Impostare uno sfondo in Cinema 4D



# Impostare uno sfondo in Cinema 4D

In questo Tutorial impareremo ad impostare uno sfondo in **Cinema 4D**. Per effettuare questa operazione occorre effettuare le seguenti operazioni:

- 1. Creare un nuovo materiale ed associare ad esso un'immagine di sfondo
- 2. Aggiungere alla scena un oggetto Sfondo ed attribuire ad esso il materiale creato al passo 1.

# Creare un nuovo materiale ed associare l'immagine di sfondo ad esso

Dal menù File della barra dei Materiali selezionate il comando Nuovo Materiale



Tutorial

## Impostare uno sfondo in Cinema 4D

Nel Pannello dei materiali comparirà un nuovo materiale sotto forma di una sfera grigia.



Fate doppio click su di esso per aprire la finestra di definizione dei *materiali*.

🕘 Editor Materiale		
	Convre	
	ocolore ▼ R 255 ÷	
	G (255 +	
Nuove	→ B (255 +	
	● Luminosità 80 % 🛊	-
Colore	Tauhua	
Diffusione		
oluminanza 🔘	Modo Mix Normale	
• Trasparenza	Forza Mix (100 % 🗧	
• Riflessione 🔘		
o Ambiente 🔘		
• Nebbia		
• Rilievo 🔘		
• Normale 🔘		
• Alpha		
o Speculare 🗹		
o Colore Speculare 🔘		
• Alone 🔘		
o Displacement 🔘		
Illuminazione		
Assegnazione		

Impostare uno sfondo in Cinema 4D

Cliccando sul bottone **Texture**... (indicato nella figura precedente) è possibile impostare l'immagine da utilizzare come sfondo.

A video si aprirà la finestra in cui bisognerà selezionare l'immagine di sfondo e cliccare sul bottone **Apri**.

### Il formato dell'immagine è preferibile che sia BMP.

Dopo aver cliccato su **Apri** si aprirà una finestra e in questa bisognerà cliccare su **SI**.



Automaticamente sulla sfera del nuovo materiale comparirà l'immagine scelta.



# Aggiungere alla scena l'oggetto Sfondo

Aprite il pannello degli oggetti di scena cliccando sull'icona mostrata in figura.



Tutorial

Impostare uno sfondo in Cinema 4D

Tenendo premuto il tasto sinistro del mouse selezionate l'icona relativa all'oggetto Sfondo.



L'oggetto sfondo verrà automaticamente aggiunto alla lista degli oggetti di scena.



Impostare uno sfondo in Cinema 4D

A questo punto non dovete far altro che selezionare il materiale creato ai passi precedenti ed associarlo all'oggetto Sfondo tramite una semplice operazione di Drag&Drop.

🔊 CII	NEMA 4D	- [Senz	a Titolo (	3 *]											
File	Modifica	Oggetti	Strumenti	Selezione	Struttura	Funzioni	Animazione	Personaggio	Rendering	Plugin	Finestre	Aiuto	)		2
	Modil Prospettiv	ica Ca	imere Mos	Ø 🧿	Vista	<b>②</b> 1	2		€ \$€00	) [Ogge 	tti Struttu iile Modi Sfondo	ira fica	Vista 🕨	۹ <u>۵</u>	◇ ∓
	MA N						$\overline{\langle}$	Z<							
H 쫂	X							$\nearrow$	$\searrow$		tributi				
	1 Y										fodo Materiale [I ase	Nuovo Colo	< /	Specular	8 🛨
		Z X		$\checkmark$			$\leq$				nazione	Asseg	gna		A
<b>A</b>	0 0F		20 	30 4 € K	0 50 ≪ ⊲ ⊲ 1	60 > > >>		80 90	0F	e 🖉	<b>J</b> re				
	Materi III File		Funzion	e Texture	Co ∭ - X Or	oordinate		 		- Col	ore 🔻	R G B	255 255 255	+	
KON MA 4D	Nuovo				Y Or Z Or	nm	Y 0 mm	P O		∘Lun Tex	hinosità 🖪 ture 💽	0%	¢ sfi	ondo.bmp	
CINE							Scala		Applica				Camp	ionamenti	

#### Pag. 5

www.analistgroup.it

#### Tutorial

## Impostare uno sfondo in Cinema 4D

La scena automaticamente avrà come sfondo l'immagine del nuovo materiale.

💽 CINEMA 4D - [Senza Titolo 3 *]							
File Modifica Oggetti Strumenti Selezior	e Struttura Funzioni Animazione Personaggio	Rendering Plugin Finestre Aiuto 🖾					
Modifica Camere Mostra Filtro	8 9 2 1 E E E	Oggetti   Struttura     Image: File   Modifica     Viste   ♥ ♠ ⊕ □     Image: Sfondo   Image: Struttura					
	XX	Attributi ∭ Modo → < ▷ ▲ 🔓 8 🖬					
	$\times$	Tag Texture (Texture) Base Tag Coordinate Proprietà Tag					
0     10     20     30       0     0     0     90     +       0     0     0     90     +	40 50 60 70 80 90 ₩ < < > ▶ >>) < ③ ⑦ ⑦ ⊕ ■ ○	Oriezione Frontale Oriezione Oriezione Crontale olato Centrambi					
File Modifica Funzione Textu	coordinate	O Dffset X 0% + o Dffset Y ( o Lunghezza X 100% + o Ripeti X o Lunghezza Y 100% + o Ripeti X o Mixa Texture Applica o Ripeti o Serva Curciture					