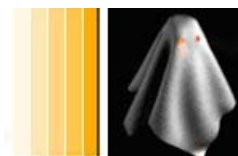


# Le basi di Clothilde



## Tutorial: Le basi di Clothilde Cinema 4D r9

Tutorial originale a cura di **Legibe**

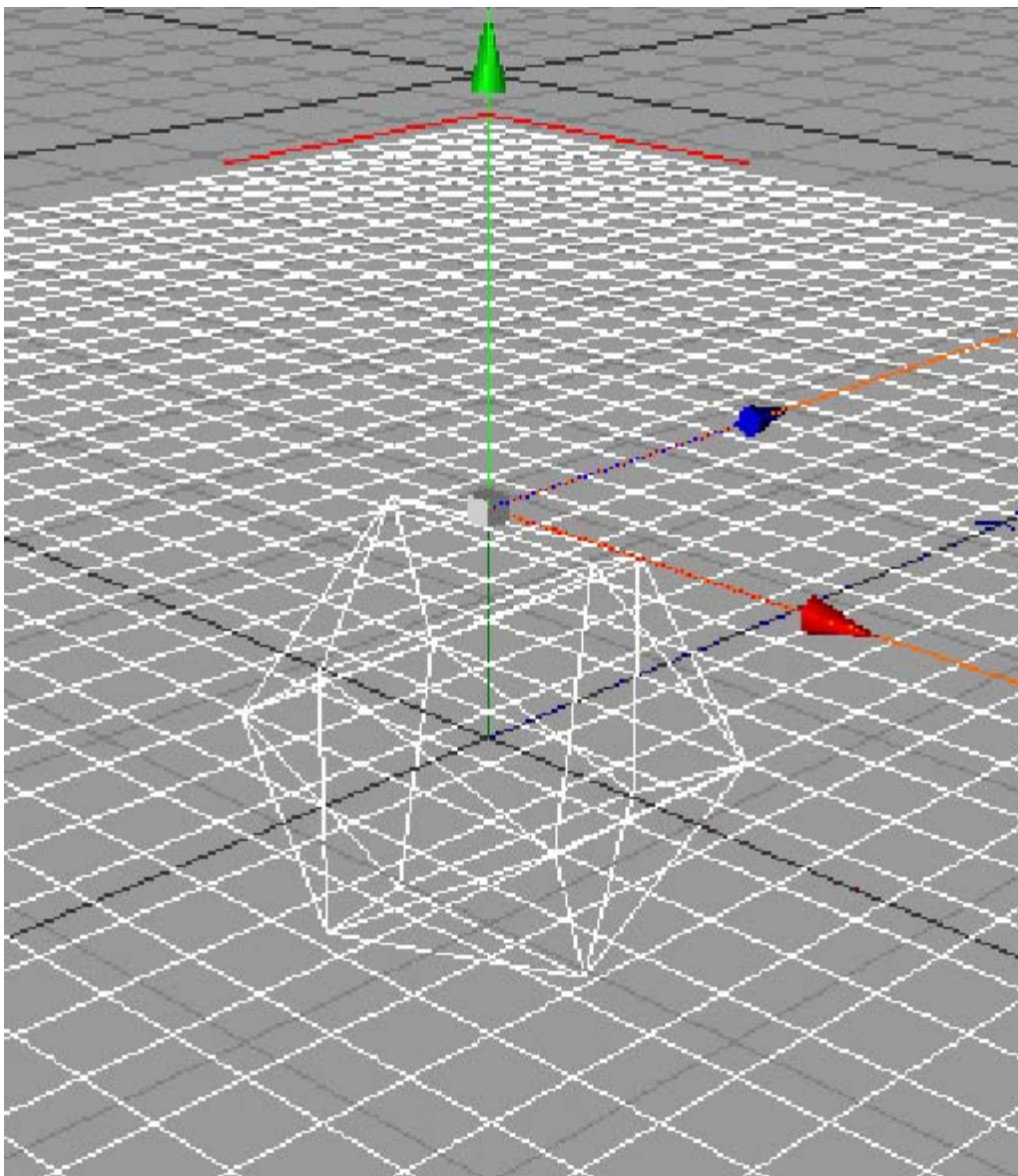
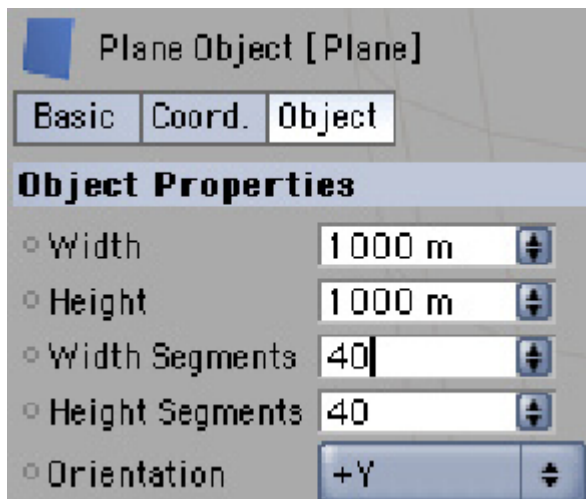


Benvenuto in questo piccolo tutorial per apprendere le basi del funzionamento di “**Clothilde**” sulla versione **R9** di **Cinema 4D**.

**Clothilde**, è dunque un modulo fantastico che permette principalmente di simulare la reazione di un oggetto molle, (come il tessuto), su un oggetto meno molle... come beh!... una patata... scusate per l'esempio...

Allora, cominciamo subito questo breve corso....

Create un oggetto "Platonic", poi un oggetto "Plane", un pannello in 2 dimensioni se preferite... Cambia le dimensioni di questo oggetto "Plane" a 1000M di larghezza ed altezza, e definisci 40 segmenti in altezza ed in larghezza, (guarda le due immagini sotto). Otteniamo questo:

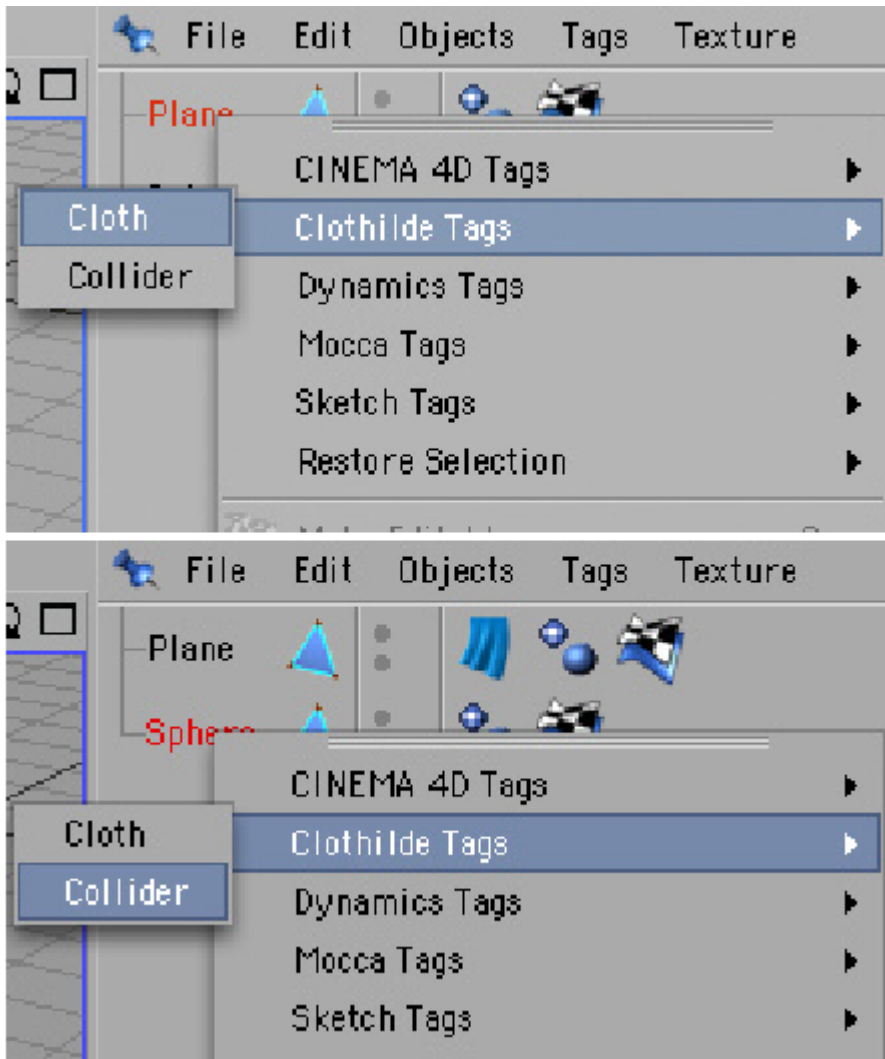


Poi, andiamo a rendere “editabile” questi due oggetti, tasto C da premere e in modo veloce otteniamo ciò che si è detto ... Poi andiamo ad aggiungere dei tags “**Clothilde**” ai nostri due oggetti.

Andiamo a realizzare in effetti un piccolo fantasma, e dunque l'oggetto "Plane" sarà del tessuto (dunque un tag "Cloth") e l'oggetto Platonic servirà a deformare il tessuto come si vuole, avrà dunque un bel tag "Collider".

Dunque per aggiungere un tag al nostro oggetto "Plane", si fa sopra un clic col tasto destro del mouse per visualizzare il menu contestuale (ctrl+clic su mac), si va su Clothilde Tags> Cloth, e per l'oggetto Platonic, si fa allo stesso modo ma con un tag "Collider".

Fatto!!



Allora si clicchi sull'icona del tag "Cloth", e nella palette d'opzioni del tag, interessiamoci dell'etichetta "Dresser". Qui andiamo a poter rilasciare il tessuto sull'oggetto platonic".  
definite 45 passi di rilassamento, poi cliccate su "Relax"



Allora abbiamo un bel piccolo fantasma tutto carino... gli mancano invece gli occhi..

Mettiti quindi in modo poligonale e vai a selezionare due poligoni in modo da cancellarli per creare gli occhi.

Per finire, si pone il nostro oggetto "Plane" in un HyperNURBS per ammorbidire il tutto. Si può eliminare anche l'oggetto "Platonic" che non serve più a niente.

Adesso andiamo texturizzare ed illuminare questo piccolo personaggio della notte.

Create una nuova luce, mettetela al centro della testa è ciò ci va molto bene!  
Scegliete un bel colore (arancione in questo esercizio) e scegliete una luce di tipo volumetrico: Visibile light: Volumetric.

Creiamo anche il tessuto.

Si fa un nuovo materiale...

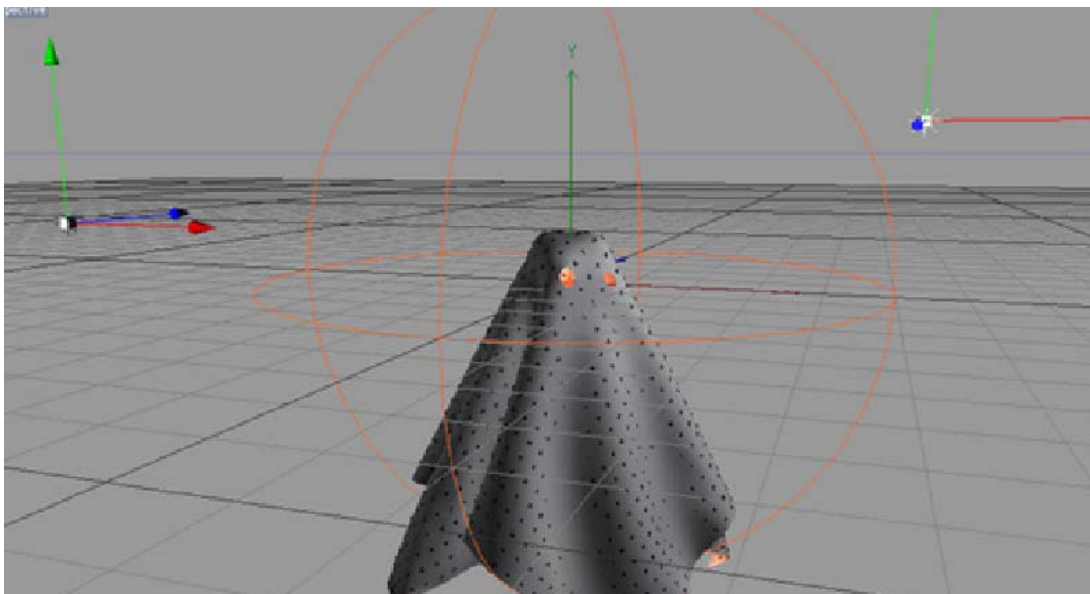
Si lascia il canale "Color" senza toccare nulla, nel canale "Bump", si definisce -10% di rilievo, si mette del rumore, dunque "Noise" in inglese, si regola "Globale Scale" al 30% per il rumore. Si disattiva "Specular", ed invece si attiva "Glow" con modificati i valori: Inner: il 70% ed Outer: il 300%.

Si applica questa struttura al fantasma ...

Poi: l'illuminazione.

Si crea una nuova luce che si pone un poco al disopra ed in avanti al fantasma per illuminarlo, con un potenza del 85% e delle ombre, "Shadow : Soft."

Poi un'altra luce che si pone dietro il fantasma per illuminarlo un poco globalmente, con invece una debole potenza del 30%, e senza ombre.



Ed ecco, potete lanciare vostro rendering:



potete esserne fieri, ora avete le basi di **Clothilde**, adesso a voi altre prove ed esprimenti...

tutorial scritto da **Legibe** versione originale su : <http://www.legibedesign.online.fr/>

Tutorial tradotto e adattato da **SEAGATE**