

ANIMAZIONE DI GIOIELLI CON BLENDER – lezione 9

◆ Creazione e configurazione del piano d'appoggio

Il piano d'appoggio avrà una base piatta e va messo sotto l'anello. Come non è stato creato precedentemente lo costruiremo in Blender.

L'origine di un oggetto creato in Blender è la stessa posizione del 3D cursor nel momento della creazione. Prima d'inserire il piano d'appoggio cambieremo la posizione del 3D cursor per il punto 0, ($x=0$ $y=0$ e $z=0$). Per creare il piano andiamo su Add/ Mesh/ Plane.

Sempre con la vista camera attivata dobbiamo scalare il piano appena creato fino a che copra tutto il riquadro.

Il prossimo passo sarà creare un materiale per il piano d'appoggio, che sarà del tipo diffuso e di colore bianco.

Far partire l'animazione e sistemare ancora l'anello dentro il riquadro della camera view, sempre con l'opzione lock camera to view attivata.

Usare la modalità di visualizzazione renderizzata per controllare gli oggetti, con l'obbiettivo di verificare se serve ancora intervenire su qualche parametro. Se il piano d'appoggio si presenta sgranato possiamo abilitare la funzionalità denoising (che contribuisce a diminuire la sgranatura).

Possiamo renderizzare un unico frame per controllare gli oggetti con più accuratezza. Osservare se le caratteristiche (lucidità, trasparenza e riflessività) che abbiamo voluto dare agli oggetti si presentano in modo giusto.