per standard.

**Passo 3:** andare nel canale della Trasparenza del materiale facendo clic sul testo "Trasparenza" alla sinistra del dialogo. Assicurarsi che il canale sia attivo facendo clic sul riquadro di spunta.

Per questo canale si utilizzerà una texture ripetibile. La texture è inclusa sul CD di CINEMA 4D (cartella Tutorials: Materials: Indoor: Tex). Clic sul bottone Immagine per caricare la texture Grate1\_2.tif nel canale del Rilievo. Lasciare tutte le altre impostazioni con i valori standard.

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

La zona di massima luce dovrebbe essere piccola ed affilata. Impostare Modo: Plastica, Larghezza: 20, Altezza: 20.

Clic su Refresh quando soddisfatti delle impostazioni per registrare le impostazioni del materiale.

**Passo 5:** applicare il materiale trascinandolo in Gestione Oggetti e rilasciandolo sul modello Immagine Cornice non appena compare un piccolo segno più. Apparirà un dialogo con le opzioni per l'applicazione del materiale al modello.



Passo 2. La Trasparenza Window



Passo 2. la Specularità Window



Passo 5. La Proiezione di Window

Si dovrà restringere questo materiale al poligono selezionato che definisce la finestra. Inserire il nome della selezione all'interno di Solo su Selezione. Digitare "Window" nel dialogo.

La proiezione Piatta è quella che lavora meglio per la finestra. Poiché si vuole che sia dritta sulla geometria della finestra, sarà necessario sistemare la rotazione della proiezione cambiando la rotazione H a 90 gradi.

Come la texture viene posizionata sulla finestra definisce il numero dei pannelli. Volendo avere una configurazione di pannelli 3 x 4, sarà necessario allungare il materiale sull'asse Y e spostarlo un po'. Le impostazioni sono Dimensione Y=130, Posizione Y=35. Clic su OK.

## La Luce esterna

Invece che aggiungere una sorgente luminosa esterna alla finestra per simulare il giorno o la notte, si userà un piccolo trucco per raggiungere lo stesso risultato. Per prima cosa si definirà il modello enviroment e successivamente si genereranno due texture per esso: una luminosa ed una scura.

**Passo 1:** assicurarsi che sia selezionato lo strumento Poligoni.

**Editor:** Strumenti=>Poligoni  
**Scorciatoia:** Nessuna

Il prossimo doppio clic sul Tag di Selezione della Finestra nella Stanza. Si aprirà il dialogo relativo; fare clic su Ripristina Selezione (si attiverà il set selezionato).

**Passo 2:** effettuare uno Split della selezione duplicata con lo strumento Split.

**Editor:** Struttura=>Modifica Superficie=>Split  
**Scorciatoia:** Nessuna

Questo genererà un modello separato basato sul set selezionato.

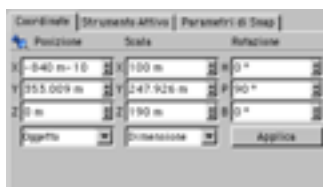
Doppio clic sul testo "Stanza.1". Si apre un dialogo dove è possibile modificare il nome al materiale. Cambiarlo in "Environment". Clic su OK.



Passo 2. Il Gestione Oggetti



Passo 2. Il Gestione Oggetti dopo la separazione



Passo 2. Coordinate



Passo 2. Oggetto Environment



Passo 4. Disattivazione di Colore e Specularità



Passo 5. La Luminanza di DkSky

Spostare il nuovo modello Enviroment a 10 metri dalla finestra. Per questo, si può aggiungere -10 alla Posizione X in Gestione Coordinate e fare clic su Applica, oppure selezionare lo strumento Muovi e spostarlo a mano.

Poi, eliminare la prima texture più a sinistra applicata all'Enviroment in Gestione Oggetti. Deve rimanere soltanto il materiale Window.

**Passo 3:** creare un nuovo materiale.

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

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il nome. Modificarlo in "DKSky". Clic su OK.

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

**Passo 4:** disattivare i canali Colore e Specularità del materiali facendo clic sui riquadri di spunta. Per creare l'effetto di alone dall'esterno basta soltanto il canale di Luminanza.

**Passo 5:** andare nel canale della Luminanza del materiale facendo clic sul testo "Luminanza" alla sinistra del dialogo. Assicurarsi di attivare questo canale facendo clic sul riquadro di spunta.

Per questo canale si utilizzerà una texture procedurale di CINEMA 4D. Clic sul triangolo accanto al dialogo dell'immagine e selezionare Sfumatura.

Successivamente, fare clic sul bottone Modifica per cambiare la procedurale. Nel dialogo, cambiare Colore 1 in nero e Colore 2 in blu scuro (come mostrato in figura). Lasciare il Modo in Assiale e l'angolo a 45 gradi. Clic su OK e Refresh.

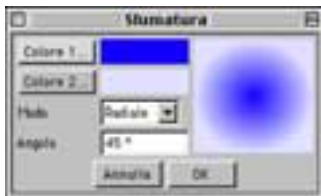
Questo materiale simulerà il cielo notturno come visto dalla finestra di una stanza con la luce accesa.

**Passo 6:** duplicare questo materiale.





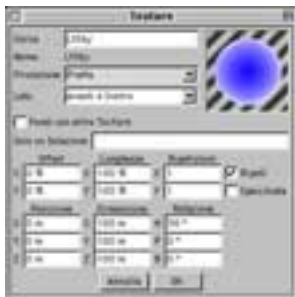
Passo 5. La Sfumatura del DkSky



Passo 7. La Sfumatura del LtSky



Passo 7. La Luminanza del LtSky



Passo 8. La Proiezione del LtSky

**Gestione Materiali:** File=>Copia, Modifica=>Incolla  
**Scorciatoia:** Ctrl+C, Ctrl+V (pc) / Cmd+C, Cmd+V

Doppio clic sul testo "DkSky" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il nome. Modificarlo in "LtSky". Clic su OK.

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

**Passo 7:** andare nel canale della Luminanza facendo clic sul testo "Luminanza" alla sinistra del dialogo.

Per questo materiale si utilizzerà nuovamente la procedurale Sfumatura (anche se leggermente modificata). Clic sul bottone Modifica e cambiare il Colore 1 in blu chiaro ed il Colore 2 sul celeste (come mostrato in foto). Cambiare Modo in Radiale e lasciare l'Angolo a 45 gradi. Clic su OK e Refresh.

Questo materiale simulerà il cielo notturno come visto dalla finestra di una stanza senza luce accesa.

Clic su Refresh quando soddisfatti delle impostazioni per registrare le impostazioni del materiale.

**Passo 8:** applicare il materiale trascinandolo in Gestione Oggetti e lasciandolo alla destra sopra il materiale Window già presente. Il materiale LtSky prenderà il suo posto e ne utilizzerà le impostazioni della proiezione.

**Passo 9:** non dimenticarsi di salvare il progetto.

**Editor:** File=>Salva  
**Scorciatoia:** Ctrl+S (pc) / Cmd+S (mac)

Successivamente, nel capitolo dell'Animazione, si animerà il materiale dell'Environment in modo da cambiare l'illuminazione (il materiale DkSky prenderà il posto del LtSky).

## Creare i Materiali per il Telecomando

Si dovranno generare 4 materiali per il Telecomando. Sarà necessaria una plastica nera brillante per l'involucro, una plastica nera per il Jog e due materiali per i vari stili di bottoni.

### Involucro

**Passo 1:** aprire il progetto Telecomando e creare un Nuovo Materiale.

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

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il nome. Modificarlo in "BlkSP". Clic su OK.

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

Per questo materiale si utilizzeranno i canali del Colore, Riflessione e Specularità.

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

Il materiale dovrà essere una plastica nera luccicante. Le impostazioni sono R=100%, G=100%, B=100%, Lu=20%.

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

L'involucro dovrà avere una sottile riflessione, pertanto cambiare le impostazioni di Luminosità al 40%.

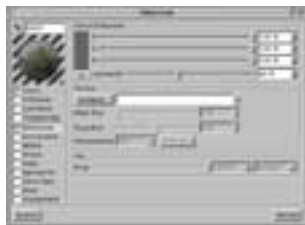
**Passo 4:** andare nel canale della Specularità del materiale facendo clic sul testo "Specularità" alla sinistra del dialogo.

Sul canale Specularità, cambiare le impostazioni della Larghezza al 20% e l'altezza la 90%. Questo assegnerà alla superficie un'alta, assottigliata zona di massima luce speculare, conferendogli l'aspetto di plastica luccicante.

Clic su Refresh quando soddisfatti delle impostazioni per registrare le impostazioni del materiale.



Passo 2. Il Colore BlkSP



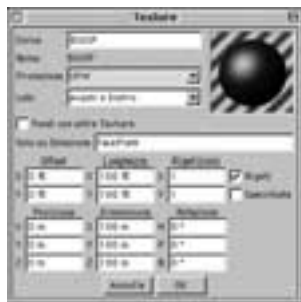
Passo 3. La Riflessione BlkSP



Passo 4. La Specularità BlkSP







Passo 5. La Proiezione del BlkSp

**Passo 4:** applicare il materiale trascinandolo sul Corpo del modello Telecomando in Gestione Oggetti. Il dialogo di posizionamento del materiale si aprirà automaticamente.

Per questo modello lasciare la proiezione UVW. Si dovrà restringere la selezione di questo materiale per i poligoni selezionati che definiscono l'involucro. Inserire "FacciaPiatta" nel dialogo Solo su Selezione.

## Jog e Corpo

**Passo 1:** creare un Nuovo Materiale

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

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il nome. Modificarlo in "BlkP". Clic su OK.

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

Assicurarsi che sia attivato solamente il canale del Colore

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

Si dovrà generare un materiale plastico nero opaco. Le impostazioni sono R=100%, G=100%, B=100%, Lu=10%.

**Passo 3:** andare nel canale della Specularità del materiale facendo clic sul testo "Specularità" alla sinistra del dialogo.

Sul canale della Specularità, cambiare la Larghezza al 65% e l'Altezza al 65%. Questo conferirà alla superficie una zona larga di massima luce speculare morbida.

Clic su Refresh quando soddisfatti delle impostazioni per registrare le impostazioni del materiale.

**Passo 4:** applicare il materiale trascinandolo sul Jog e sulle parti del Corpo del modello Telecomando in Gestione Oggetti. Il dialogo di posizionamento del materiale si aprirà automaticamente.



Passo 2. Il Colore del BlkP



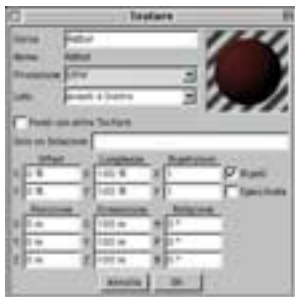
Passo 3. La Specularità del BlkP



Passo 4. La Proiezione BIKP



Passo 2. Il Colore RdBut



Passo 2. La Proiezione RdBut

Per questo modello lasciare la proiezione UVW. Assicurarsi che questo materiale sia alla sinistra della texture del modello Corpo.

## Bottoni quadrati

Passo 1: creare un Nuovo Materiale

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

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il nome. Modificarlo in "RdBut". Clic su OK.

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

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

Questo materiale dovrà essere di plastica rossa. Le impostazioni sono R=60%, G=20%, B=20%, Lu=50%.

Passo 3: assicurarsi di disattivare il canale di Specularità facendo clic sul riquadro di spunta.

Clic su Refresh quando soddisfatti delle impostazioni per registrare le impostazioni del materiale.

Passo 4: applicare il materiale trascinandolo sul gruppo Bottoni nel modello Telecomando in Gestione Oggetti. Il dialogo di posizionamento del materiale si aprirà automaticamente.

Lasciare la proiezione standard UVW.

## Bottoni arrotondati

Passo 1: creare un Nuovo Materiale

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

Doppio clic sul testo "Nuovo" sotto la sfera grigia in Gestione Materiali. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il nome. Modificarlo in "BIBut". Clic su OK.

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



Passo 2. Il Colore del RdBut

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

Creare una plastica rossa simile ai bottoni quadrati. Le impostazioni sono R=20%, G=20%, B=60%, Lu=50%.

**Passo 3:** assicurarsi di disattivare il canale di Specularità facendo clic sul riquadro di spunta.

Clic su Refresh quando soddisfatti delle impostazioni per registrare le impostazioni del materiale.

**Passo 4:** applicare il materiale trascinandolo sul gruppo Bottoni Arrotondati nel modello Telecomando in Gestione Oggetti. Il dialogo di posizionamento del materiale si aprirà automaticamente.

Lasciare la proiezione standard UVW.

**Passo 5:** non dimenticarsi di salvare il progetto.



Passo 4. La Proiezione del RdBut

Editor: File=>Salva  
Scorciatoia: Ctrl+S (pc) / Cmd+S (mac)



