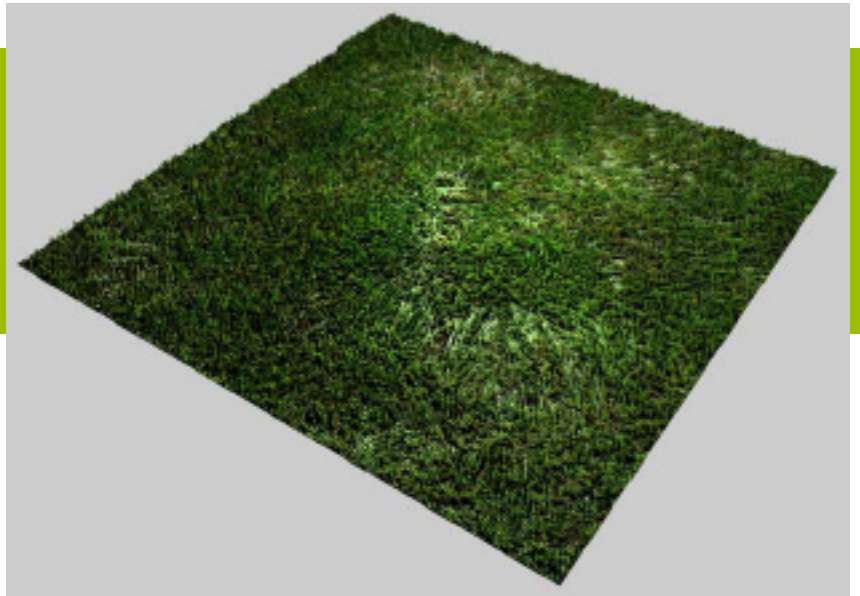


www.c4dhotline.it

Tutorial Erba Cinema4D

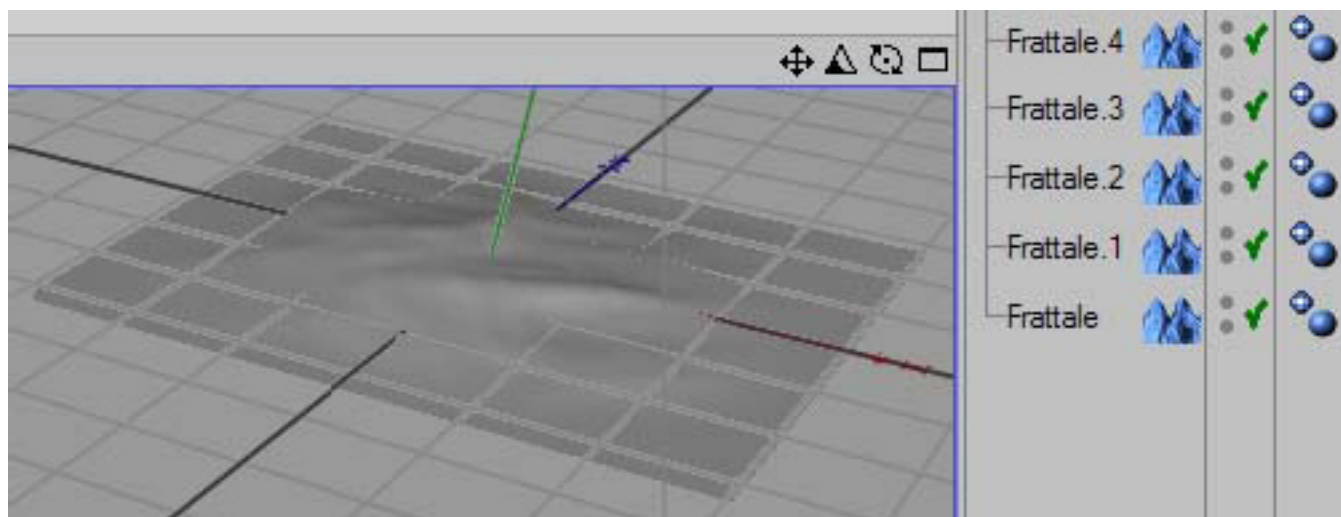


Tutorial Erba *di* Fabrizio Rinaldi
"LINUZ"

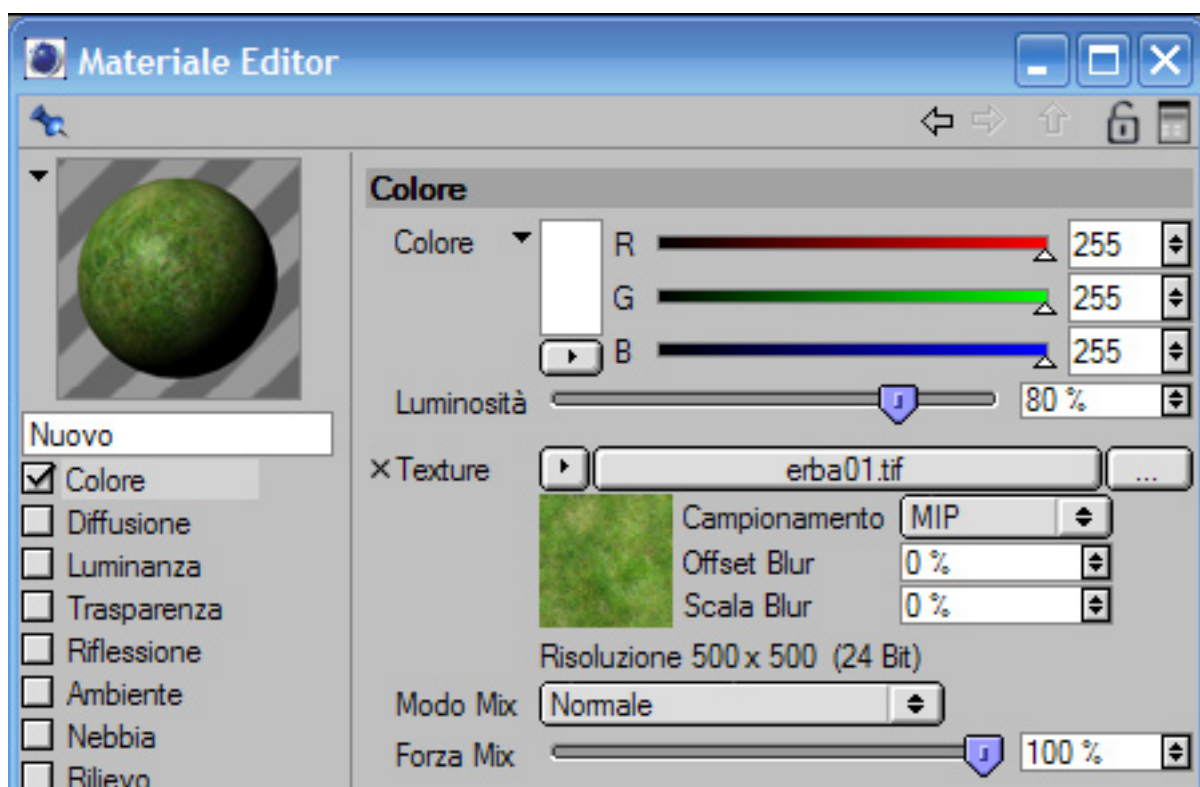
Per c4dhotline.it

Creare erba a basso contenuto poligonale

Crea 5 (per questo esempio, ma puoi farne quante ne vuoi) piani, o anche qualsiasi altro oggetto, a poca distanza l'uno dall'altro.

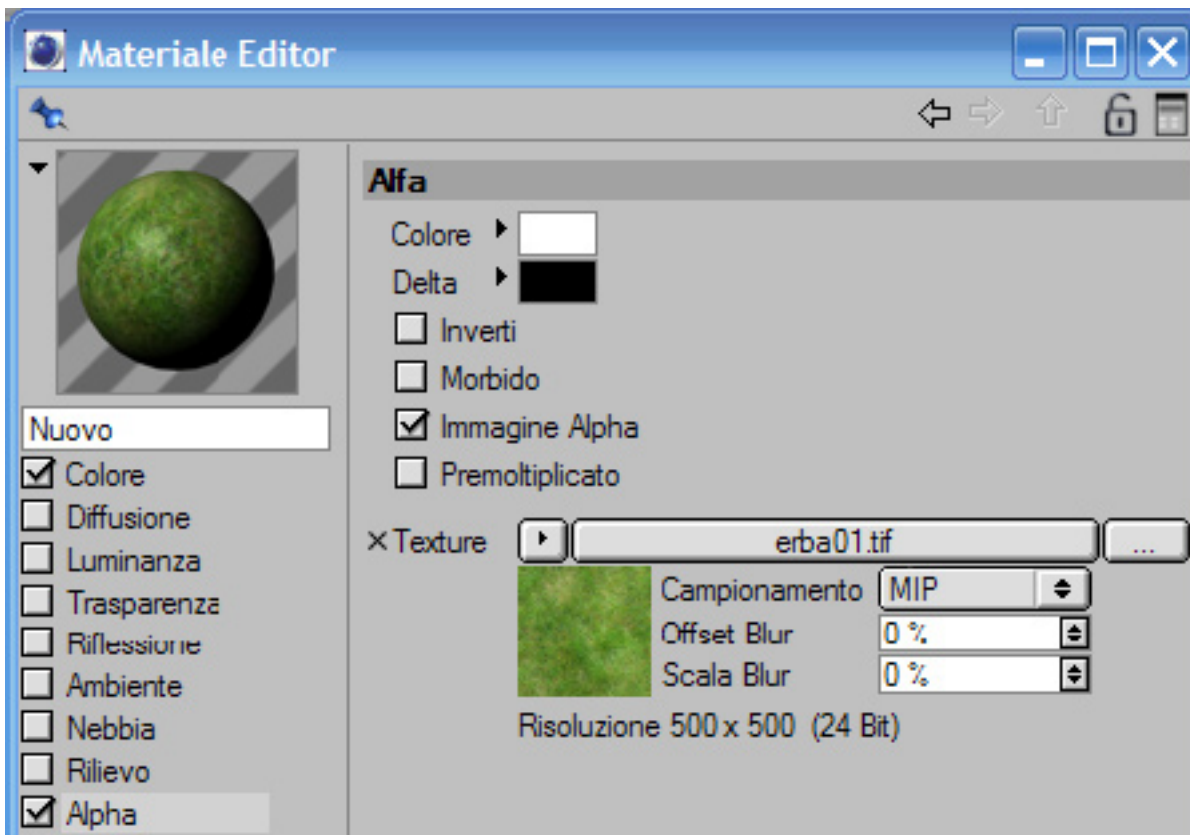


Ora crea il materiale dell'erba.



Crea quindi, con la stessa texture dell'erba che hai usato nel canale del Colore, il canale Alpha.

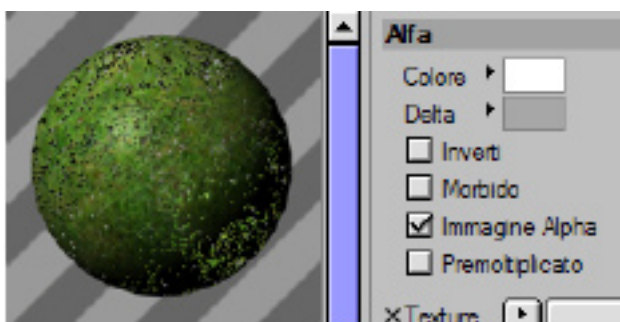
Ricordati di spegnere l'opzione Morbido, e lascia tutte le altre impostazioni così come sono.



Ora copia il materiale 4 volte,



e dal secondo materiale copiato in poi, schiarisci il colore sotto la voce Delta nel canale Alpha.



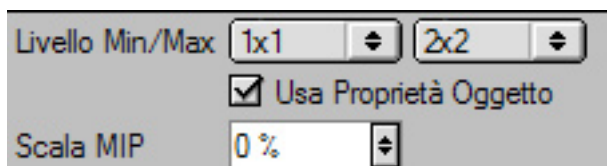
Fino ad ottenere più o meno questo risultato:



A questo punto applica i materiali ai piani (o Frattali, nell'esempio).



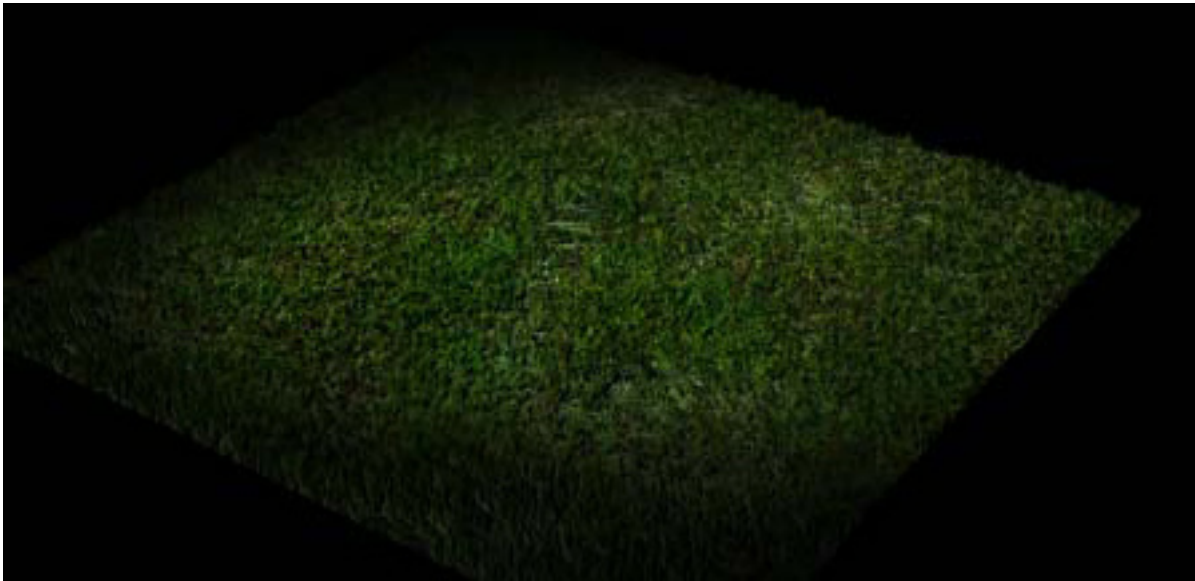
Nei Settaggi relativi al Rendering, modifica le opzioni dell'Antialiasing in questo modo (facoltativo).



Lanciando il rendering il risultato non sembra molto soddisfacente...



Questo perché non abbiamo fatto uso del canale Rilievo. Applica quindi la stessa texture dell'erba che hai usato precedentemente nel canale di Rilievo con il 50% di Forza



Il risultato è migliore. Ma per avere i massimi risultati dobbiamo illuminare decentemente la scena. Nel seguente rendering i piani sono stati avvicinati per ottenere un risultato migliore ed è stata aggiunta una seconda fonte di luce di riempimento (bisogna ricordarsi di attivare le ombre nette, e non morbide, nei settaggi delle luci).



Se devi applicare l'erba ad un oggetto non piano, devi rendere l'oggetto Modificabile, copiare ed estrarre l'oggetto più volte ed applicare i materiali.



Tutorial Erba Cinema4D

www.c4dhotline.it

Tutorial Erba di Fabrizio Rinaldi
"LINUZ"

Per c4dhotline.it



Portale Italiano Ufficiale di Cinema4D