

www.c4dhotline.it

Salone con Piscina Cinema4D



Salone con Piscina tutorial di **Marco Dattilo** aka **SHINE**

per :

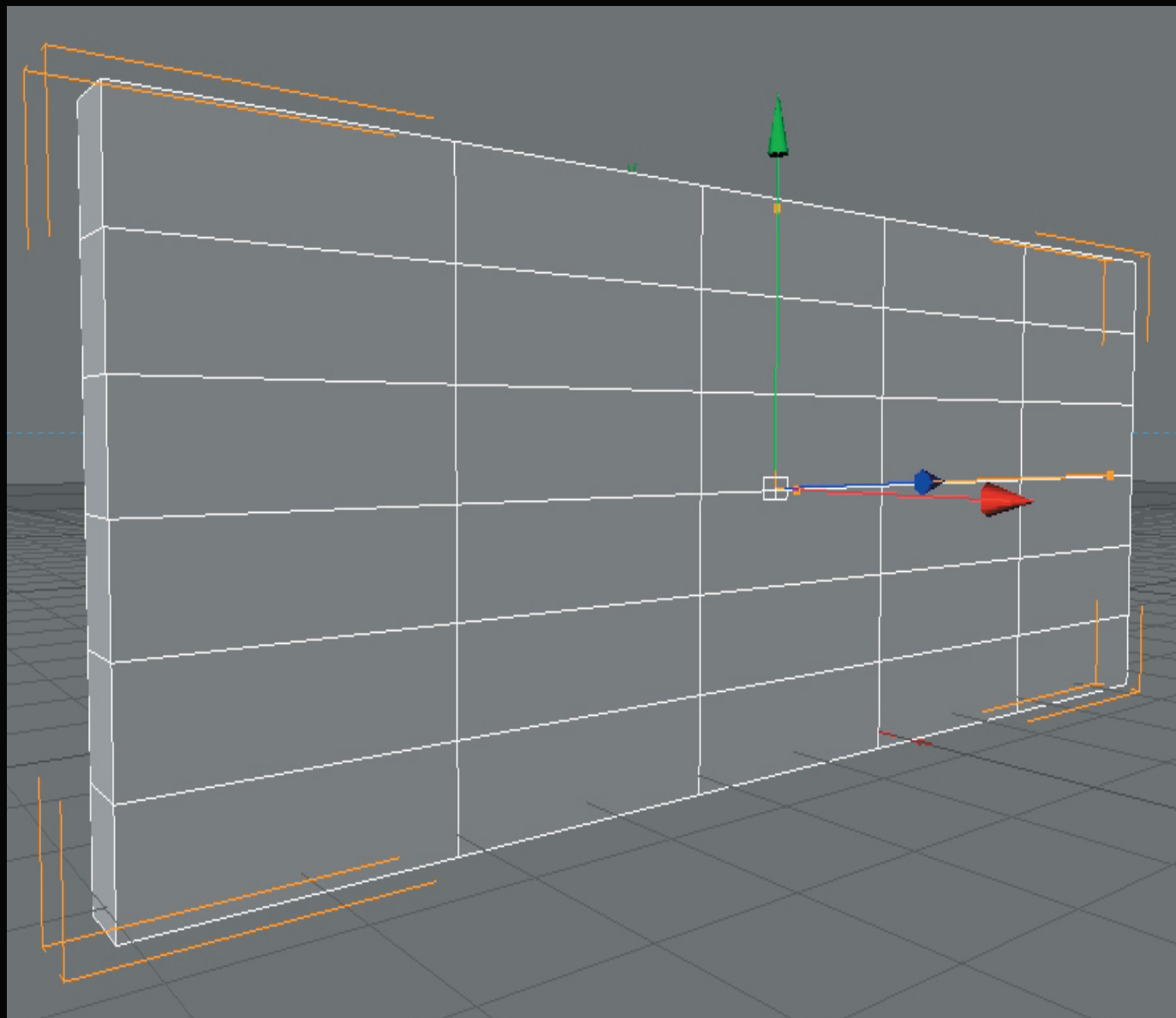
c4dhotline.it

Salone con piscina cinema4d tutorial

Come prima cosa realizziamo l'ambiente che caratterizza la scena, iniziando dagli elementi di chiusura in modo da poter impostare già da subito l'inquadratura che abbiamo in mente.

Le pareti sono state immaginate in pannelli di boiserie con delle fughe in alluminio e due sfondati con pannelli luminosi.

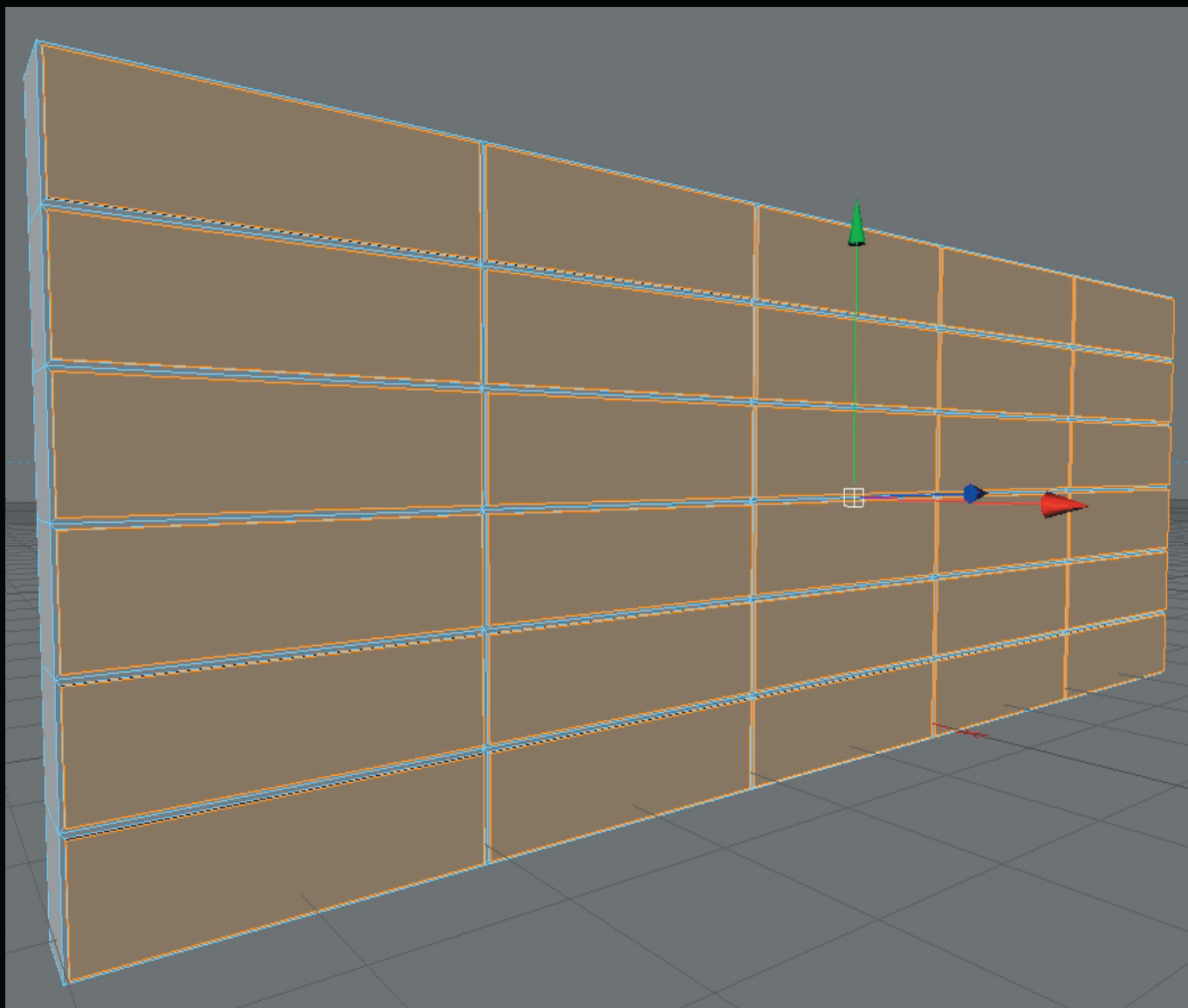
Per modellare le pareti la soluzione più veloce e funzionale è il box modelling, quindi partiamo da un cubo, gli assegniamo le dimensioni finali (in questo caso $x = 40$, $y = 310$, $z = 1000$, lo suddividiamo già secondo la scansione degli elementi che vogliamo ottenere e lo rendiamo modificabile premendo il tasto C.



A questo punto per realizzare i pannelli di boiserie e le relative fughe non dobbiamo far altro che selezionare tutti i pannelli, estruderli internamente (togliendo il segno di spunta alla funzione "preserva gruppi", ed estrudere i poligoni interni, in modo da ottenere i pannelli in rilievo e le fughe incassate, così come volevamo.

Per comodità possiamo già settare la selezione di poligoni, mediante il comando "setta selezione" del menu a tendina Selezione e la rinominiamo "boiserie". Ci farà comodo per quando dovremo applicare i materiali.

Per realizzare gli sfondati non dovremo far altro che estrudere i due pannelli nel senso opposto.

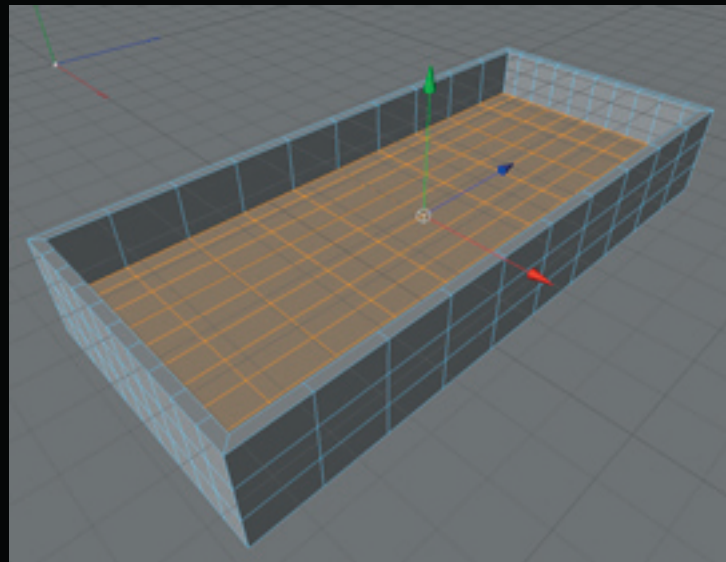
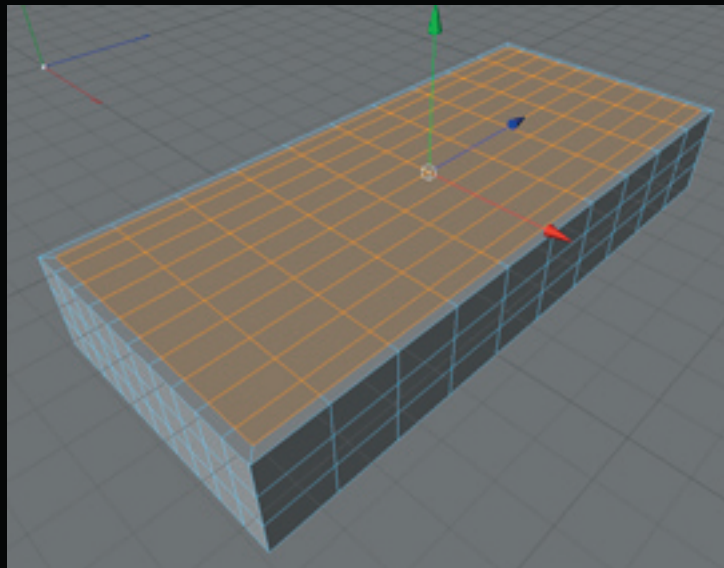


Realizzate tutte le pareti possiamo inserire il soffitto, che allo stesso modo è realizzato

mediante un cubo, reso modificabile e tagliato con lo strumento coltello in corrispondenza delle pareti frontali, quindi il poligono centrale viene estruso in modo da creare le due vele laterali.

Fatto questo ci possiamo dedicare alla protagonista della nostra scena: la piscina. Anche in questo caso la soluzione più veloce è il box modelling.

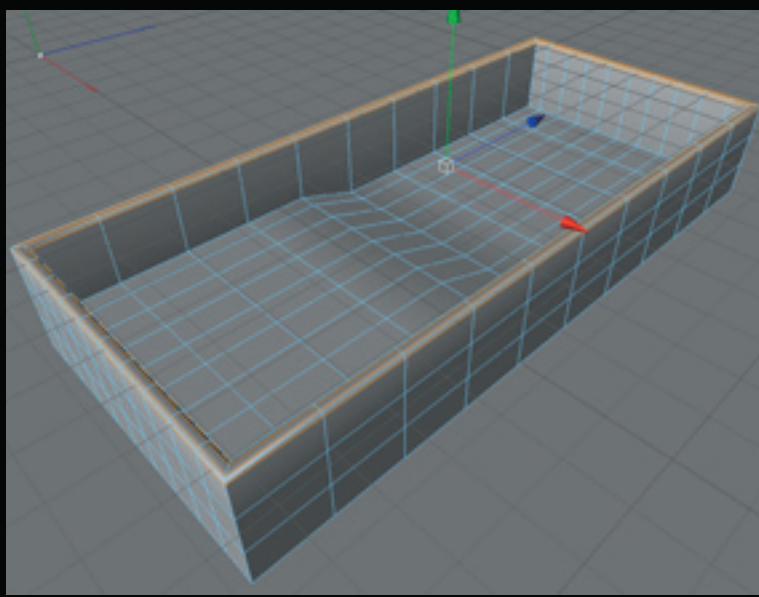
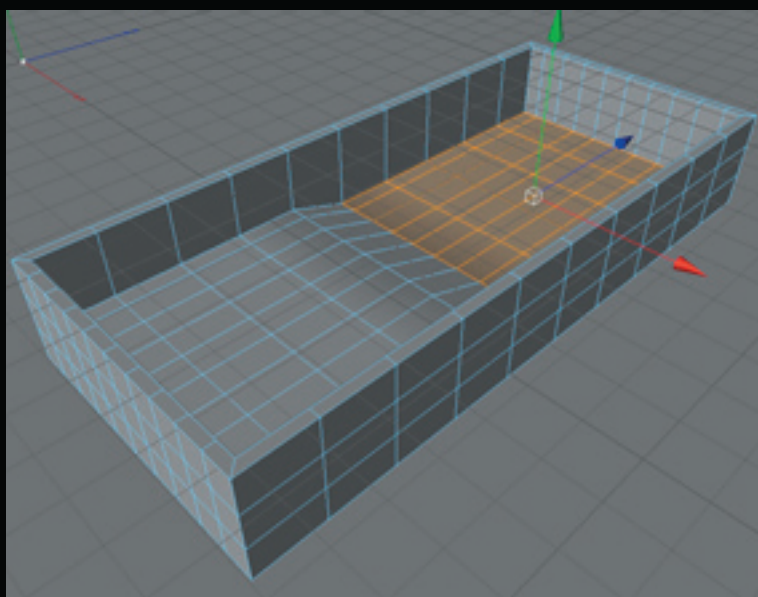
Per prima cosa creiamo un cubo (700x250x1500), lo rendiamo modificabile ed estrudiamo internamente i poligoni superiori, questa volta però attivando la funzione "preserva gruppi", in modo da realizzare il cordolo perimetrale.

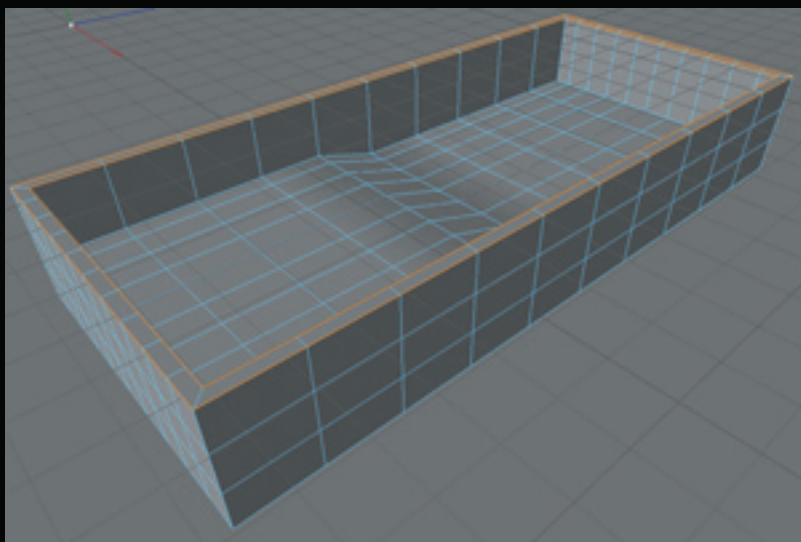


Una volta estrusi internamente i poligoni li estrudiamo secondo le Y negative in modo da realizzare il primo salto di quota della piscina, quindi selezioniamo i poligoni che costituiranno il secondo salto di quota, ma in questo caso non ci conviene estruderli perché abbiamo bisogno che si crei uno scivolo tra i due piani, quindi, una volta selezionati i poligoni li spostiamo lungo l'asse Y.

L'ultima cosa che resta da fare è smussare gli spigoli del cordolo.

Per farlo attiviamo lo strumento bordo, con la selezione loop selezioniamo entrambi gli spigoli che delimitano il cordolo e con il comando smussa applichiamo una smussatura convessa di 7 unità.

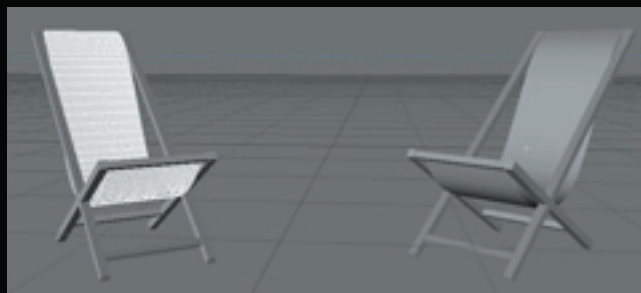
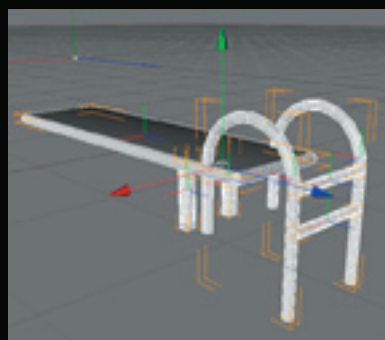
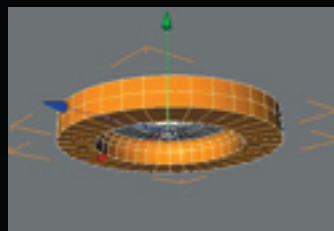
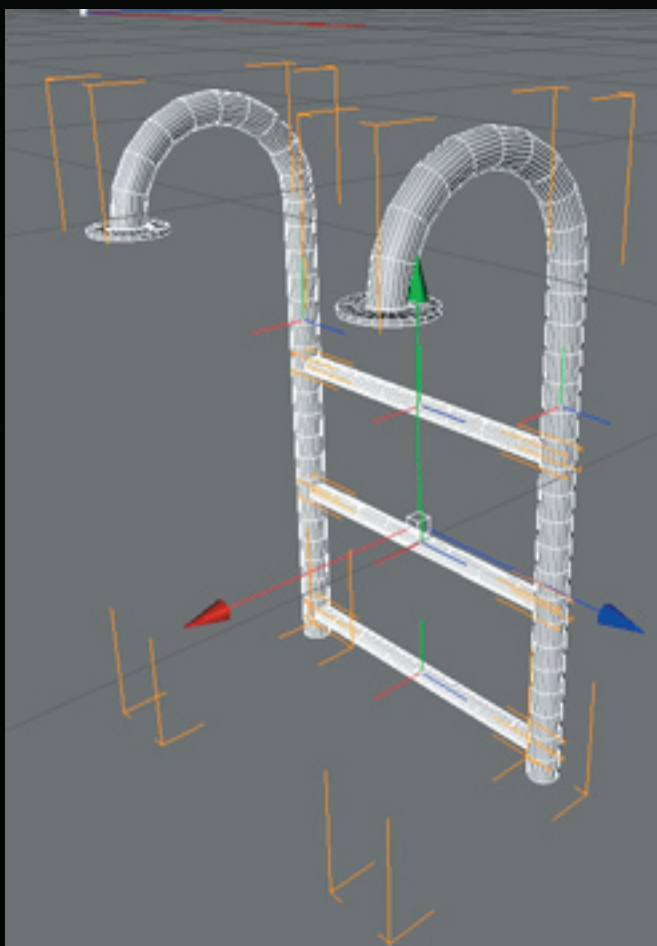




La scena è oramai quasi pronta, mancano solo alcuni elementi per arricchirla un po'. Per prima cosa inseriamo i serramenti che anche in questo caso sono cubi modificati, con i poligoni a cui sarà assegnato il materiale vetro settati con lo strumento setta selezione.

Poi andiamo a realizzare le scalette che sono costituite da due cilindri a cui è stato applicato il modificatore "piegare"; l'attacco della scaletta al cordolo è realizzato mediante estrusione interna (verso l'esterno) del tappo ed una successiva estrusione dello stesso poligono.

Gli ultimi elementi sono i faretti incassati nelle due maniche del soffitto, che sono cilindri modificati ed estrusi verso l'interno, il trampolino e le sdraio. Le poltrone Barcelona sono, invece, dei blocchi importati da una libreria.

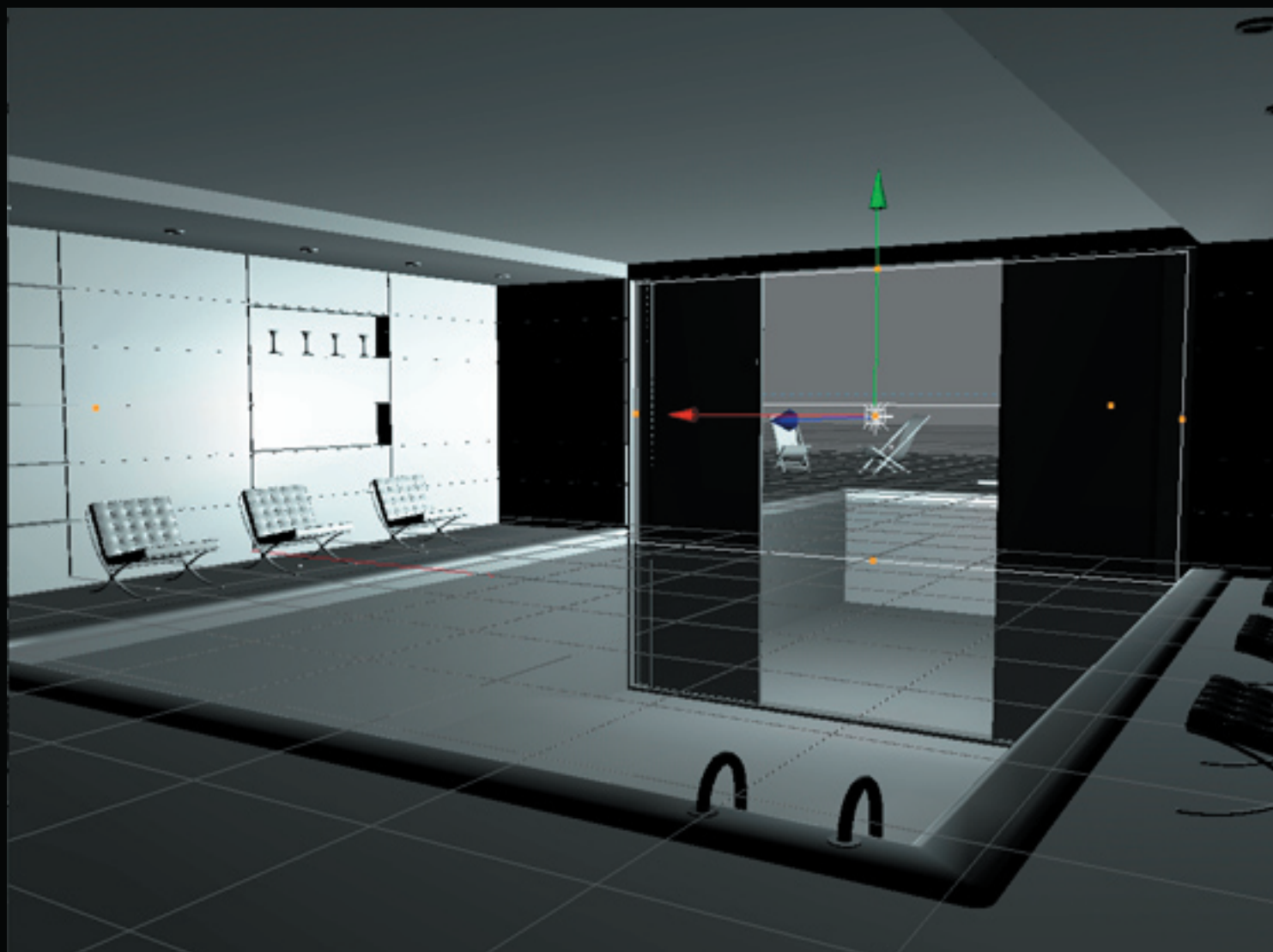


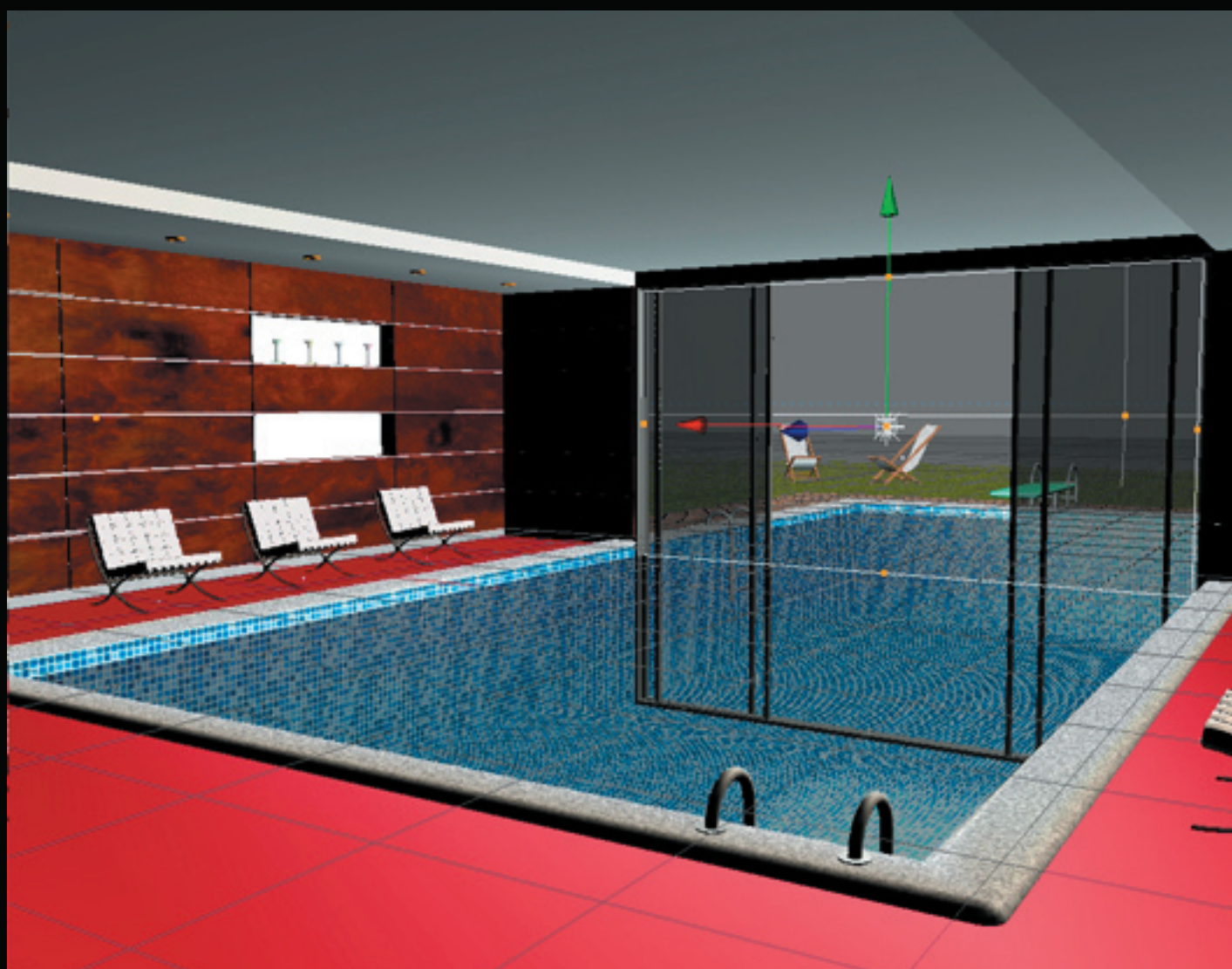
illuminazione


Completata la fase della modellazione della scena, procediamo al passo successivo: l'illuminazione. Io preferisco impostare la base dell'illuminazione prima di iniziare ad assegnare i materiali agli oggetti, per quanto sarà necessario in seguito qualche aggiustamento.

Analizzando il tipo di scena vediamo che per simulare nel miglior modo l'illuminazione reale avremo bisogno di una luce infinita esterna che simuli l'irraggiamento solare ed una luce area delle stesse dimensioni del serramento che simuli l'irraggiamento diffuso della volta celeste e dell'ambiente esterno in generale.

Inoltre, per ottenere un effetto più realistico assegneremo alla luce area una decadenza lineare verso l'interno.











 Oggetto Luce [Luce.1]

Base	Coord.	Generale	Dettagli	Visibilità	Ombra	Caustiche	Disturbo
Scena							

Generale

◦ Colore. . .  R 244  G 255  B 255 

◦ Intensità . . . 130 % 

◦ Tipo  Area

◦ Ombra Mappe Ombre (Morbide)


Luce Visibile Nessuno

◦ Nessuna Illuminazione ☐ ◦ Mostra Illuminazione ☒

◦ Illuminazione Ambiente ☐ Mostra Luce Visibile ☒

◦ Diffusione. ☒ ◦ Mostra Clipping. . . ☒


◦ Speculare. ☒ ◦ Pass Separati. . . . ☐


 Oggetto Luce [Luce.1]


Base	Coord.	Generale	Dettagli	Visibilità	Ombra	Caustiche	Disturbo
Scena							

Dettagli

Usa Interno . . . ☒


◦ Raggio Esterno 302.566 m 


◦ Aspect Ratio . . 1 


◦ Contrasto 0 % 


◦ Proiettore Ombre ☐


◦ Forma Area. Rettangolo


Oggetto 

◦ Dimensione X. . . . 605.132 m 

◦ Dimensione Y. . . . 312.496 m 


Dimensione Z. 312.496 m 

◦ Angolo Decadenza . . . 180 ° 


◦ Campioni 40 


◦ Aggiungi Venature (Lento) ☐

◦ Mostra nel Rendering ☐ ◦ Mostra nella Riflessione ☐

Moltiplicatore Visibilità 100 % 

◦ Decadenza Lineare

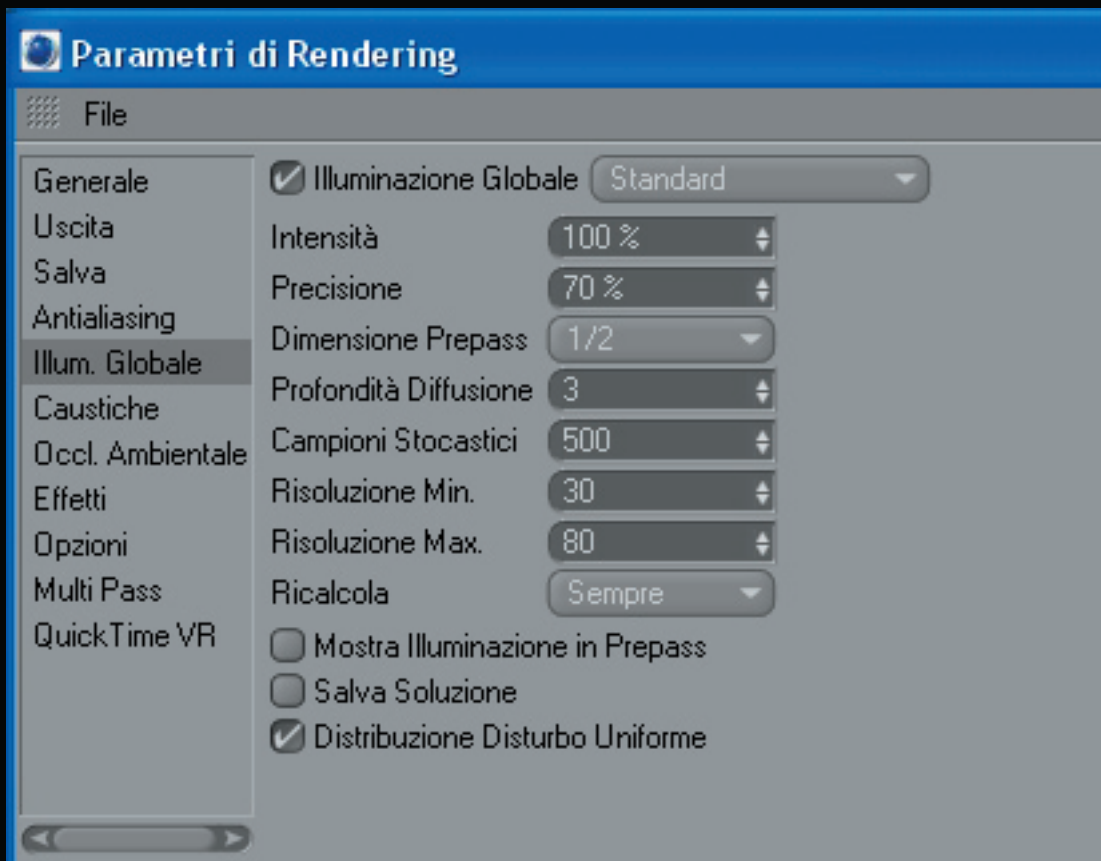
◦ Raggio Interno . . . 0 m 

◦ Raggio/Decadenza 1366.269 

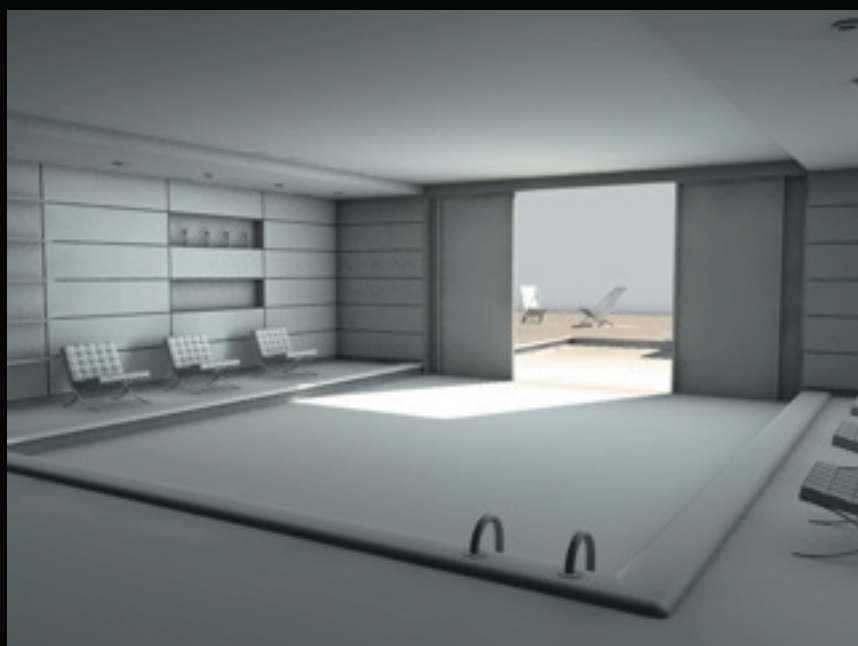
Decadenza Lato Colorata ☐ ◦ Solo Direzione Z ☐

◦ Usa Gradiente ☐

Per simulare maggiormente l'illuminazione della volta celeste daremo alla luce area un colore leggermente tendente all'azzurro.
Proviamo a renderizzare la scena così ottenuta attivando l'illuminazione globale con i seguenti parametri:



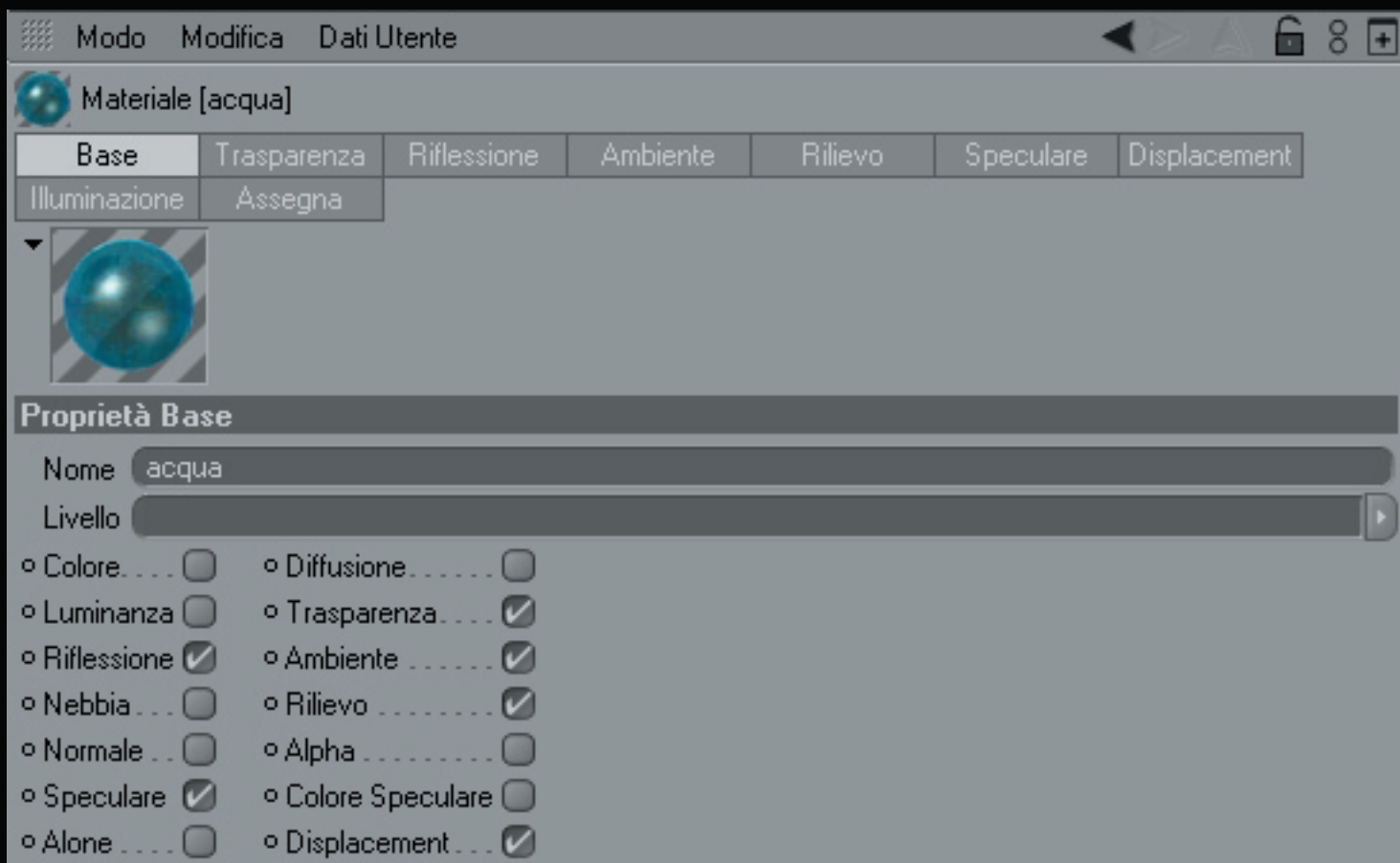
L'immagine sembra sufficientemente contrastata e l'illuminazione generale dell'ambiente non sembra male, considerando il fatto che sia il vetro dei serramenti, sia l'acqua concorreranno ad aumentarla, quindi possiamo procedere al texturing, in modo da applicare i materiali alla nostra scena.

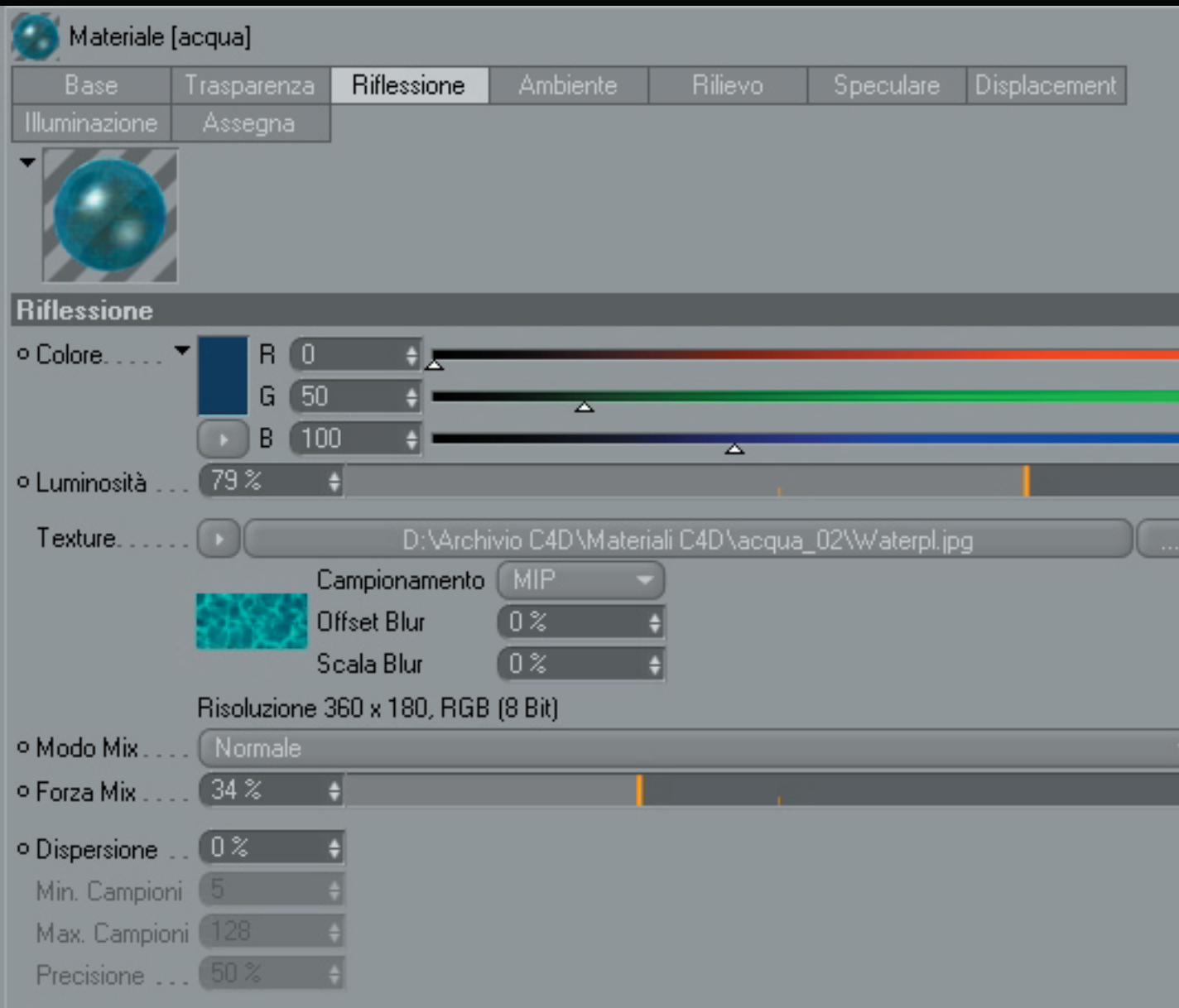


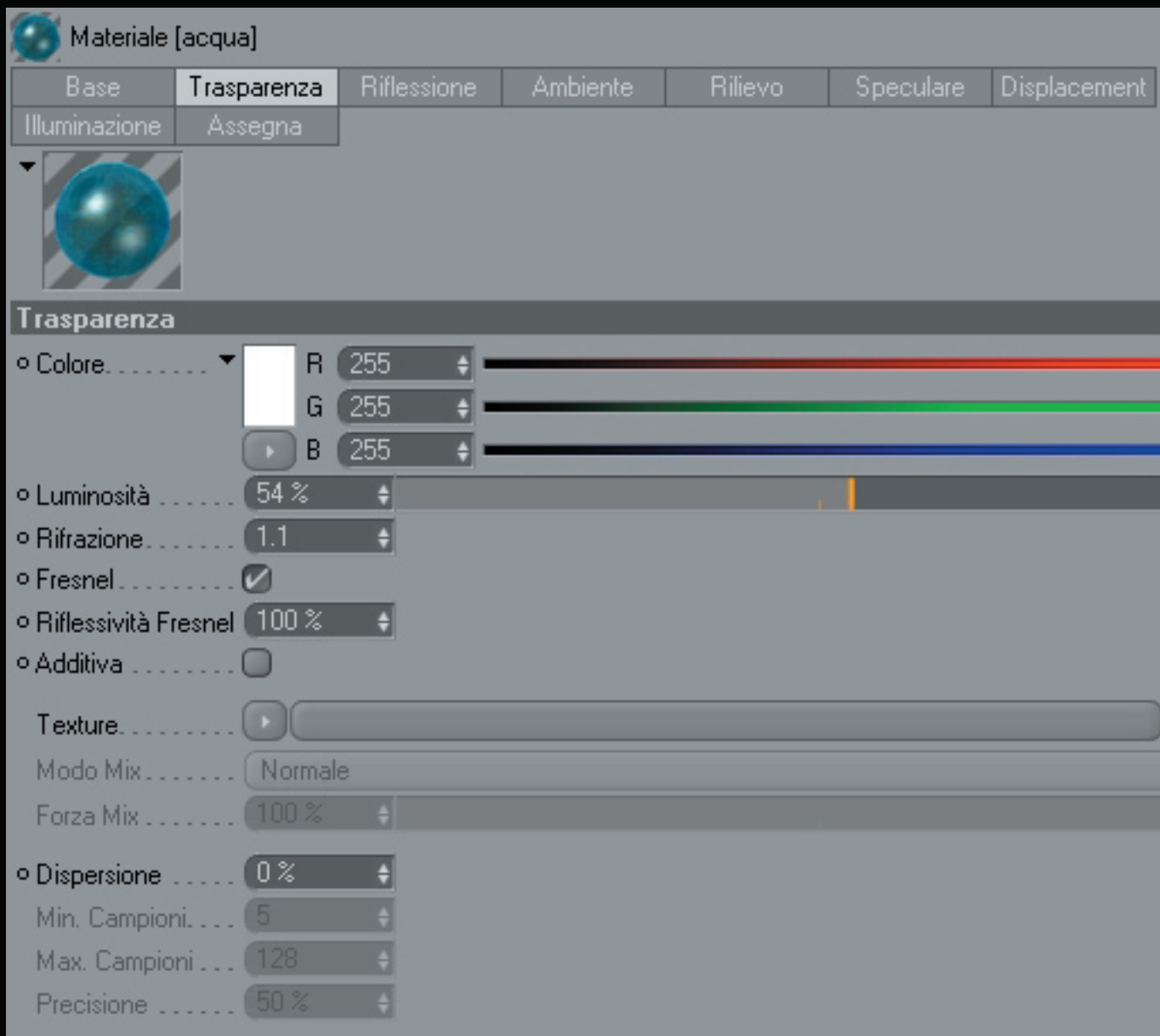
texturing

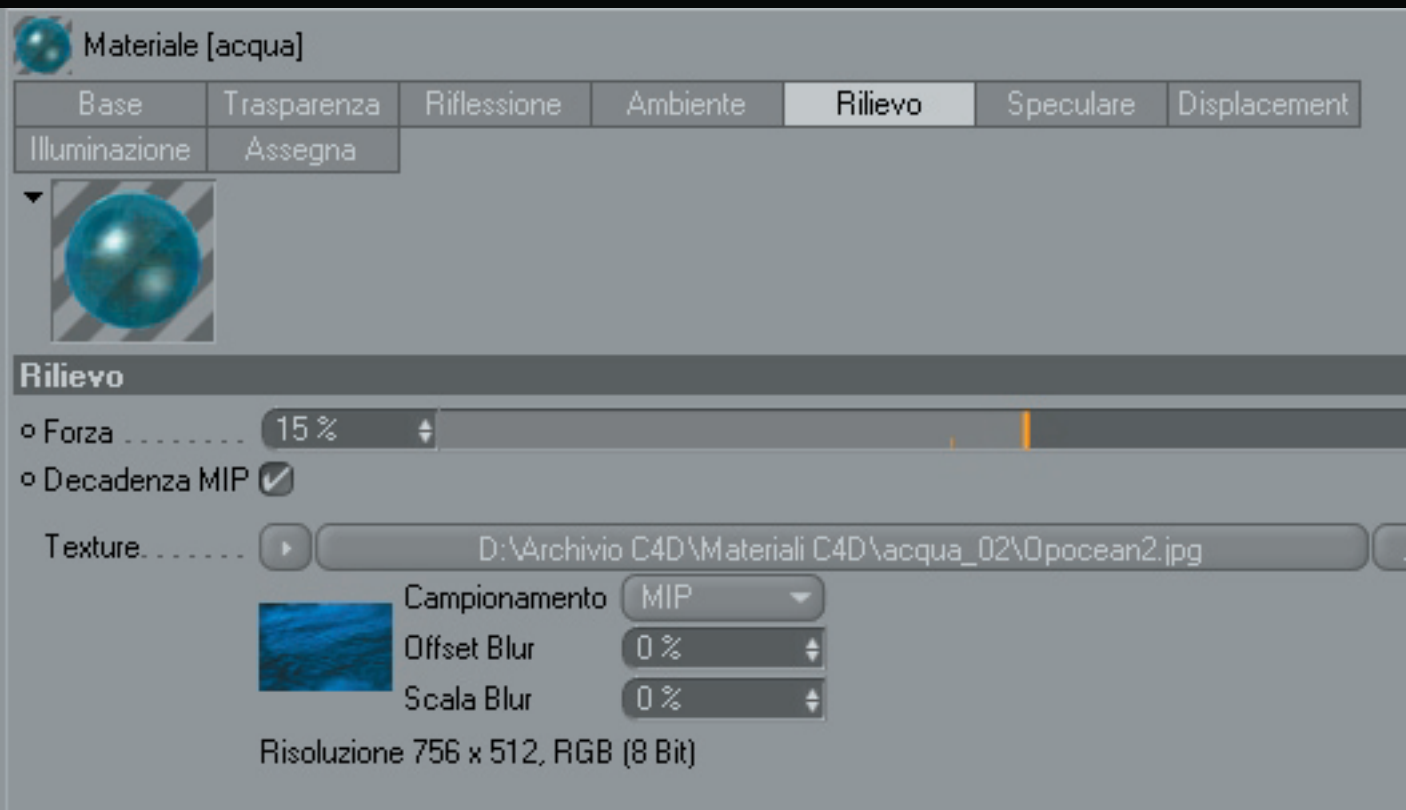
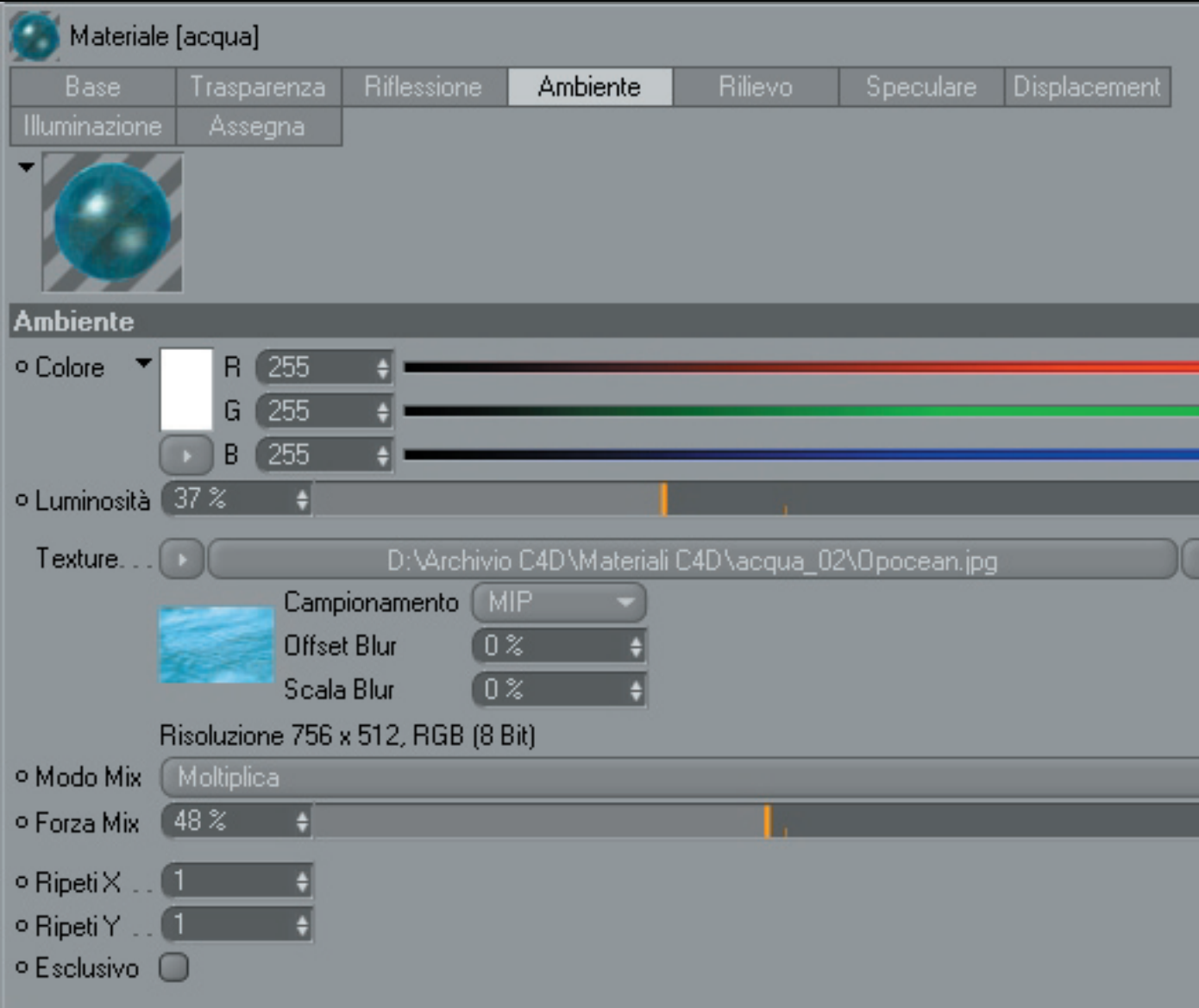
I materiali presenti nella scena non sono particolarmente complessi, motivo per cui in questo tutorial approfondirò solo quelli più articolati: l'acqua della piscina ed il mosaico della vasca.

L'acqua della piscina è costituita da un materiale in cui sono attivi i canali riflessione, speculare, trasparenza, ambiente, rilievo e displacement.

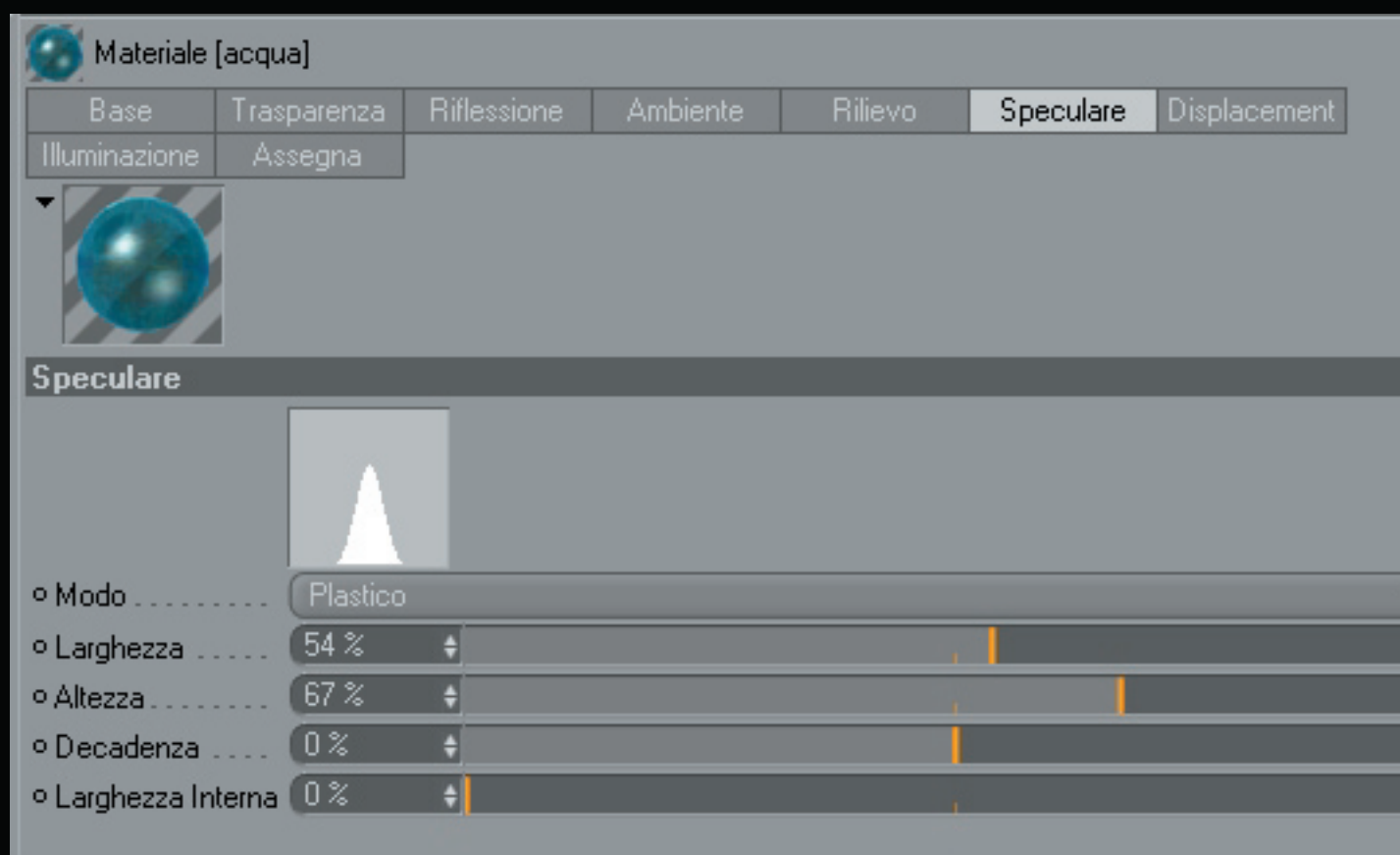


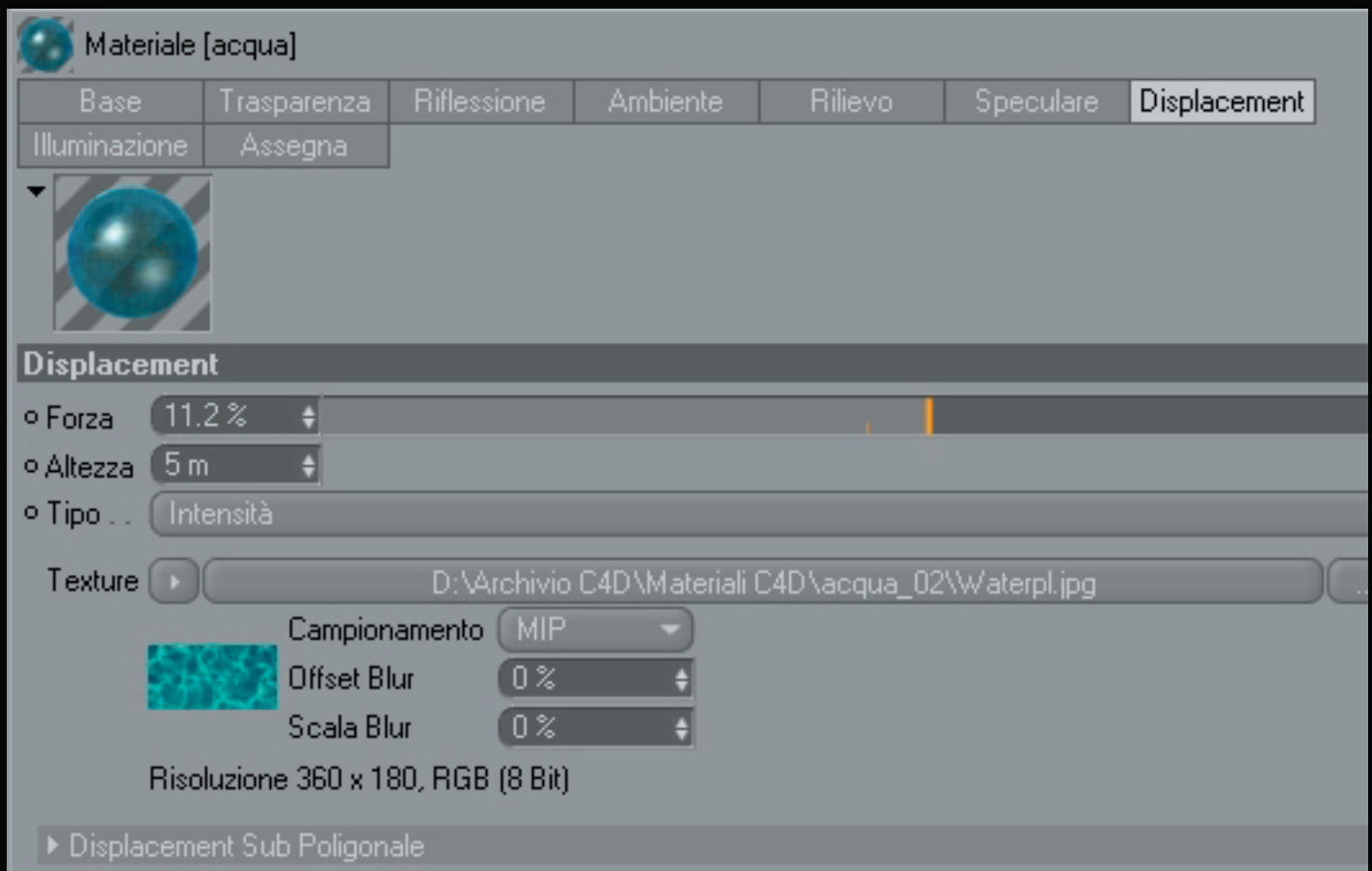




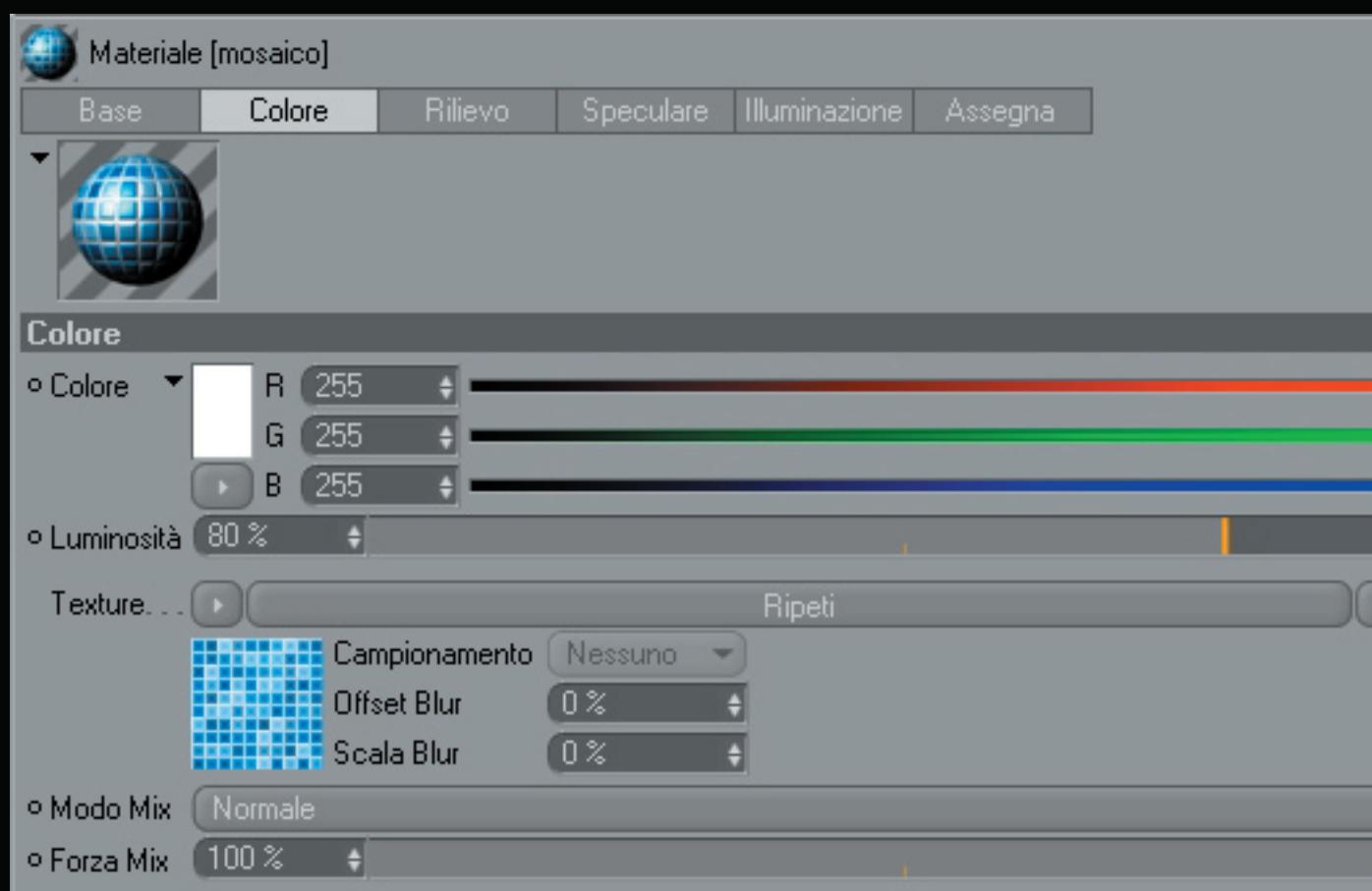
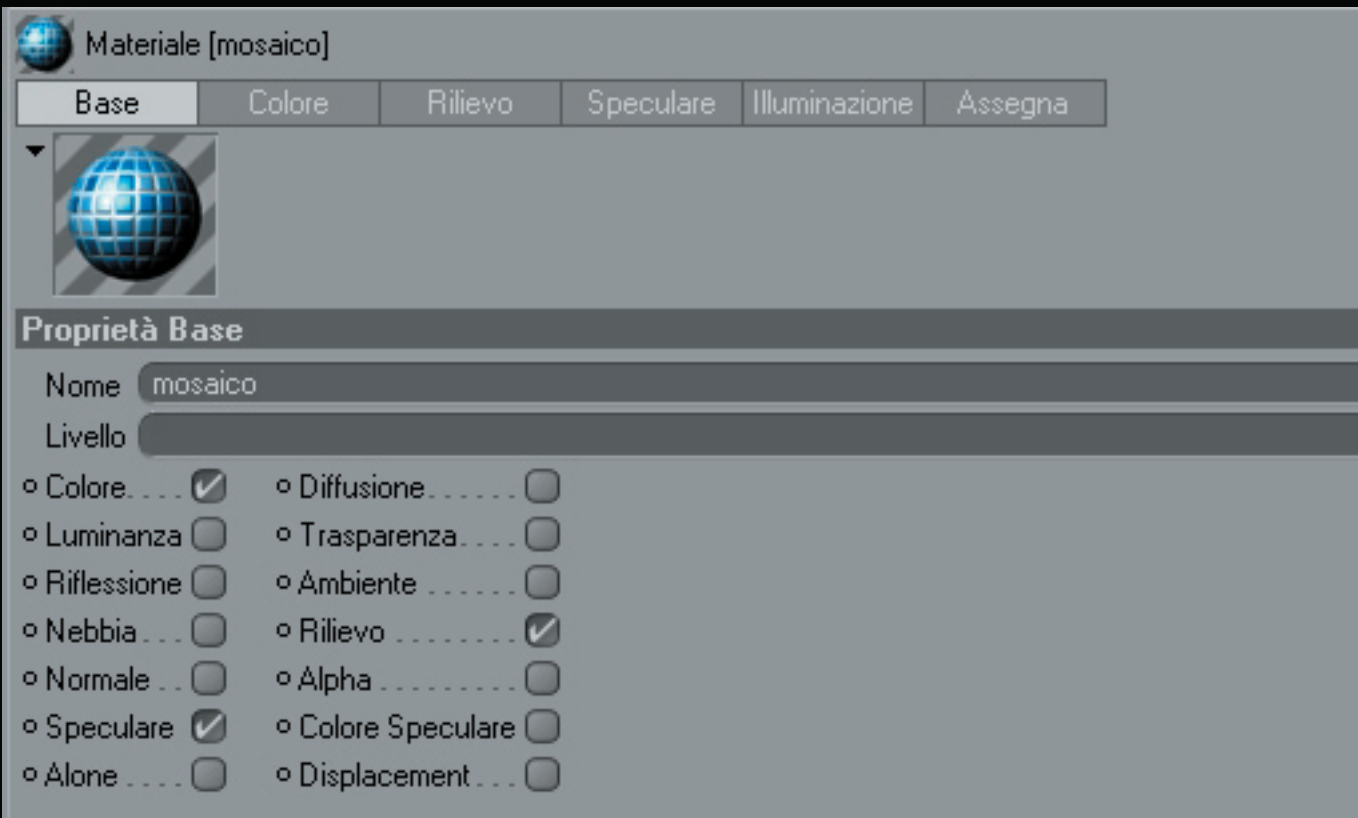


E questi sono, nello specifico, i canali che costituiscono il materiale. Come si può notare sono necessarie in tutto due textures, una viene impiegata nel canale della riflessione e del displacement, mentre l'altra viene utilizzata nel canale ambiente e, resa più scura, in quello del rilievo. Realizzato il materiale lo andremo ad assegnare al cubo costituente l'acqua della piscina con proiezione "mappatura UVW"





Per quanto riguarda il mosaico della vasca, invece, si tratta di un materiale con attivi i canali colore, speculare e rilievo. Il canale del colore, così come quello del rilievo, utilizzano l'effetto "ripeti" che si trova tra gli effetti delle superfici nei materiali di cinema 4D. In questo caso la proiezione sarà cubica e sarà scalata al 30% sia per quanto riguarda la lunghezza x che per ciò che riguarda la lunghezza y.



Shader Ripeti [Ripeti]

Base Shader



Proprietà Shader

- Colore Sedimento... ▸
- Ripeti Colore 1... ▸
- Ripeti Colore 2... ▸
- Ripeti Colore 3... ▸
- Modello... Quadri
- Larghezza Sedimento 5 %
- Larghezza Smussatura 30 %
- Smussatura ☒
- Colore Casuale ☒
- Orientamento... U
- Scala Globale... 100 %
- Scala U... 100 %
- Scala V... 100 %
- Scala Radiale... 100 %
- Ruota... 0 °
- Delta... 100 %

Materiale [mosaico]

Base

Colore

Rilievo

Speculare

Illuminazione

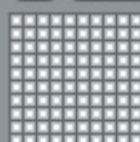
Assegna



Rilievo

- Forza... 10 %
- Decadenza MIP ☒

Texture... ▸ Ripeti

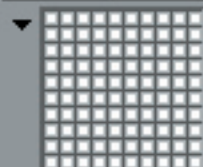


- Campionamento Nessuno
- Offset Blur 0 %
- Scala Blur 0 %

Shader Ripeti [Ripeti]

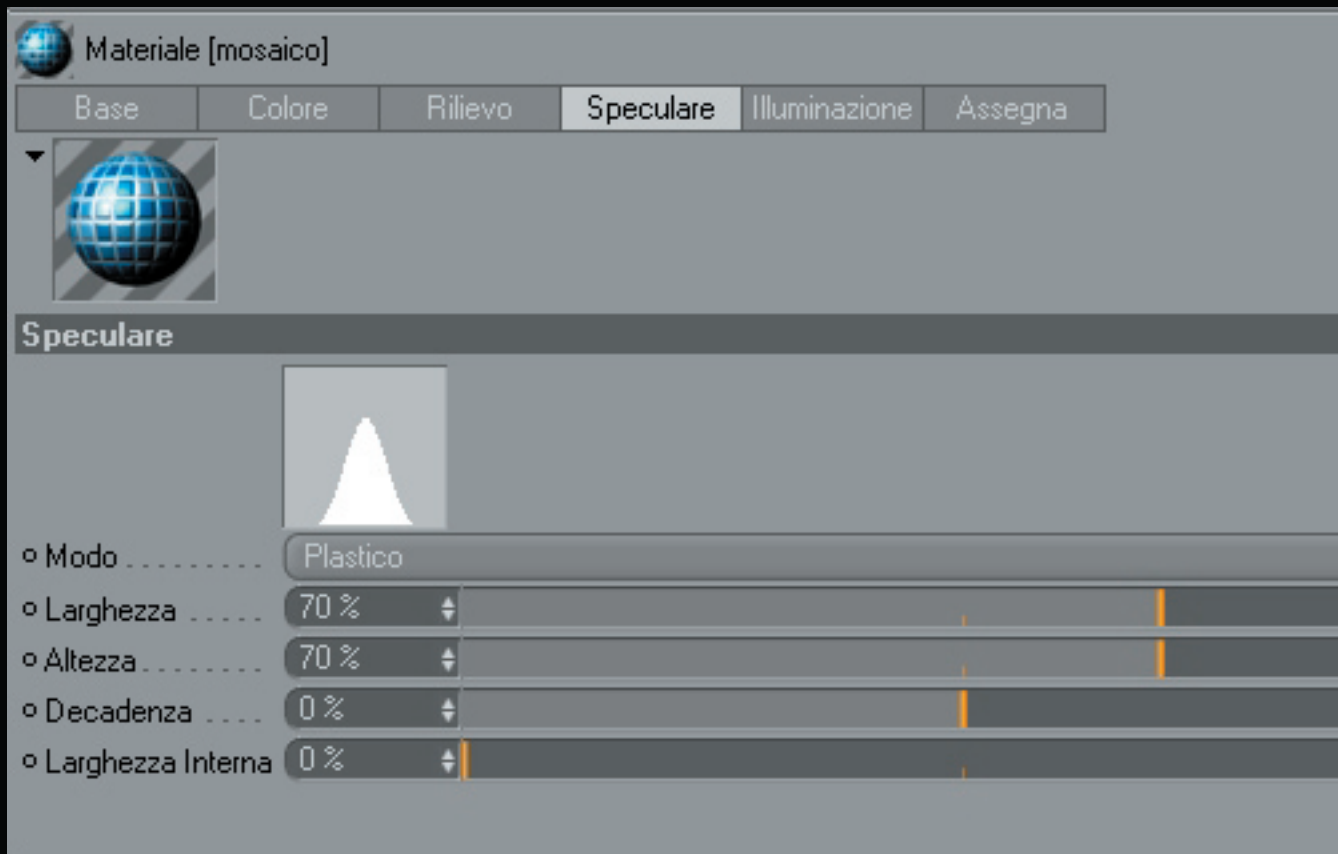
Base

Shader



Proprietà Shader

- Colore Sedimento... ▶ 
- Ripeti Colore 1 ▶ 
- Ripeti Colore 2 ▶ 
- Ripeti Colore 3 ▶ 
- Modello Quadrati
- Larghezza Sedimento 5 % ▴ ▾
- Larghezza Smussatura 30 % ▴ ▾
- Smussatura ☐
- Colore Casuale..... ☐
- Orientamento U
- Scala Globale..... 100 % ▴ ▾
- Scala U 100 % ▴ ▾
- Scala V 100 % ▴ ▾
- Scala Radiale..... 100 % ▴ ▾
- Ruota..... 0 ° ▴ ▾
- Delta 100 % ▴ ▾



render et post effetti

Ora è tutto pronto per renderizzare la scena finale. Come ultime cose inseriamo un piano con un materiale che abbia attivo solo il canale colore ed andremo ad inserire una texture che simuli lo sfondo.

Quindi attiveremo il post-effetto della profondità di campo e setteremo la nostra telecamera in modo che abbia un blur anteriore che sfochi il primissimo piano, essenzialmente la scaletta.

Infine attiviamo l'alone oggetto poiché abbiamo acceso il canale alone nel materiale che simula i pannelli luminosi inseriti nella boiserie.

Fatti questi ultimi aggiustamenti possiamo lanciare il rendering in picture viewer.



E questo è il risultato finale!
Un saluto a tutti voi e buon lavoro...

Salone con Piscina Cinema4D

www.c4dhotline.it

Salone con Piscina tutorial di Marco Dattilo
aka **SHINE**

per:

c4dhotline.it



COPYRIGHT NOTE : (italian version) the copyright for any material created by c4dhotline is reserved. Any duplications or use of objects in other electronic or printed publications is not permitted without c4dhotline and Marco Dattilo written agreement.

