



www.hokmaph.net

Guida a Blender 2.5

Lezione - 3

Massimo Civita

Disponibile on-line dal 26 Maggio 2010

Informazioni legali

La versione in PDF di questo articolo è rilasciata sotto licenza Creative Commons: Attribuzione 2.5 Italia.

Tu sei libero:

- Di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera
- Di modificare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione. Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera. Ogni volta che usi o distribuisce quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.

In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.

Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali.

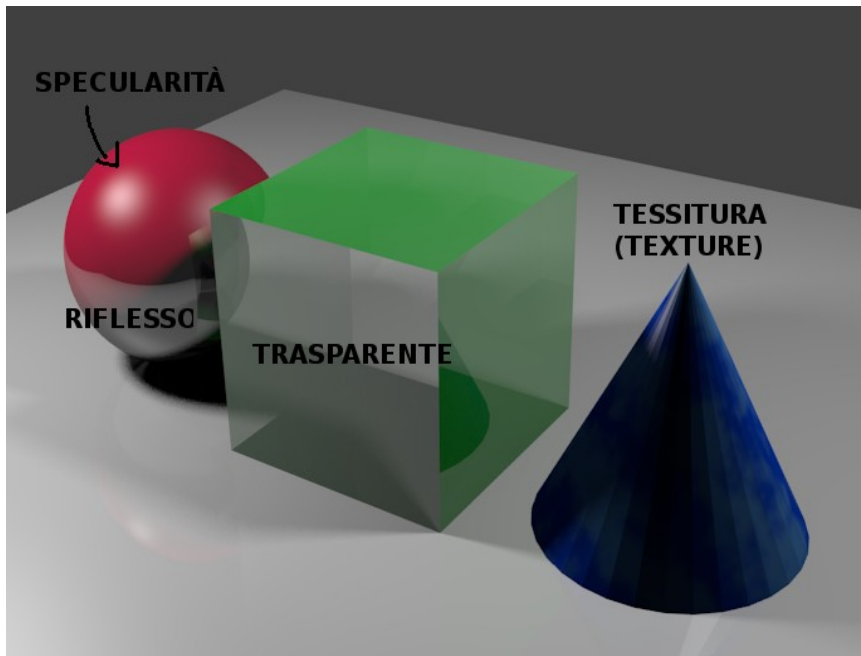
Materiali e colori

Possiamo creare un materiale per ogni oggetto

Possiamo creare un materiale che riflette (effetto specchio)

Possiamo creare un materiale trasparente (effetto vetro)

Possiamo creare un materiale con una tessitura (effetto disegno sulla superficie)

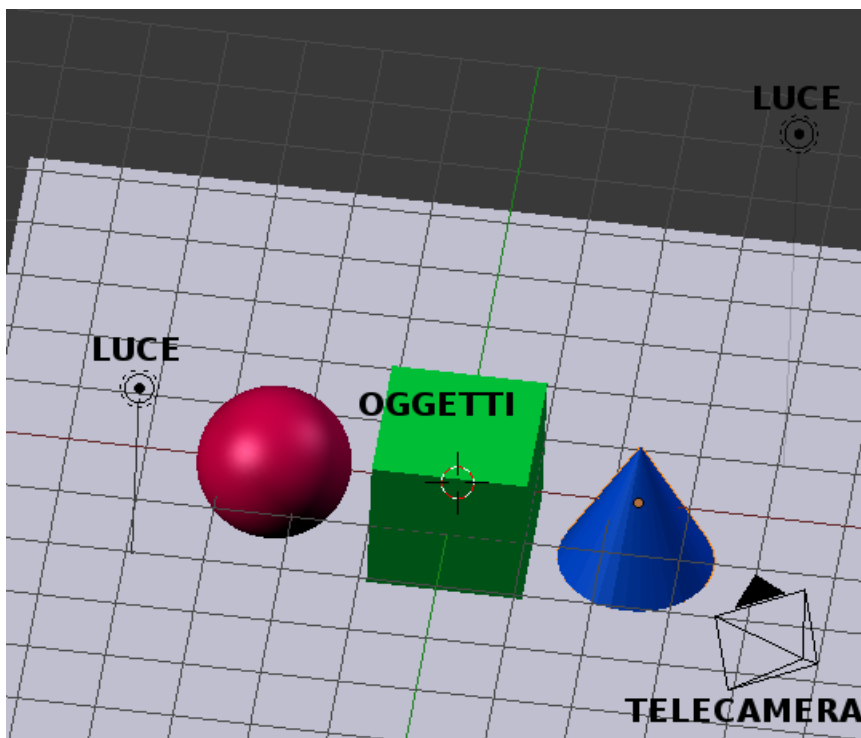


Specularità = Riflesso della luce

Riflesso = Effetto specchio

Trasparenza = Effetto vetro

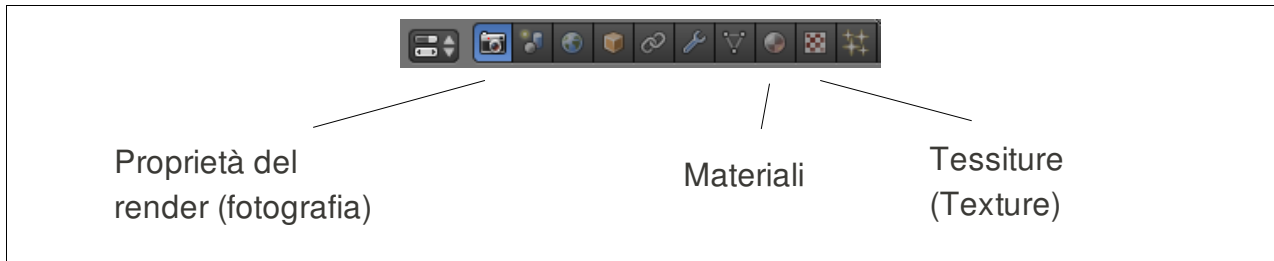
Tessitura = Texture = Effetto disegno sulla superficie



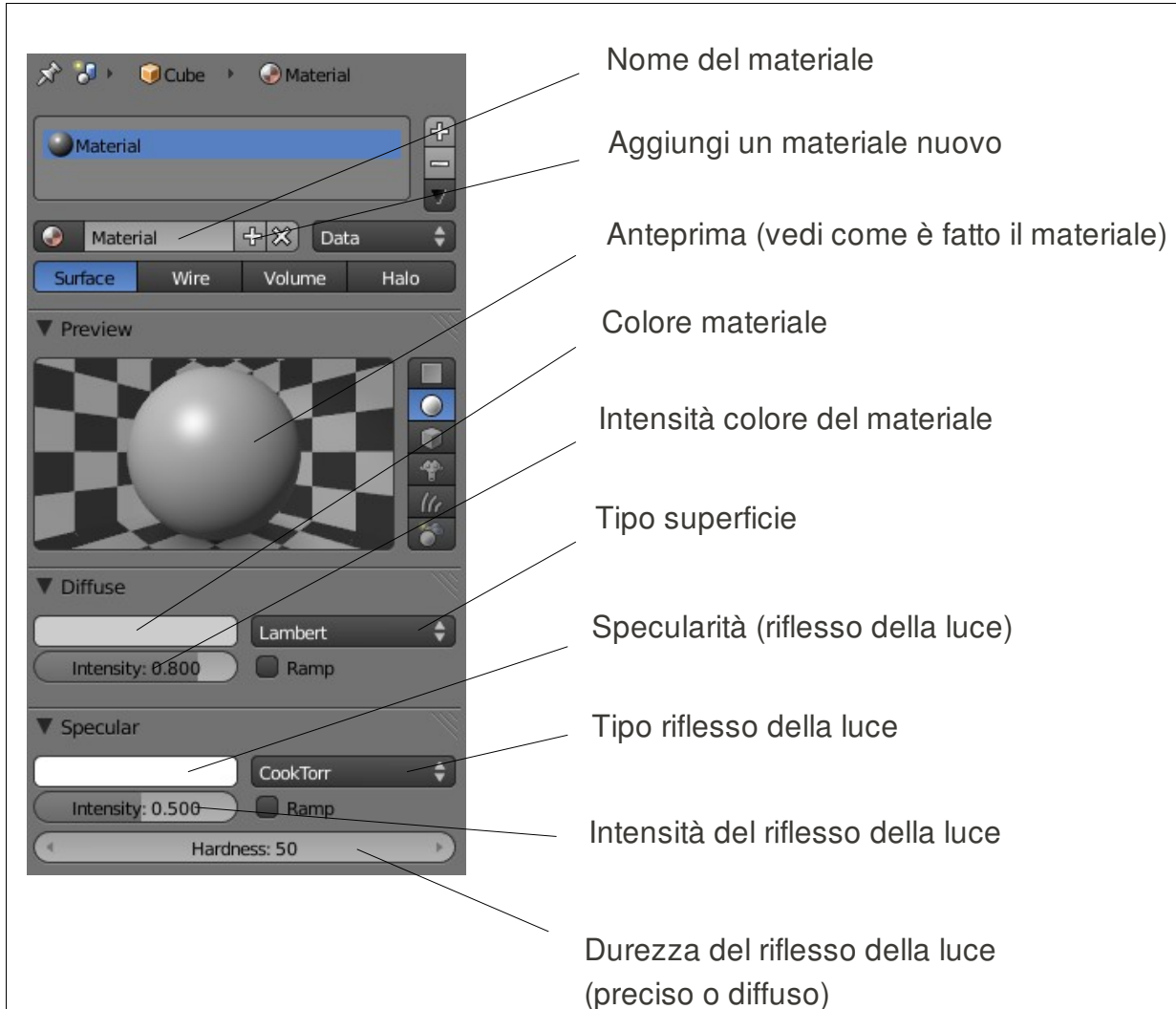
Pannello delle PROPRIETÀ

Il Pannello delle PROPRIETÀ si trova a destra dello schermo

Per cambiare i materiali, o per fare un materiale nuovo → Premere il bottone dei MATERIALI



Proprietà dei materiali



Tipo superficie

Ci sono tanti tipi di superfici:



Ora noi utilizziamo una superficie semplice LAMBERT:

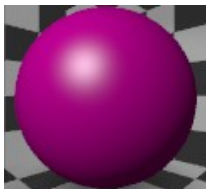
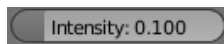


Intensità del colore del materiale

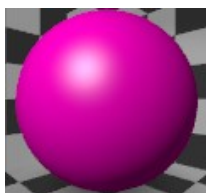
Cambiando il valore "intensità" della superficie otteniamo un colore + o - intenso:



Intensità del colore del
materiale = 0.1



Intensità del colore del
materiale = 0.5

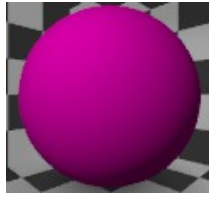


Intensità del colore del
materiale = 1



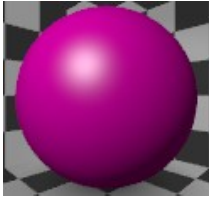
Specularità

Riflesso della luce sull'oggetto



Intensità della specularità = 0

Intensity: 0.000

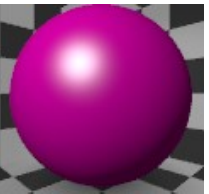


Intensità della specularità = 0.5

Intensity: 0.500

Durezza della specularità = 50

Hardness: 50

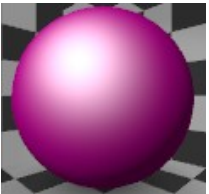


Intensità della specularità = 1

Intensity: 1.000

Durezza della specularità = 50

Hardness: 50

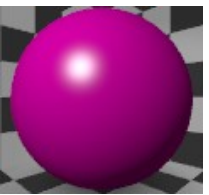


Intensità della specularità = 1

Intensity: 1.000

Durezza della specularità = 10

Hardness: 10

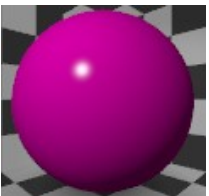


Intensità della specularità = 1

Intensity: 1.000

Durezza della specularità = 100

Hardness: 100

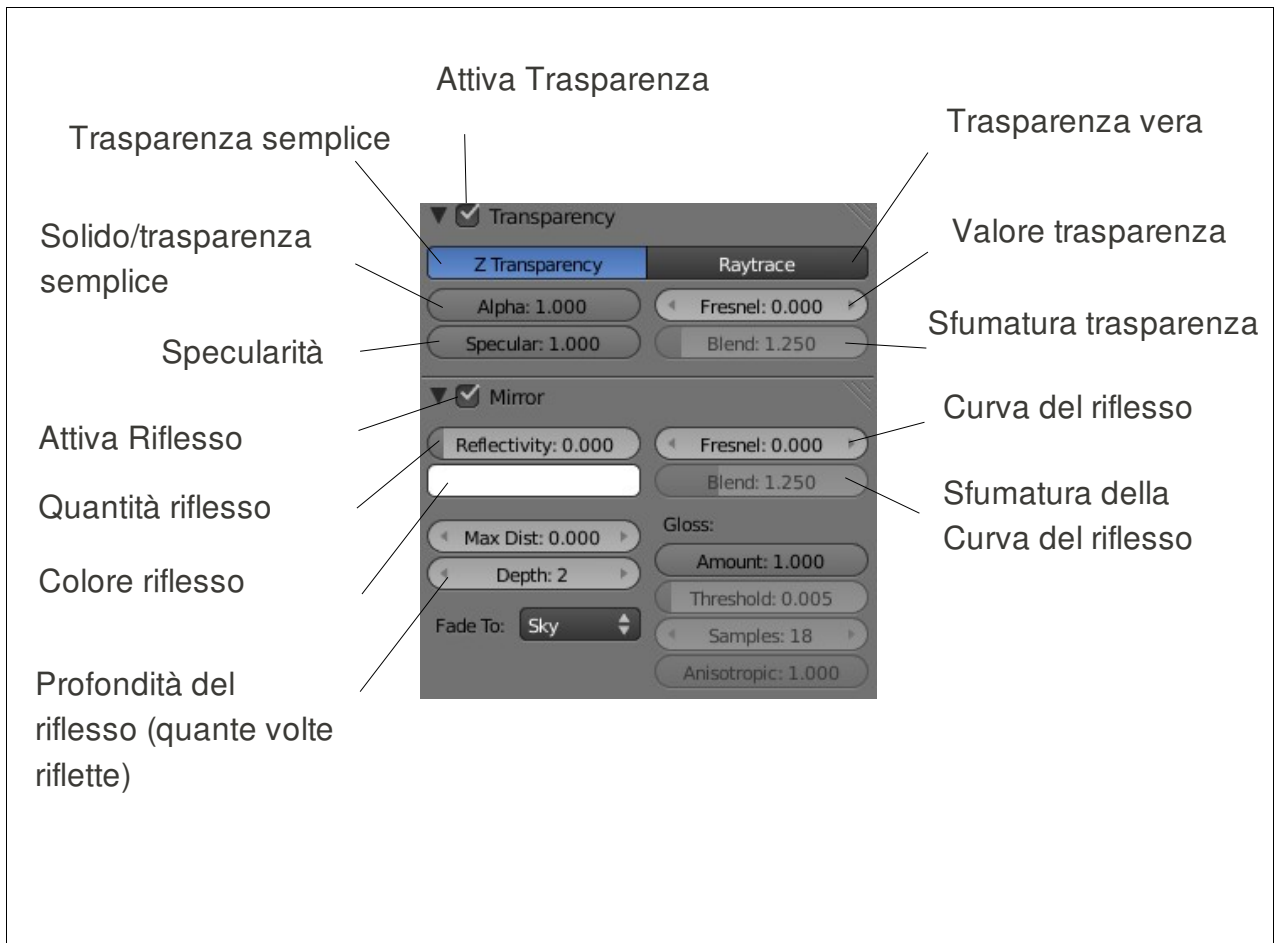


Intensità della specularità = 1

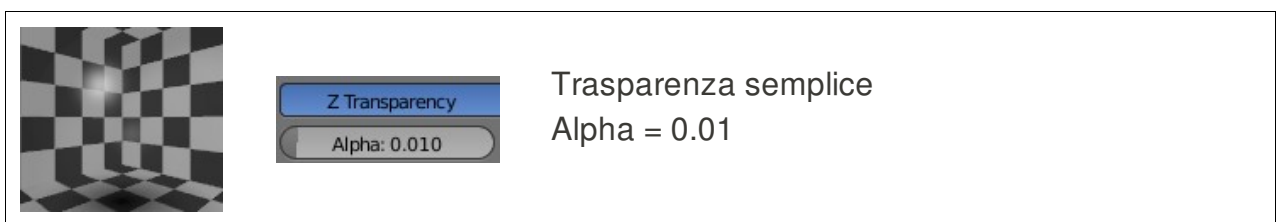
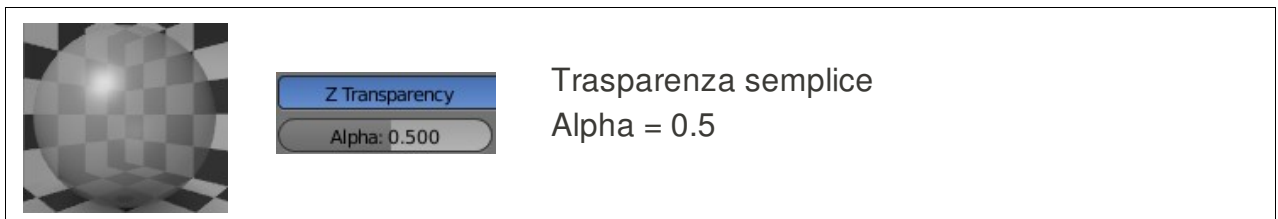
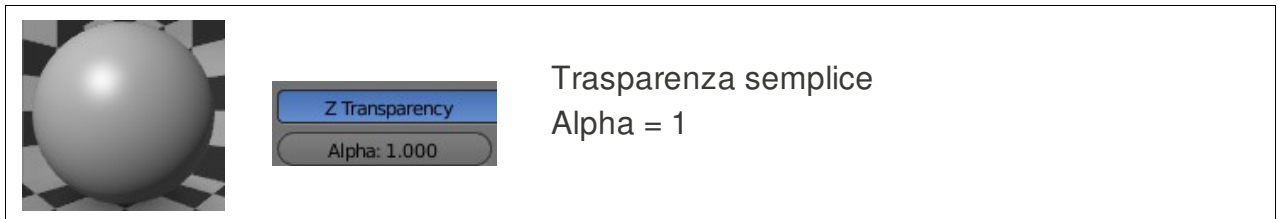
Intensity: 1.000

Durezza della specularità = 500

Hardness: 500



Trasparenza semplice = Z Transparency
Modifica il valore Alpha (solidità) dell'oggetto

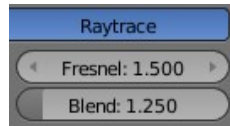
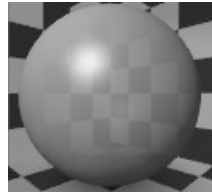


Trasparenza Vera = Raytrace Transparency

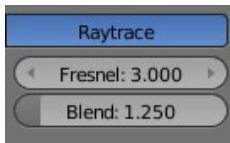
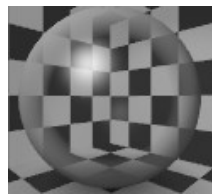
Trasparenza alla luce (vera trasparenza) Dipende da due valori:

1 – Fresnel = Valore della curva della trasparenza

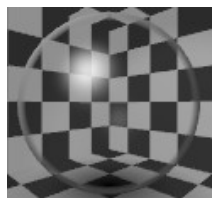
2 – Blend = Valore della sfumatura della trasparenza



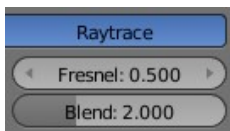
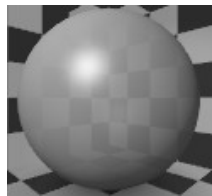
Fresnel = Valore della curva
della trasparenza = 1,5
Blend = Valore sfumatura
della trasparenza = 1,25



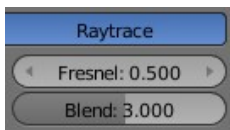
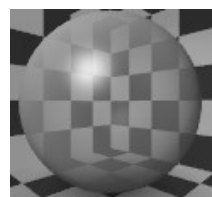
Fresnel = Valore della curva
della trasparenza = 3
Blend = Valore sfumatura
della trasparenza = 1,25



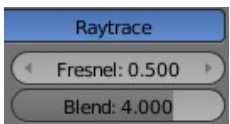
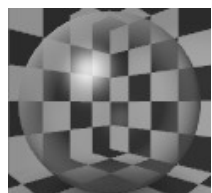
Fresnel = Valore della curva
della trasparenza = 5
Blend = Valore sfumatura
della trasparenza = 1,25



Fresnel = Valore della curva
della trasparenza = 0.5
Blend = Valore sfumatura
della trasparenza = 2



Fresnel = Valore della curva
della trasparenza = 0.5
Blend = Valore sfumatura
della trasparenza = 3



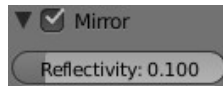
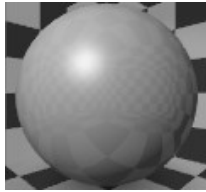
Fresnel = Valore della curva
della trasparenza = 0.5
Blend = Valore sfumatura
della trasparenza = 3

Effetto specchio = Mirror

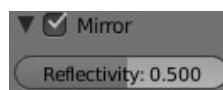
Dipende da due valori:

1- Reflectivity = Valore del riflesso

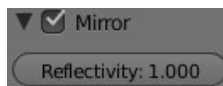
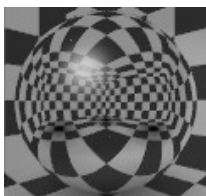
2 - Fresnel = Valore della curva del riflesso



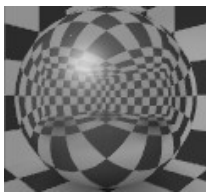
Reflectivity
Valore riflesso = 0.1



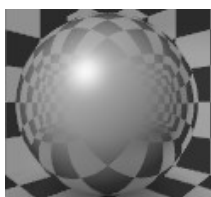
Reflectivity
Valore riflesso = 0.5



Reflectivity
Valore riflesso = 0.5



Reflectivity = Valore riflesso = 1
Fresnel = Valore curva del riflesso = 1



Reflectivity = Valore riflesso = 1
Fresnel =
Valore curva del riflesso = 2.5



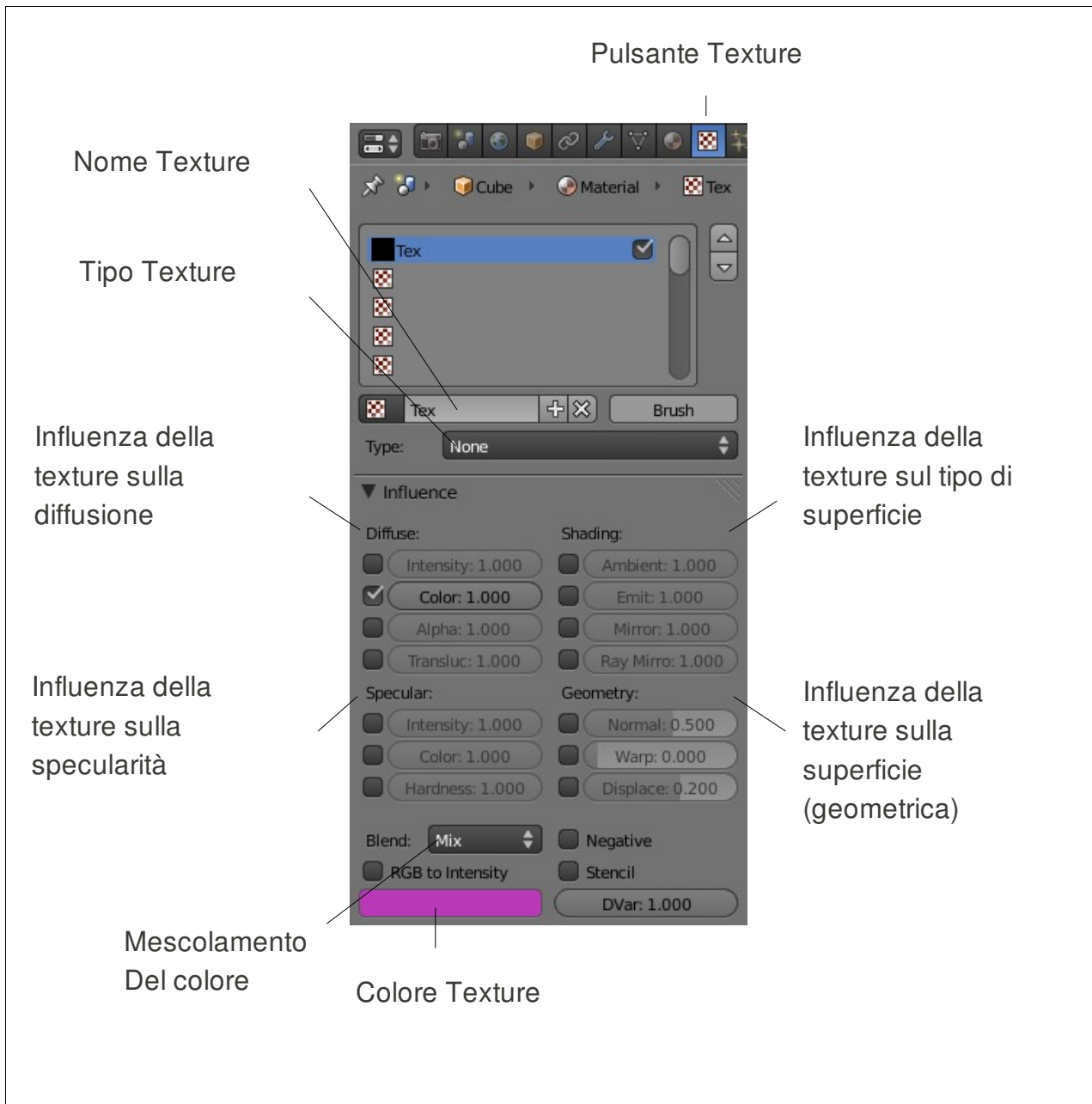
Reflectivity = Valore riflesso = 1
Fresnel =
Valore curva del riflesso = 4

Texture – Tessitura

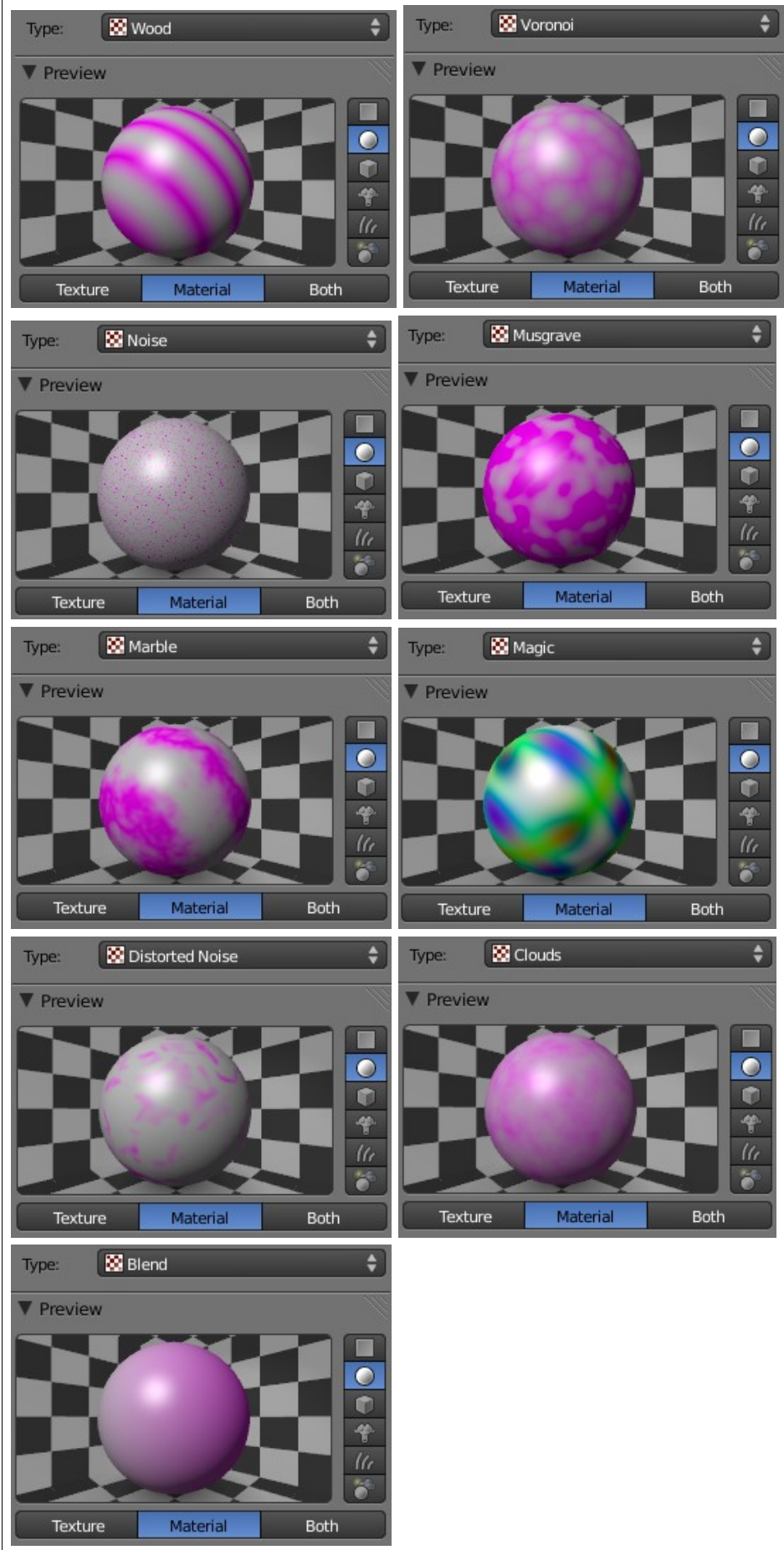
La tessitura è un disegno sulla superficie dell'oggetto.

Per aggiungere o cambiare tessitura premere:

Pulsante “Texture”



Tipi di Textures



Proprietà della fotografia (Render)

Pulsante – proprietà della fotografia

Fai una fotografia – pulsante F12

Fai una animazione

Risoluzione della foto – numero di punti (X:Y)

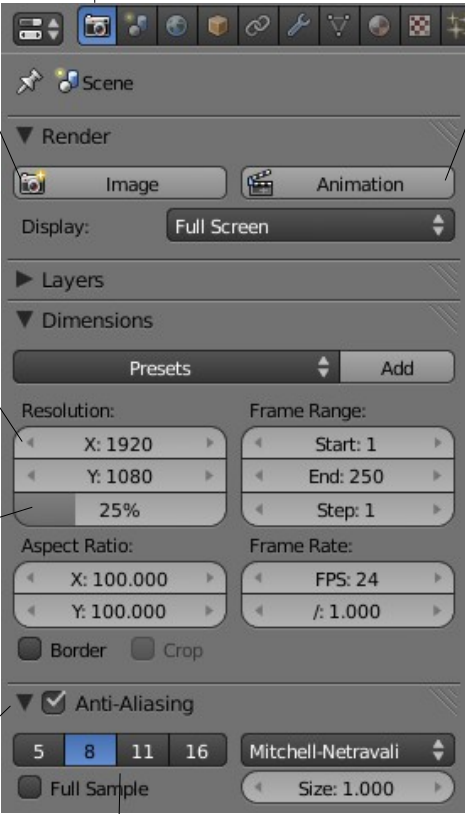
Percentuale del foglio. Foglio intero = 100%

Affilatura dei lineamenti - Qualità della foto

Livello di qualità della foto:
Minimo = 5
Massimo = 16

Inizio e fine dell'animazione (numero di frame)

Numero di frame per secondo



Anti - Aliasing (Affilatura dei lineamenti – qualità della foto)




Immagine senza Anti - Aliasing

Immagine con Anti - Aliasing