

## Nome Tutorial: **Materiale Vetro**

Software: 3d studio max

Difficoltà: ●○○○○○

Rivolto a: principianti

Tempo di realizzazione: circa 5 minuti

Questo tutorial guiderà l'utente nella realizzazione del generico materiale VETRO da applicare ai propri elementi progettuali con l'ausilio di 3d studio max (preferibilmente versione 6 lingua italiana), sfruttando le caratteristiche standard dello stesso software, quindi senza alcun utilizzo di plug-in aggiuntivo, ma con efficace realismo.

Si ricorda che ogni passaggio "teorico" è seguito in *Appendice* da relativa illustrazione numerata.

Per una maggiore comprensione dei termini fisici che riguardano il vetro quali colore, trasparenza, riflessione e rifrazione, si rinvia ad approfondimenti personali che non saranno per motivi di spazio trattati nel testo che segue.

Si invita alla segnalazione di suggerimenti, malfunzionamenti, commenti o errori testuali tramite e-mail indicata in ultima pagina.

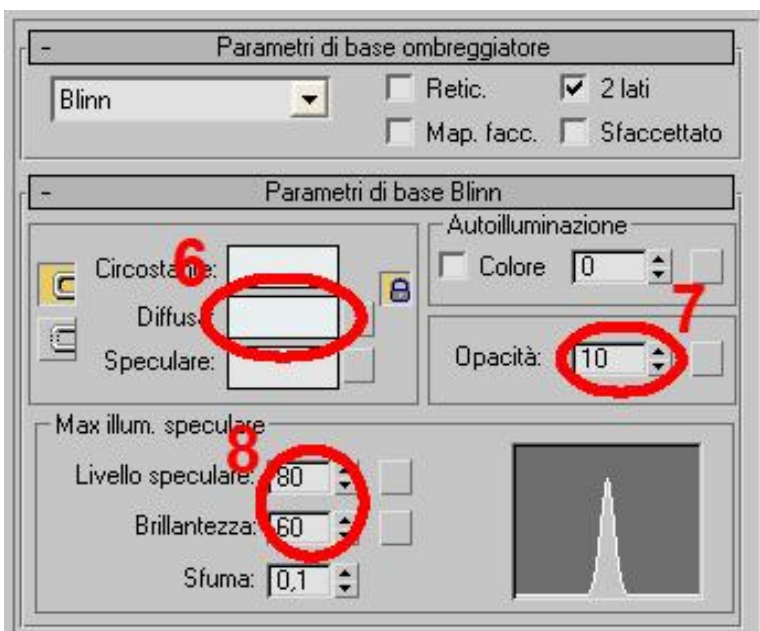
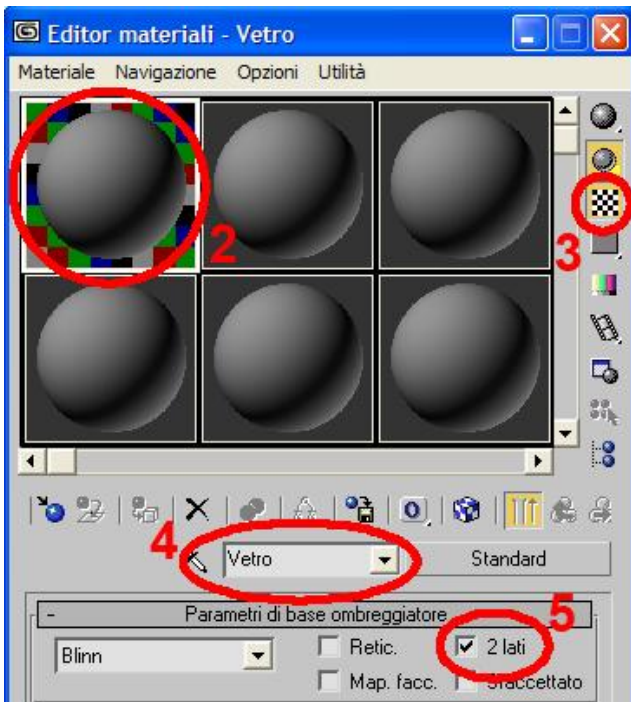
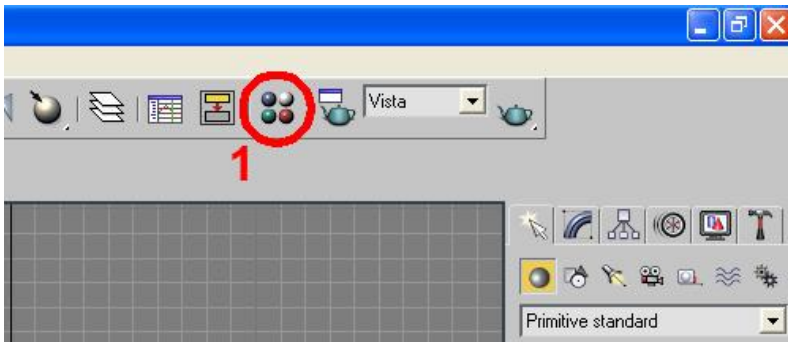
Si sottintende che prima di procedere alla lettura del seguente documento si abbia almeno il minimo di conoscenza del software in questione (3d studio max), e sia aperta la scena nella quale si intende applicare il tutorial stesso.

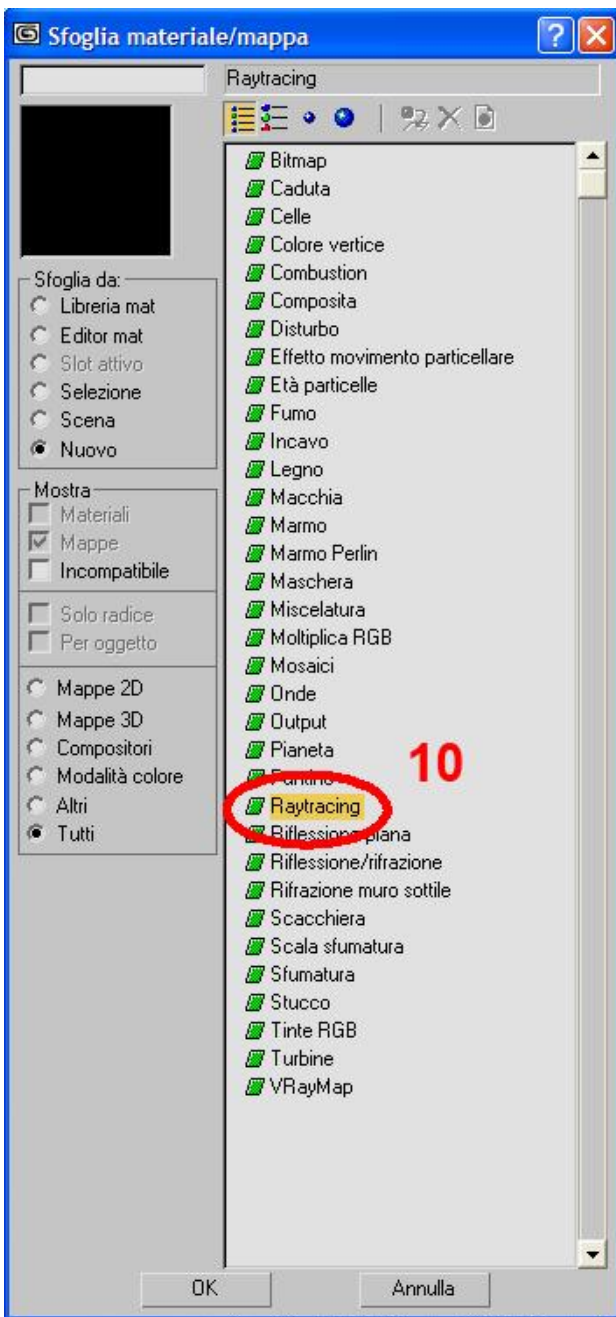
- 1 Cliccare sull'icona EDITOR MATERIALI presente sulla barra Principale (in posizione standard si trova a destra dello schermo, subito sotto la barra dei menu).
- 2 Selezionare il primo slot materiale (la prima pallina), chiamato 1 – Default, la conferma a video dell'avvenuta selezione è tangibile dal riquadro bianco posto ai bordi dello slot stesso.
- 3 Attivare con un semplice click l'icona SFONDO presente in verticale a destra dell'ultima colonna degli slot materiale. Questa selezione ci consentirà di percepire meglio le caratteristiche visive del materiale.
- 4 Rinominare il materiale selezionato (normalmente chiamato 1 – Default) con il nome Vetro.
- 5 Attivare la casella di selezione 2-LATI all'interno dei PARAMETRI DI BASE OMBREGGIATORE.
- 6 Posizionarsi all'interno dei PARAMETRI DI BASE BLINN e cliccare all'interno del riquadro colore posto a fianco del parametro DIFFUSA.  
All'interno del SELETTORE COLORE: COLORE LUCE DIFFUSA, inserire rispettivamente nei campi ROSSO VERDE BLU i parametri 233 239 240 (o un qualsiasi altro colore molto chiaro che si avvicini al bianco) e premere sul tasto CHIUDI.
- 7 Nel campo OPACITA' immettere un valore basso, per esempio 10 (minore è il valore di opacità maggiore sarà la trasparenza).
- 8 Scendendo immediatamente in basso, inserire il valore 80 a LIVELLO SPECULARE e il valore 60 a BRILLANTEZZA.
- 9 Aprire la tendina MAPPE (si apre/chiude una tendina con la selezione di +/- presente a sinistra di una qualsiasi tendina) e premere sul TIPO MAPPA relativo al parametro RIFRAZIONE.
- 10 All'interno della finestra SFOGLIA MATERIALE/MAPPA, selezionare RAYTRACING e premere OK. Con questo passaggio si attribuisce una MAPPA come valore RIFRAZIONE.
- 11 Ritornare alla Schermata Principale tramite la selezione dell'icona VAI A PRINCIPALE.
- 12 Chiudere la tendina Mappe ed aprire PARAMETRI AVANZATI, verificare che l'indice di rifrazione sia pari a 1,5 (si ritiene sia il più veritiero valore di la rifrazione del materiale vetro).  
Ora è possibile applicare all'oggetto desiderato, il materiale VETRO appena terminato (tramite trascinalamento del materiale sull'oggetto o tramite l'icona assegna materiale alla selezione, previa selezione dell'oggetto desiderato).
- 13 Prima di effettuare il rendering della scena, premere F10 dalla tastiera, comparirà a schermo la classica finestra SCENA RENDERING. Cliccare la scheda Raytracer, abilitare ANTIALIASER RAGGI GLOBALE e selezionare ANTIALIASER ADATTABILE RAPIDO (questo passaggio serve ad incrementare la qualità di rendering). Per incrementare ulteriormente il realismo dell'oggetto, è buona alternativa il Supercampionamento Hammersley. Procedere con il Rendering.

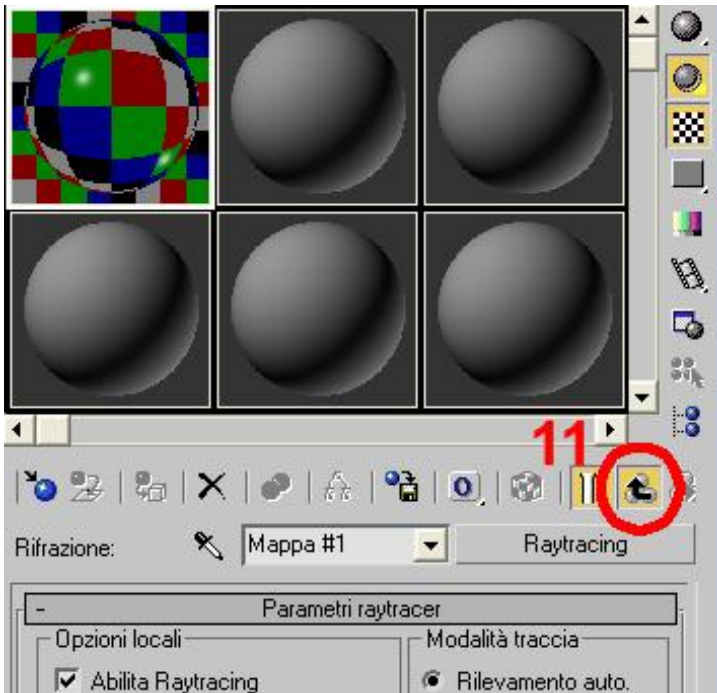
Per realizzare vetri colorati, con rilievi o per particolari applicazioni, si rinvia a tutorials più avanzati dello stesso autore, tuttavia si ricorda che il vetro creato con questo tutorial è dedicato ad applicazioni architettoniche generiche e rappresenta un ottimo rapporto qualità/tempo, in realtà ci sono diverse soluzioni per realizzare il materiale vetro.

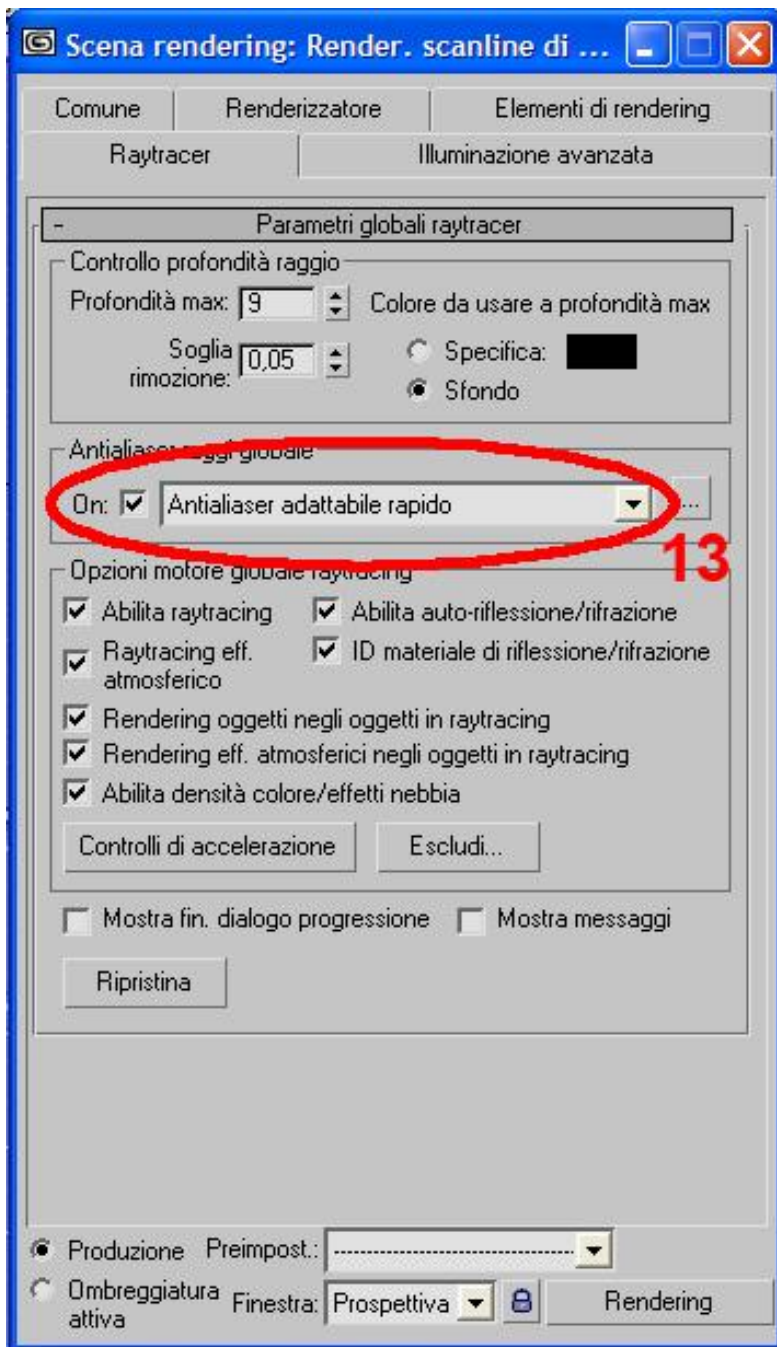
Buon Lavoro!!!!

## Appendice Illustrata









Questo documento è di proprietà esclusiva di Vincenzo Fratepietro, non è consentita alcuna forma di divulgazione se non espressamente consentita, ed è impedito qualsiasi atto di copia, modifica e stampa dello stesso.

Per qualsiasi tipo di informazione contattare l'autore tramite il seguente indirizzo di posta elettronica: [vfdesign@libero.it](mailto:vfdesign@libero.it) o visitare il sito internet <http://digilander.libero.it/vfdesign>