



Applicazione dei materiali



Attributi di un materiale



- n Colore
- n Ambiente
- n Riflessione: diffusa e speculare
- n Ruvidità
- n Trasparenza
- n Rifrazione
- n Contrasto

Colore/Modello

- w Si definisce regolando la scala di colori rosso, verde, blu “RGB”.
- w L’unione di tutti i colori produce il bianco, l’assenza di colore il nero.
- w Può essere impostato anche regolando **Valore** che al massimo vale 1.
- w All’attributo colore è possibile assegnare una mappa.



Ambiente

- w** È il colore dell'oggetto, che appare sulle facce illuminate, quando la luce circostante ha un valore diverso da zero.
- w** Di solito ha lo stesso valore dell'attributo Colore.

Riflessione

- w Le impostazioni di tale attributo determinano i punti di maggiore luminosità (riflessione speculare).
- w Generalmente il colore è bianco.
- w Più alto è il numero assegnato a **Valore** e più l'evidenziazione riflessa sarà luminosa (es. metalli lucidi).

Ruvidità

w I valori di Ruvidità non hanno alcun effetto se non si è assegnato un valore per l'attributo Riflessione.

w Esempi.

n acciaio lappato (estremamente lucidato):

- | Riflessione (0.8 o superiore)
- | Ruvidità (0.3 o inferiore)

Al contrario per un metallo ruvido.

n materiale opaco e ruvido:

- | Colore (0.3 o inferiore)
- | Riflessione (0.3 o inferiore)
- | Ruvidità (0.7 o superiore).



Trasparenza



- w** Il grado di trasparenza di un oggetto può essere regolato tra 0 e 100.
- w** La trasparenza aumenta il tempo di rendering.

Rifrazione

w I valori di rifrazione non hanno alcun effetto finché non si assegna un valore per l'attributo trasparenza.

w Esempi:

n IOR= 1.00 aria

n IOR= 1.33 acqua

n IOR= 1.55 vetro.



Contrasto

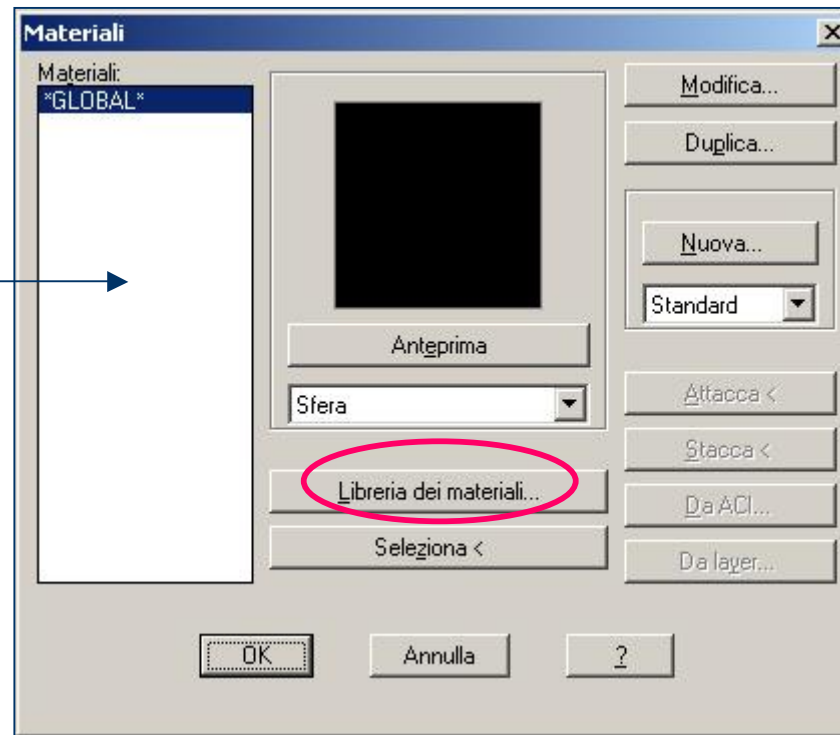


w Evidenzia le variazioni apparenti dell'altezza della superficie di un oggetto (es. materiali ceramici, superficie di un terreno,...).

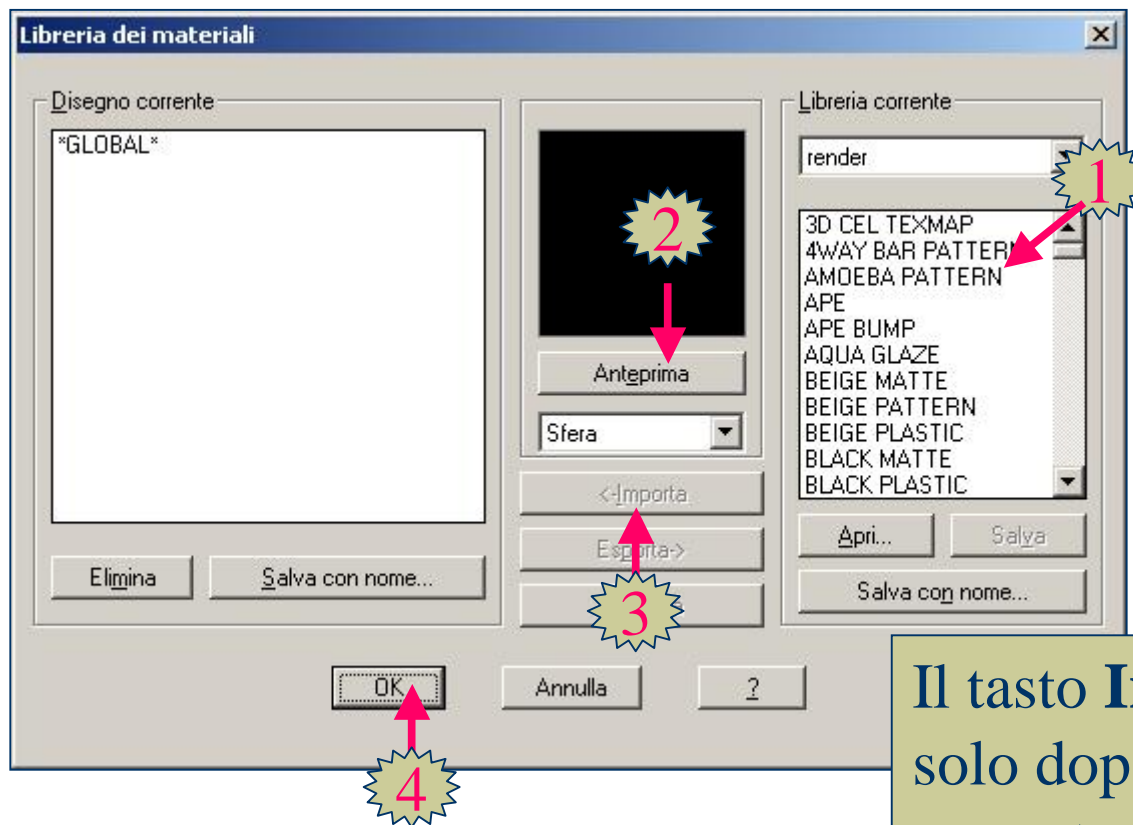
Assegnare i materiali agli oggetti



Non esiste alcun materiale nel disegno corrente.



Assegnare i materiali agli oggetti



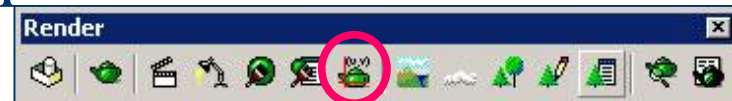
Il tasto **Importa** è attivo solo dopo aver selezionato un materiale.

Assegnare i materiali agli oggetti



Esempio-Mela

- w Aprire il file Mela.dwg.
- w Creare un materiale **MelaRossa** assegnando all'attributo Colore la mappa relativa alla mela.



- w Selezionare l'icona del **Mappaggio**: selezionare la mela e scegliere **Proiezione sferica**.
- w Fare il render in modalità **Qualità Fotografica** per controllare se la mappa è stata collocata opportunamente.

Esempio-Mela

w Creare un materiale **Foglia**

w Selezionare l'attributo:

- n **Colore/Modello:** Valore= 0.70, Missaggio=1.00.
Inserire il file Comp.jpg.
- n **Contrasto:** Missaggio=0.01. Inserire il file
Bump.jpg.
- n **Trasparenza:** Valore= 1.00, Missaggio=0.01.
Inserire il file Opac.jpg.