

[Home](#) [Forum](#) [Gallery](#) [Tutorial](#) [Download](#) [Link](#) [Lumina 3D](#) [Chat](#) [Blog](#) [Abbonamenti](#) **Shop**Sei connesso come: **tacos** ([Log Out](#))[Pannello di Controllo](#) · [Nuovi Messaggi](#) · [Assistente](#) · [I miei amici](#) · [0 Nuovi MP](#) · [Carrello](#)[► Treddi.com > Contenuti redazionali > Tutorial > Tutorial Rendering ed illuminazione](#)**Come Fare Per Scrivere Un Tutorial****Paths And Trajectories - Constraints - Link Parameter****Texturing Di Un Pneumatico Interrato Con Mappe Procedurali****Mini Tutorial X Usare Pixie Con Blender****Movimentare Ingranaggi Con Expression Editor**

6 Pagine ▾ 1 2 3 > >>

**Erba E Peluche Con V-ray Displacement.., Erba morbida...**[Opzioni ▾](#) **Thedonmakaveli**

Nov 23 2005, 12:11 AM

[Messaggio #1](#)

Erba e Peluche con il Vray DISPLACEMENT..

Eccoci al minitutorial se così si può definire...

Parto dal presupposto che gli utenti di questa "guida sappiano già utilizzare almeno in parte 3ds e V-ray.

Iniziamo ora....

Apriamo Max e settiamo l'unità di misura (Units Setup) sui centimetri.

L'AmmazzaPoligoni



Gruppo: Members

Messaggi: 735

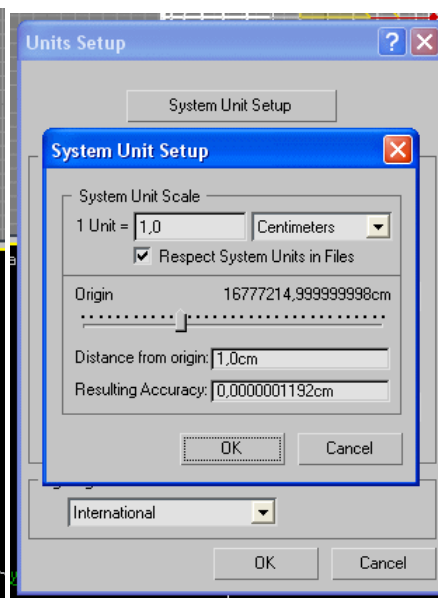
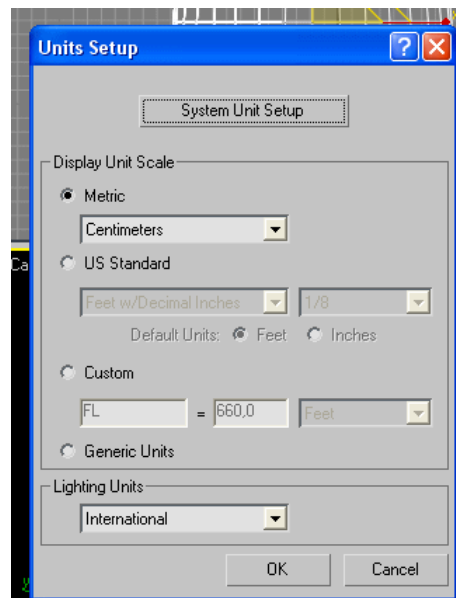
Iscritto il: 19-October 04

Da: Casa

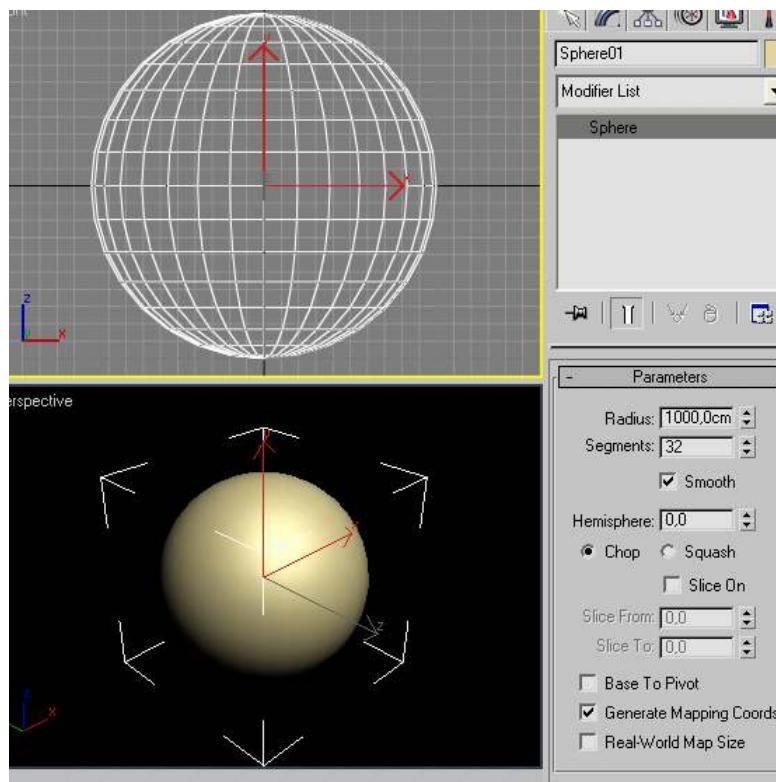
Utente Nr.: 1.782

Professione: Grafico

Programmi preferiti:

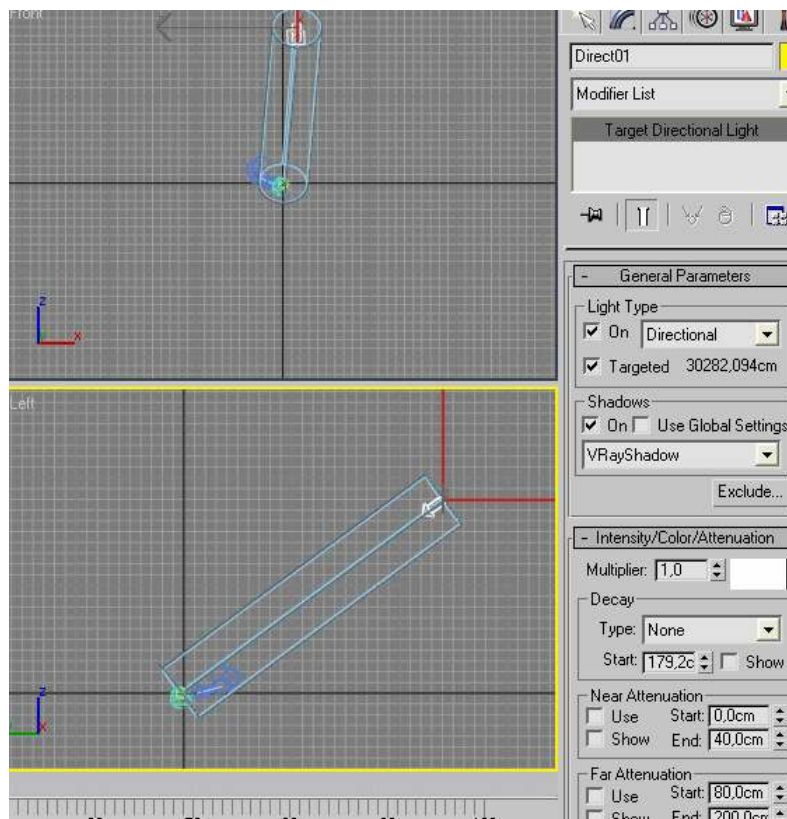


Come oggetto da rivestire ho scelto x velocità e praticità un normale ed umile sfera con diametro di 1000cm e 32 segmenti, ma voi potete utilizzare anche un piano o qualsiasi altro oggetto (volendo anche la Teapot)

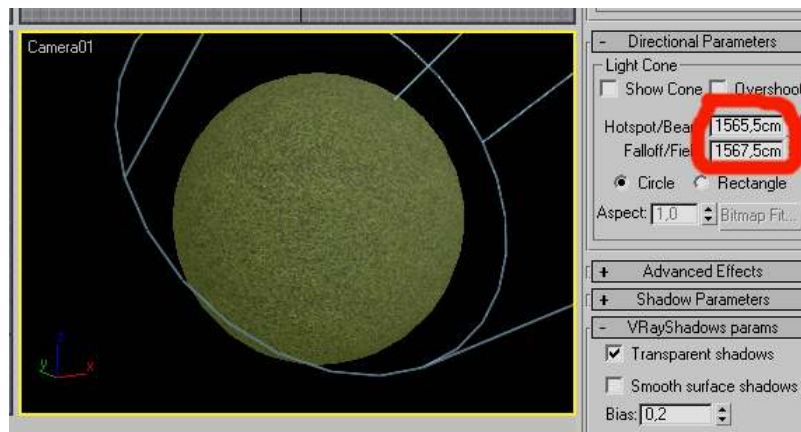


Ora dobbiamo aggiungere alla scena una luce ed una telecamera..

Per la luce io ho messo una normale luce direzionale con target (il target naturalmente sull'oggetto) con intensità 1 e con le ombre V-ray attivate.



Ps x i nuovi utenti V-ray : ricordate di allargare il cono della luce sennò non vedrete nulla.... Ecco il paramentro su cui giocare x allargarlo.

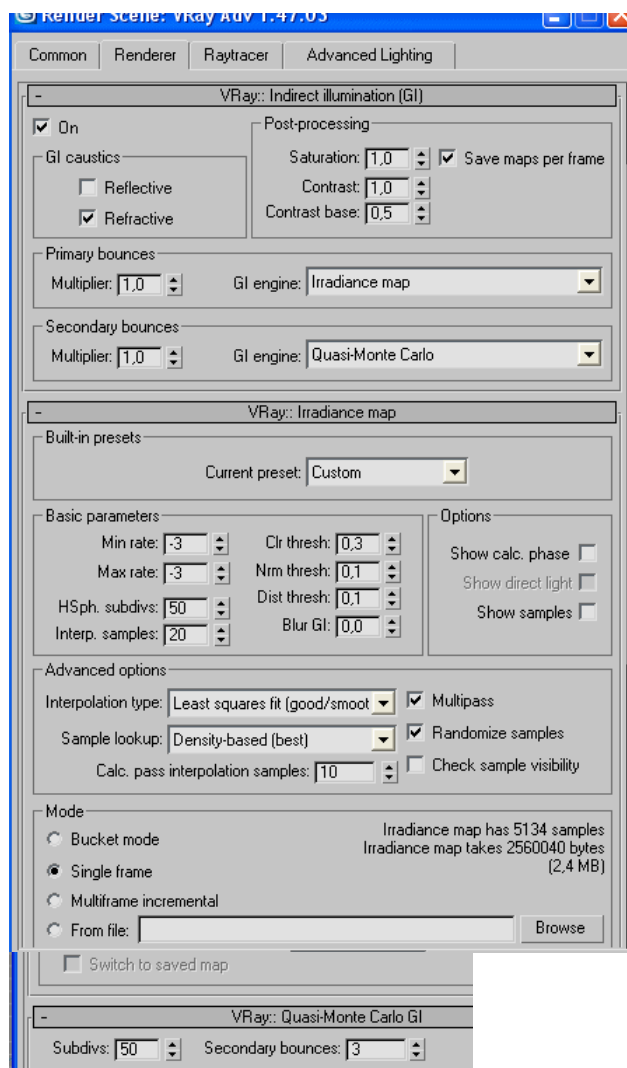


Ora create una telecamera e puntatela sul vostro oggetto. (Non troppo lontano, sennò l'erba la vedete col ciufolo...).

Ora inizia la parte pallosa :

Intanto selezionate V-Ray come renderizzatore e settate già da adesso i vostri parametri preferiti di Global Illumination (G.I.)

Io, sempre per comodità e rapidità ho messo questi :

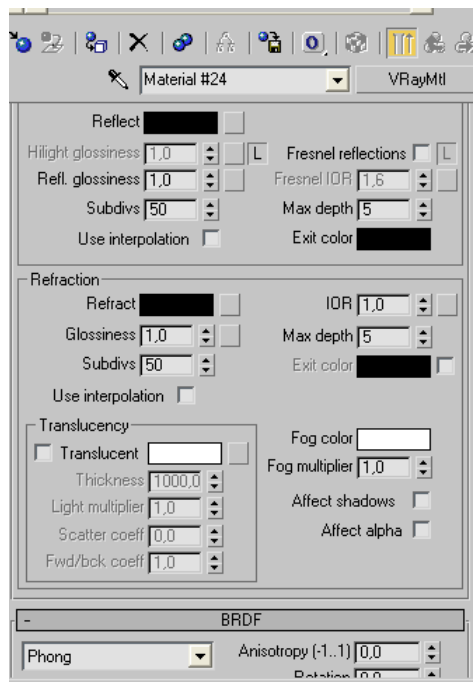


I fatidici Shaders Erbosi :

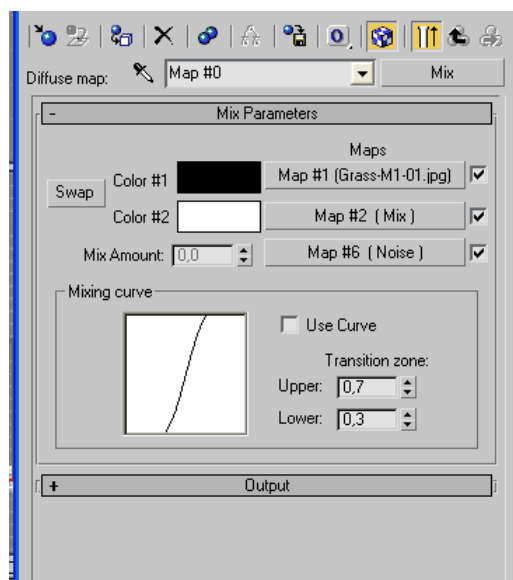
Scaricate le 4 mappe (Tranquilli braccini corti...sono gratis..... :-D)

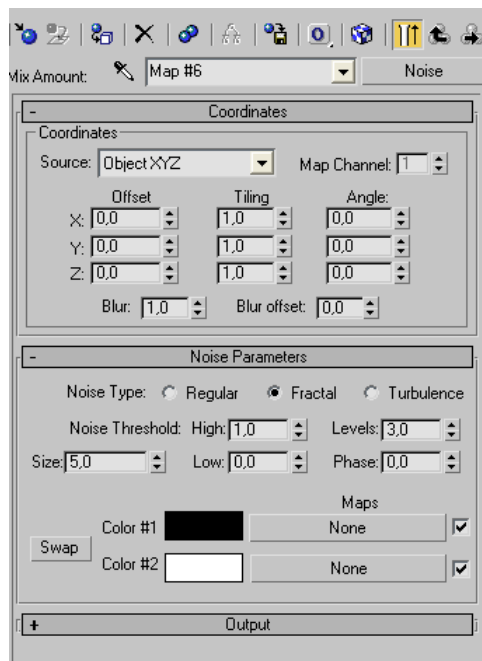
[Bump Erba1](#) [Erba2](#) [Erba3](#)

Ora apriamo l'editor dei materiali (Tasto "M") prendiamo una bella sferozza nuova, e ci mettiamo un bel material V-ray con i seguenti settings :

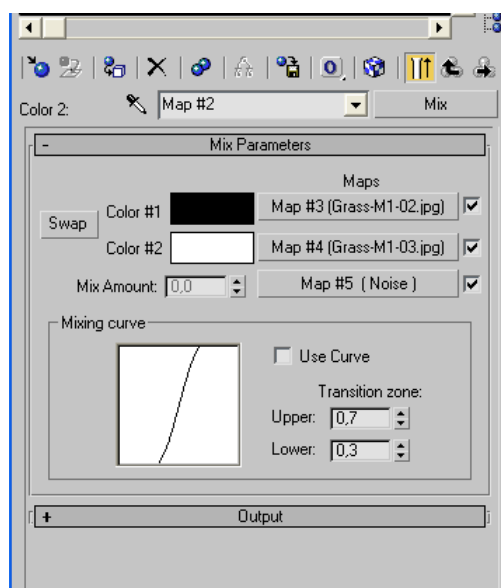


Poi nel canale diffuso "Diffuse Map" inserite una mappa Mix come segue :
Impostiamo da subito il 3° parametro "Mix Amount" con una mappa Noise con questi parametri

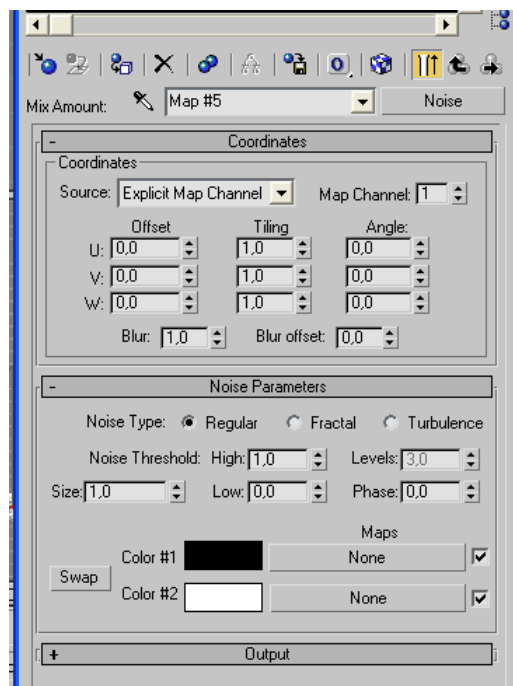




Come vedete nel primo colore della mappa Mix ho messo il file erba1.jpg (Il nome è diverso ma non ci fate caso)
E come secondo colore un'altra mappa Mix con al suo interno le altre 2 mappe erba2.jpg ed erba3.jpg e ancora una mappa
Noise sul valore Mix Amount :

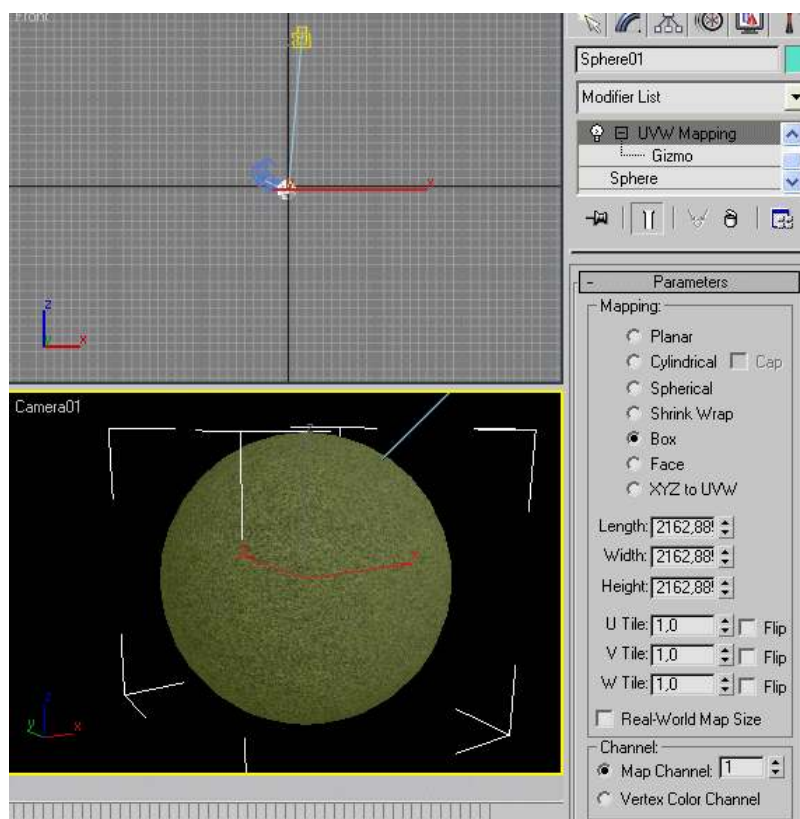


Attenzione! I parametri per questo Noise sono diversi da quelli di prima :

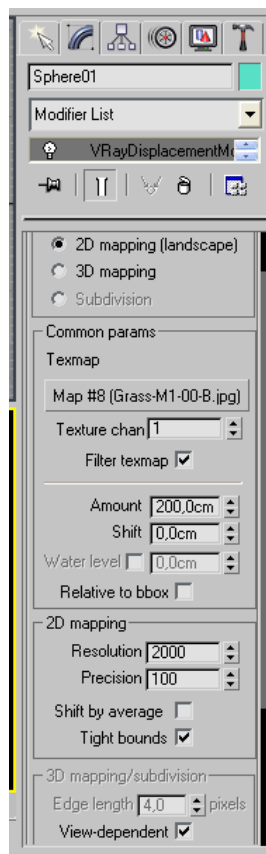


Finalmente lo Shader è finito...

Ora come ultima tappa applichiamo prima di tutto il materiale appena creato sul nostro oggetto e dopodichè diamo all'oggetto il modificatore UVW Mapping :



Dopo aver dato il modificatore UVW Mapping e averlo sistemato, (Più è di scala minore e più il pelo o l'erba che sia, verrà fino compatto e definito, proprio stile peluche), applichiamo il modificatore fondamentale x questo "tutorial", il modificatore VrayDisplacementMod con i seguenti parametri :



Nel Texmap come mappa inserite il Bump.jpg che vi ho fatto scaricare prima.

Les jeux sont fait!!!!

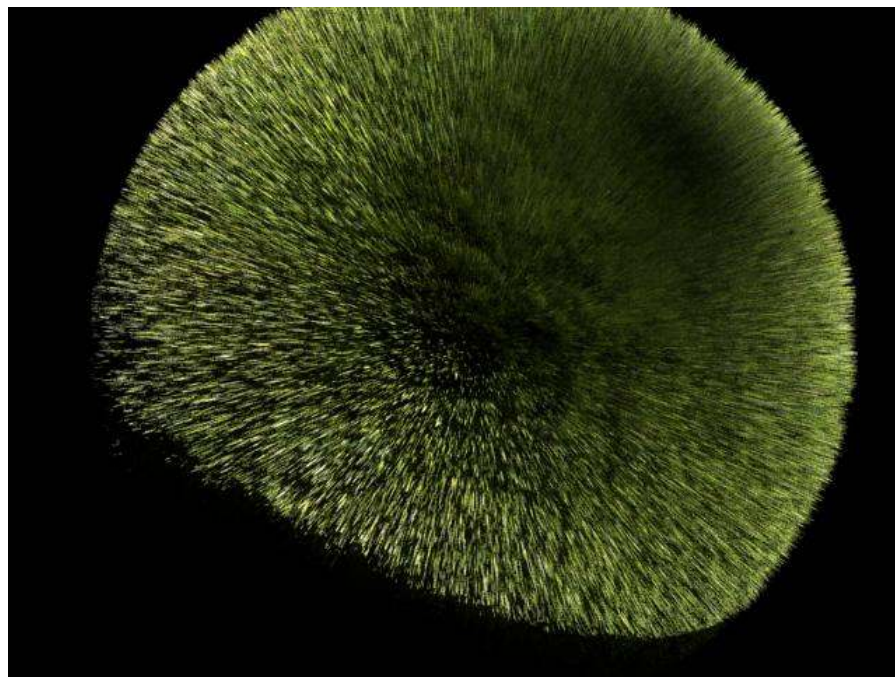
Abbimo firnishuto...

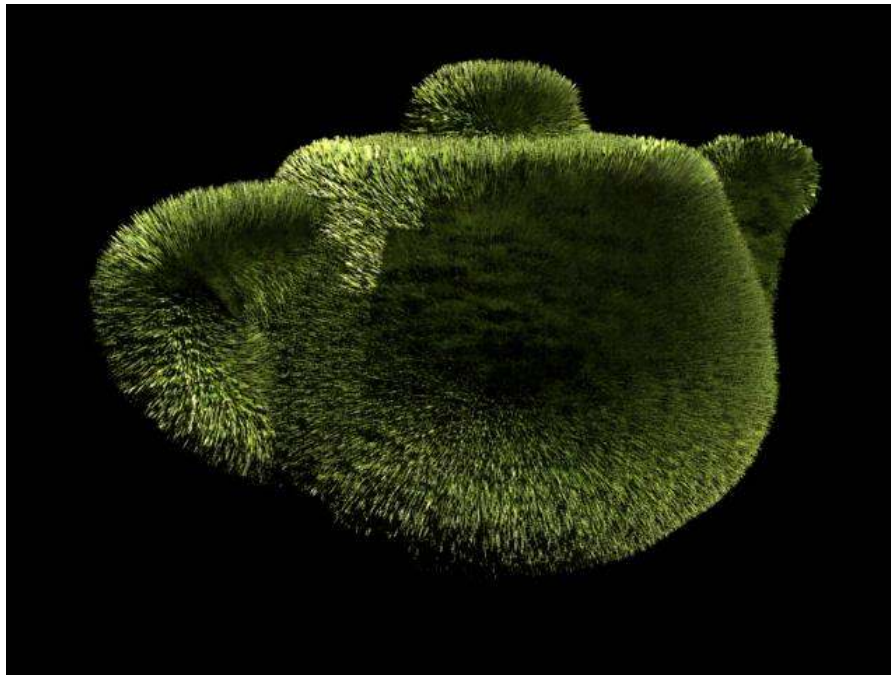
Mettete a cuocere a fuoco lento e che Dio e la Cpu vi assista.....

Grazie della pazienza dimostrata e grazie per aver volato sulla nostra compagnia.....

Conichua

Ecco alcune prove :





Ciauz.....Alla Prossima.....

TheDonMakaveli

Messaggio modificato da **Macphisto** il Jan 25 2007, 09:13 PM

Immagini allegate



Rockman

Nov 23 2005, 03:02 PM

Messaggio #2



Treddiano



Gruppo: Members

Messaggi: 719

Iscritto il: 10-September 04

Utente Nr.: 1.325

Professione: Grafico



farins

Nov 23 2005, 03:48 PM

Messaggio #3



Treddi è come casa



Gruppo: Members

Messaggi: 2.059

Iscritto il: 26-August 04

Da: MassaCarrara

Utente Nr.: 1.150

Professione: Altro

Programmi preferiti:



 **pillus**

Nov 23 2005, 04:06 PM

Messaggio #4



Grandissimo don 😊
Appena(e se 😊)vray riprenderà a funzionarmi lo metterò subito in pratica!
Grazie!

Mastro



Gruppo: Members
Messaggi: 2.038
Iscritto il: 25-January 05
Da: Roma
Utente Nr.: 3.874

Professione: Grafico

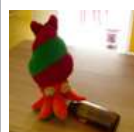
Eseguo lavori con:



 **ninoo**

Nov 23 2005, 04:11 PM

Messaggio #5



...stasera la mia teiera diventerà alquanto pelosa! 🍵
grazie mille! 😊

Treddista



Gruppo: Members
Messaggi: 105
Iscritto il: 8-March 05
Da: Trento
Utente Nr.: 5.139

Professione: Altro

Programmi preferiti:



 **Tiranno**

Nov 23 2005, 04:27 PM

Messaggio #6



E con i tempi di rendering chissà come siamo messi.... 😊😊
CIAUZZ...

O' maresciall




Gruppo: Members
Messaggi: 3.100
Iscritto il: 8-September 04
Da: Veneto (Vi)
Utente Nr.: 1.304

Professione: Grafico

Eseguo lavori con:





MatEvil

Nov 23 2005, 05:24 PM

Messaggio #7

ma carrrrrrinoooooooooooo..... prevedo erba un po' ovunque.....

☺

☺




...A caduta libera...

utente platinum

Gruppo: **Platinum**
Messaggi: 10.801
Iscritto il: 6-August 05
Da: Firenze
Utente Nr.: 11.448

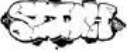
Professione: Altro

Eseguo lavori con:

Matteo -MatEvil- Migliorini **Portfolio**

"Se servisse a qualcosa, ti seguirei in capo al Mondo solo per stare con te e per non separarmi mai dal tuo profumo.."



Sedh

Nov 23 2005, 06:39 PM

Messaggio #8

Bellissima! Il tutorial è semplice e chiarissimo (di conseguenza avrei omesso quel:

QUOTE

Parto dal presupposto che gli utenti di questa "guida sappiano già utilizzare almeno in parte 3ds e V-ray.

☺

A parte tutto penso sia davvero molto utile, l'unica domanda che ti faccio riguarda i tempi... si allungano di molto? E' quindi preferibile usare questa tecnica solo nel caso in cui si realizzi una vista molto vicina all'erba?




Complimenti e ancora tante grazie! ☺


trèddifficile!!
■■■■

Gruppo: **Members**
Messaggi: 1.011
Iscritto il: 11-June 05
Da: Mestre (VE) - Modugno (BA)
Utente Nr.: 9.726


Professione: Studente

Eseguo lavori con:



Thedonmakaveli

 Nov 23 2005, 09:35 PM

Messaggio #9

Grazie a tutti....

Per i tempi, sono meno lunghi di quello che prevedete.... ☺

Per fare la ferrari del titolo con risoluzione 2000x2000 ci ho messo sul amd 3400+ 1 gb ram 47 minuti.....

Per gli esempi del tutorial circa 6 minuti a testa con risoluzione 800x600...

Ci mette molto poco xchè a differenza del displacement 3d, quello 2d non crea poligoni aggiuntivi....




BUON ERBA A TUTTI! ☺☺☺


L'AmmazzaPoligoni
■■■■

Gruppo: **Members**
Messaggi: 735
Iscritto il: 19-October 04
Da: Casa
Utente Nr.: 1.782

Professione: Grafico

Programmi preferiti:



francescom

Nov 23 2005, 10:30 PM

Messaggio #10



grazie mille



peluche ovunque ora 😊

Ctrl+Alt+Canc
☐☐☐

Gruppo: Members
Messaggi: 706
Iscritto il: 27-May 05
Da: Hyperion
Utente Nr.: 9.107

Professione: Studente

Programmi preferiti:



Inserisci parole chiave...

Cerca nella discussione

« Disc. Precedente · **Tutorial Rendering ed illuminazione** · Disc. Successiva »

6 Pagine ▾ 1 2 3 > »



2 utenti stanno leggendo questa discussione (1 visitatori e 0 utenti anonimi)

1 utenti: [tacos](#)

|---- Tutorial Rendering ed illuminazione

Vai



Italiano

Versione Lo-Fi



0.1249 sec



1.48



11 queries



GZIP Abilitato

Oggi è il: 3rd August 2008 - 03:52 PM

Powered By IP.Board © 2008 IPS, Inc.
Licensed to: Treddi.com - P.IVA: 01776810507