



Talk, exchange ideas, create something into **THE Cinema 4D Italian Community**
L'ALVEARE DI CINEMA 4D



[Staff](#) [Archivio](#) [Statistiche](#) [Links](#)

[Home](#) | [Forum](#) | [Corsi](#) | [Shop](#) | [Tutorial](#) | [Modelli](#) | [Texture](#) | [Gallery](#) | [Recensioni](#) | [Interviste](#) | [Benchmark](#) | [Contest](#) | [Eventi](#) | [Xpresso](#) | [Plug-ins](#) | [Cerca](#)

[FAQ](#) [Cerca](#) [Lista utenti](#) [Gruppi](#) [Profilo](#) [Non ci sono nuovi messaggi](#) [Log out \[bluCSC \]](#)

CONTEST (mini) ALIENO

Vai a [Precedente](#) [1](#), [2](#), [3](#) ... , [14](#), **[15](#)**, [16](#) [Successivo](#)

Nuovo Topic

Rispondi

[Indice del forum » Work in Progress](#)

[Precedente](#) :: [Successivo](#)

Inviato: Gio Mar 08, 2007 12:02 am

[quote](#)

[edit](#)

Messaggio

bluCSC



Registrato: 13/12/05
14:08
Messaggi: 154

Si...ho già accennato a Stanley e a TT ke sarebbe costruttivo,inserire anche i passaggi del proprio lavoro...!! Ci ha messo 2 ore il TT...lo ci mettevo 2 giorni a farlo in versione picassiana...!
Complimenti davvero...!
Stò preparando bozzetti ed animazione..vi farò veder entrambi,spero venerdì o domani!

---> sono "bluveltro" <---
-CSC-

[top](#)

[profile](#)

[pm](#)

Inviato: Gio Mar 08, 2007 10:50 am

quote

Messaggio

guasto



Registrato: 17/01/06
16:58
Messaggi: 146

complimenti a tutti siete dei grandi



top

profile

pm

Inviato: Gio Mar 08, 2007 4:06 pm

quote

edit

Messaggio

bluCSC



Registrato: 13/12/05
14:08
Messaggi: 154



Grazie da parte di tutti!! Ci son ancora posti liberi comunque!!

Io continuo a metter sul forum,i miei schizzi che butto giù per farmi/ci un idea sempre più completa!
(TT,non sentirti in obbligo di farli..ah,e per la costruzione dietro la chiocciola..continua così..
senza collegamenti particolari!)

Son un paio di giorni che lavoro all'idea del Lumen! Ho attribuito questo nome ad una sostanza,che...
ehm..non vi dico ancora nulla! Ha a che fare con le pietre luminescenti del sottosuolo del pianeta!
Mentre cerco di completare alcune cose...vado a navigare in cerca di...ispirazioni paesaggistiche...!
Purtroppo nessuno ha risposto all'invito di Terragen designer!!



<http://olivier.cousinou.free.fr/galerie6.html>

Guardate qui e capirete perchè piango all'idea!!

AlienvillageNN.jpg

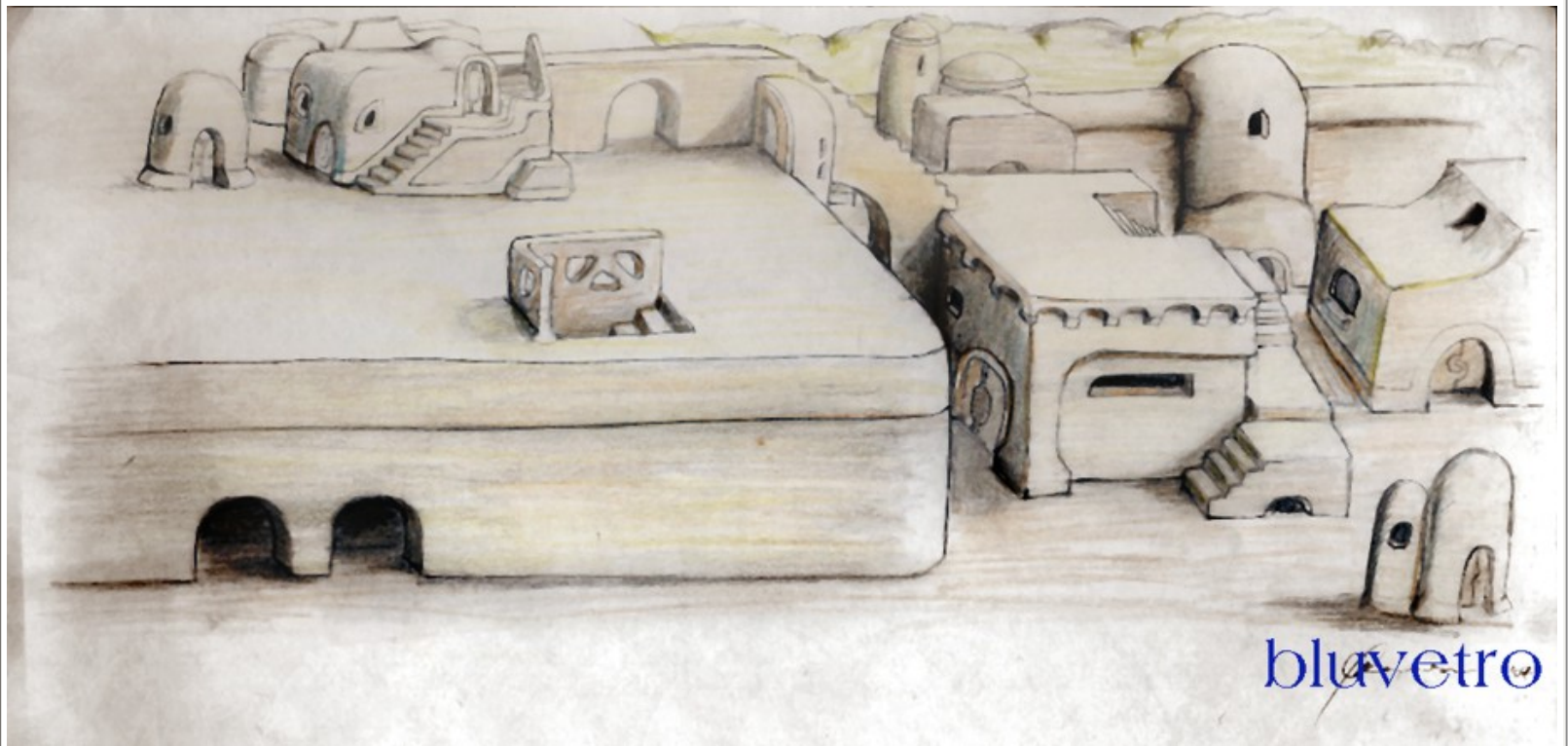
Description:

Filesize:

90.89 KB

Viewed:

242 Time(s)



---> sono "bluetro" <---

-CSC-

[top](#)

[profile](#)

[pm](#)

📧 Inviato: Gio Mar 08, 2007 7:44 pm

[quote](#)

Messaggio

Davidian

Registrato: 15/02/07
12:33
Messaggi: 1

top

profile

pm

Ragazzi... che dire sono iscritto al forum da un paio di settimane e sono proprio alle prime armi con cinema... vedere quello che siete in grado di fare ha dell'incredibile per me!
In ogni caso per questa volta mi limiterò a fare da spettatore e spero che alla prossima riuscirò a dare una mano.
Comunque continuate così siete grandi!

📧 Inviato: Gio Mar 08, 2007 8:54 pm

quote

Messaggio

TheTruster



Registrato: 01/11/06
17:06
Messaggi: 242

come promesso riporto il procedimento che ho utilizzato per ottenere il "chiocciolone"



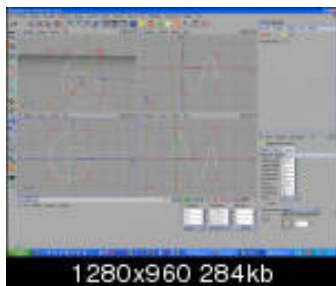
se i moderatori lo ritengono giusto, spostino pure questo post in un altro topic... io lo metto qui, visto che si riferisce ad un oggetto presentato in questo post



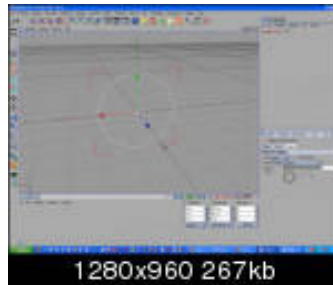
spero serva a qualcuno



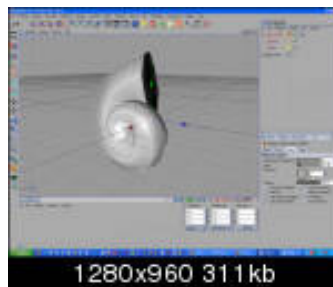
Partiamo da un oggetto "Ellisse", che in pratica è già una spirale, che può essere modificata in lunghezza, raggio iniziale e finale, etc...



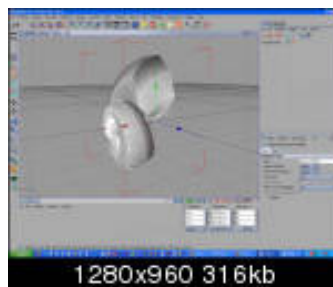
una volta impostati i parametri correttamente come in figura, lo scopo per adesso, è quello di utilizzare la spirale come percorso di una Sweep Nurbs, per cui è necessario un profilo. Prendiamo una spline "Cerchio", e facciamo attenzione ad utilizzare come parametro per "Punti Intermedi" il valore "Uniforme" e settando ad 1 il suo valore, in modo da ottenere un ottagono piuttosto che un cerchio perfetto, quindi si può rendere editabile.



a questo punto inseriamo sia il cerchio che la spirale (nell'ordine) dentro lo Sweep Nurbs, e vediamo già che la chiocciola prende forma.

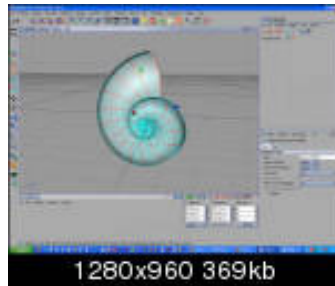


nelle proprietà dello Sweep Nurbs, nella Tab "Oggetto" impostiamo Scala al 15% in modo da ottenere una riduzione progressiva del profilo, e nella tab "Tappi" come inizio e fine mettiamo "Nessuno". Rendiamo quindi editabile la mesh, in modo da ottenere l'immagine come in figura:

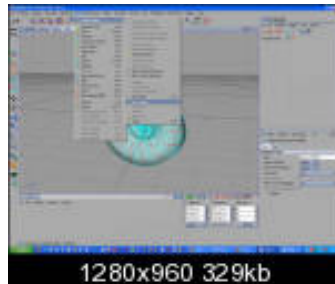


come si vede, la mesh ha ancora troppi poligoni per poter essere messa in un hypernurbs (che sarà il passo quasi conclusivo), per cui con lo strumento selezione Loop, andiamo a selezionare solo alcune delle linee di sezione della nostra chiocciola, "campionandole" a distanza più o meno regolare, come

in figura:



poi convertiamo i lati selezionati in delle Spline con l'apposito comando



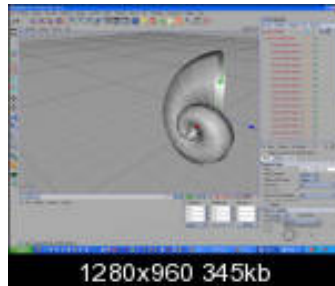
ottenendo che come "figlio" della Sweep Nurbs, ci sarà una Spline che comprende tutte le sezioni circolari che abbiamo precedentemente selezionato:



a noi però servono delle Spline separate, una per ogni sezione circolare, perchè dovranno fare da "strada" alla Loft Nurbs che utilizzeremo tra poco, per cui selezioniamo la Spline con tutte le sezioni, e andando in modalità Selezione Punti, usiamo il comando "Separa Segmenti":



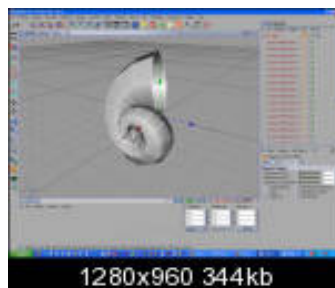
adesso nella gerarchia degli oggetti noteremo un oggetto spline "padre" che conterrà come figlie tutte le varie sezioni precedentemente selezionate e separate.



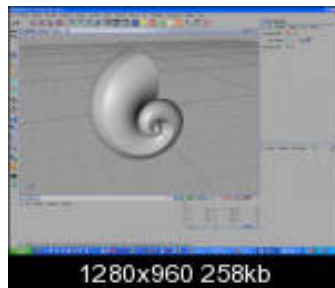
possiamo quindi selezionare tutte le spline figlie (tralasciando quella padre che è vuota e può essere cancellata) e inserendole in una "Loft Nurbs"

Nella Tab "Oggetto" impostiamo come "Suddivisione Mesh U" il valore 9, "Suddivisione Mesh V" il valore 2, "suddivisione Isoparametri" il valore 3

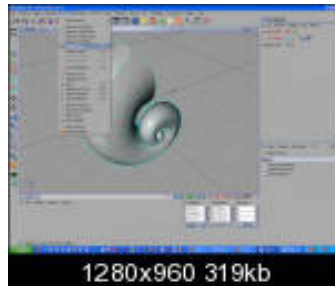
inoltre impostiamo le varie caselle di spunta come in figura



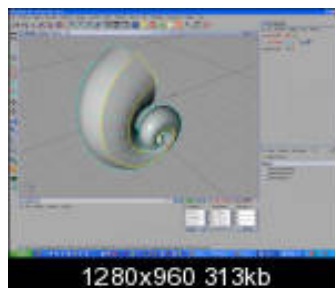
torniamo quindi ad ottenere la nostra chiocciola, ma con molti meno poligoni. Rendiamo la Mesh editabile e inseriamola in un Hypernurbs.



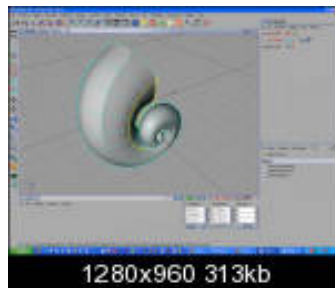
Noteremo un piccolo difetto, dovuto al fatto che le spline non erano dei percorsi chiusi, ma è stato fatto di proposito poichè altrimenti la forma degli ottagoni sarebbe venuta decisamente più irregolare. per rimediare selezioniamo la mesh figlia dell'Hypernurbs e andiamo in Modalità Punti, e dal menu Selezione scegliamo l'opzione "Selezione Loop"



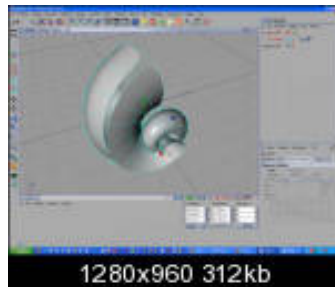
dovremo selezionare la fila di punti che delimita quella sorta di "incisione" sulla mesh, ed è un'operazione che va compiuta in 2 passaggi, il primo per selezionare, il secondo per deselectare, cominciando dalla parte destra (come in figura)



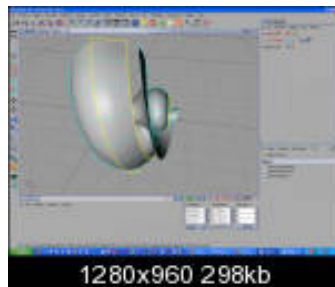
una volta selezionato il primo Loop, tenendo premuto CTRL, cerchiamo di selezionare il loop attiguo:



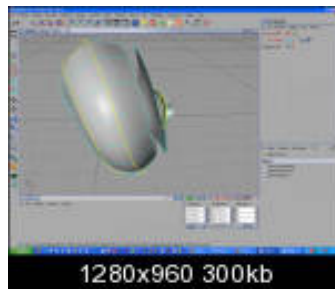
in questo modo verrà selezionata con soli 2 passaggi tutta la fila di punti della chiocciola.
fatto questo, prendendo lo strumento "Muovi" spostiamo sull'asse X i punti selezionati in modo da creare uno spazio dove è presente "l'incisione"



con lo stesso sistema spiegato precedentemente dovremo selezionare anche la fila di punti attigua a quella selezionata prima, per cui usiamo nuovamente Selezione -> Selezione Loop e tenendo premuto maiuscolo selezioniamo il primo Loop come in figura

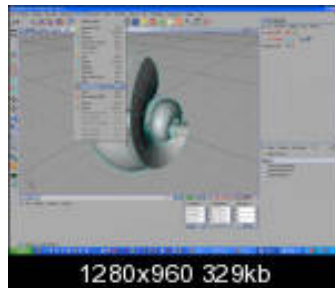


poi tenendo premuto CTRL selezioniamo il secondo Loop attiguo

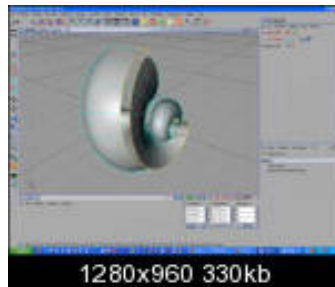


a questo punto noteremo che le file di punti che delimitano l'apertura sono entrambe selezionate, quindi con lo strumento

Struttura -> Attacca e Cuci



uniamo (trascinando uno sull'altro da destra verso sinistra) i due punti che stanno al vertice della parte più larga della chiocciola

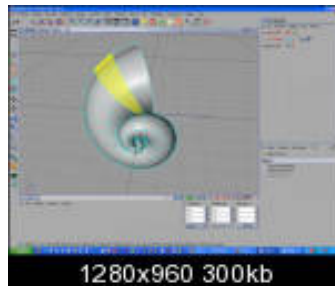


abbiamo ottenuto quindi la nostra chiocciola bella liscia.

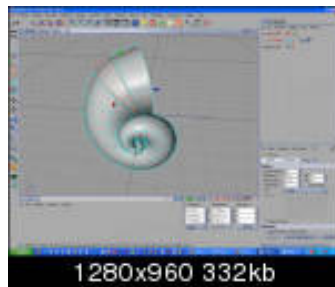


a questo punto è necessario realizzare le "incisioni" presenti sulla superficie della chiocciola.

per ottenere ciò è sufficiente andare in modalità selezione poligoni e dal menu "Selezione" scegliere "Selezione Loop", selezionando una per volta le sezioni circolari della chiocciola



Usiamo sulla selezione il comando dal menu Struttura -> Smussa, applicando i valori in figura



una volta realizzate tutte le sezioni (anche selezionandole più di una alla volta per non dare troppa regolarità alle incisioni) otterremo la chiocciola così come serviva per la realizzazione del modello.



Spero di essere stato abbastanza chiaro e di non aver commesso errori grossolani



TT

Sono un genio... incompreso.
Talmente incompreso che stento a comprendermi io stesso.

top

profile

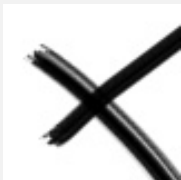
pm

Inviato: Ven Mar 09, 2007 8:31 am

quote

Messaggio

imonfox



Registrato: 15/05/06
10:29
Messaggi: 301
Residenza: MILANO

Bravo TT, complimenti per la tua disponibilità.
Ciao.

fox

top

profile

pm

email

Inviato: Ven Mar 09, 2007 9:46 pm

quote

edit

Messaggio

bluCSC



Registrato: 13/12/05
14:08
Messaggi: 154

top

profile

pm



Grande TT!!! Hai capito appieno...come sempre! Grazie per il tutorial!!

---> sono "bluvetro" <---
-CSC-

Inviato: Ven Mar 09, 2007 10:04 pm

quote

Messaggio

TheTruster



Registrato: 01/11/06
17:06
Messaggi: 242

figurati!  mi fa piacere...

e poi, hai visto mai che qualcuno, decide di prendere un po' di pratica con la modellazione e mi da una mano a modellare quella "Alienopoli" che hai tirato fuori!



TT

Sono un genio... incompreso.
Talmente incompreso che stento a comprendermi io stesso.

[top](#)[profile](#)[pm](#)

Inviato: Sab Mar 10, 2007 2:39 pm

[quote](#)[edit](#)

Messaggio

bluCSC



Registrato: 13/12/05
14:08
Messaggi: 154



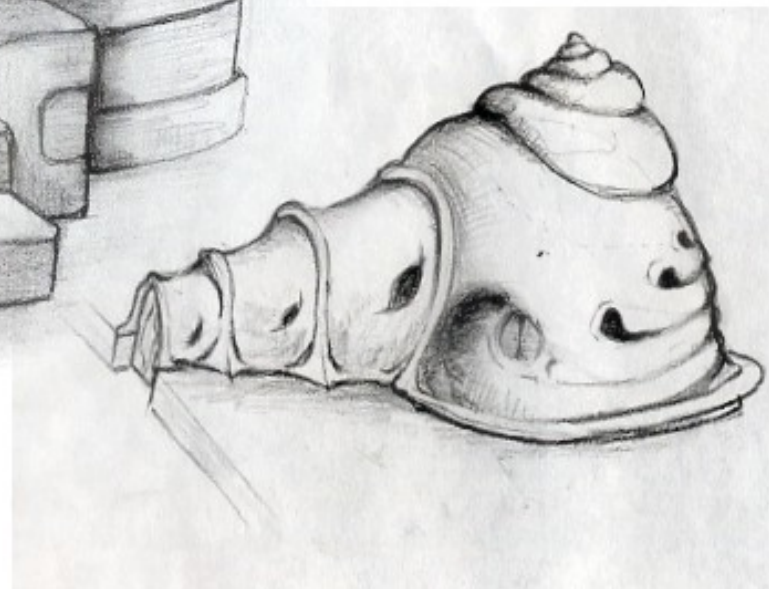
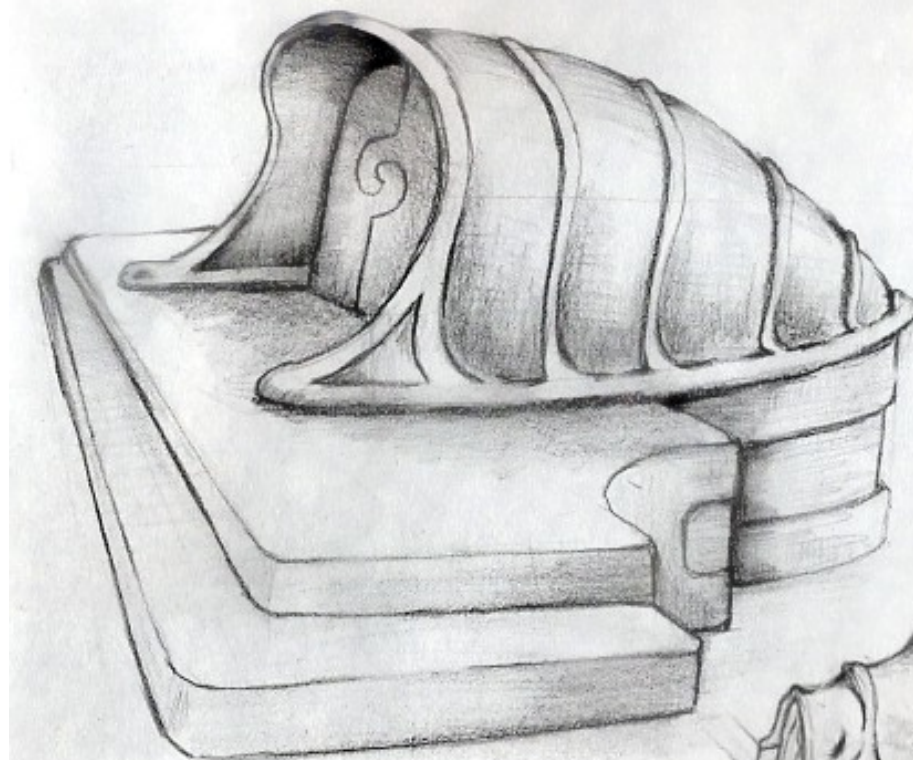
Ho poco tempo ultimamente,però stasera mi ci metto un pò,dietro Cinema! Intento,per tua somma gioia,TT,e per la gioia di tutti quelli che aman vedere TT all'opera come scanner umano 3d,ecco un bello schizzo dell'ennesima mia costruzione!!! Auguri!!
Ps.presto conoscerete il progetto per il Lumen...!

Casalien5.jpg

Description:

Filesize: 77.16 KB

Viewed: 58 Time(s)



bluvetro
for minicontest c4dzone.com

---> sono "bluvetro" <---

-CSC-

[top](#)

[profile](#)

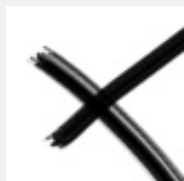
[pm](#)

Inviato: Sab Mar 10, 2007 2:43 pm

quote

Messaggio

imonfox



Registrato: 15/05/06
10:29
Messaggi: 301
Residenza: MILANO

mi spiace, una mano te la darei io TT nel modellare, ma sembra che la situazione qui sia un pò cambiata, ormai la creatività di Blu ha preso il sopravvento su tutto e continua a sfornare idee molto belle una dietro l'altra, allontanando però quello che in precedenza ci eravamo prefissati col primo bozzetto, adesso sta diventando una vera e propria "saga", e non mi sento di prendere un impegno che poi non porterei a termine (per motivi di tempo), quindi non te la prendere TT se non ti aiuto...
Ciao.

fox

top

profile

pm

email

NuovoTopic

Rispondi

[Indice del forum » Work in Progress](#)

Controlla questo argomento

Pagina 15 di 16

Mostra prima i messaggi di:

Vai a:

Tutti i fusi orari sono GMT + 1 ora
Vai a Precedente 1, 2, 3 ... , 14, **15**,
16 Successivo

Puoi inserire nuovi argomenti
Puoi rispondere a tutti gli argomenti
Puoi modificare i tuoi messaggi
Non puoi cancellare i tuoi messaggi
Puoi votare nei sondaggi
You **can** attach files in this forum
You **can** download files in this forum

Powered by phpBB ©
vMac Style based on MacinScott



[XML](#) [Feed RSS](#) | [Privacy & Security](#) | [Contatta C4Dzone](#)

Powered by asc:labs

C4Dzone e' un marchio di proprieta' di ZuccherodiKanna snc, P.Iva: 03469930238.

Sede operativa e centro formazione: Via Volturno 28 E - 37135 Verona. Tel: 045-500839 Sede legale: Via V. della Vittoria 27a - 37061 Verona.

Tutti i marchi citati in questo sito sono sotto copyright dei rispettivi proprietari. Copyright ZuccherodiKanna snc.