

USARE UNA MAPPATURA BUMP

Questo breve tutorial vuole chiarire come utilizzare al meglio una mappatura supplementare per conferire profondità ad un materiale, quindi rendendolo più reale possibile.

Ipotizziamo di voler realizzare una muratura a pietravista.

Cominciamo con procurarci il materiale necessario alla creazione del nostro progetto (in Internet possiamo reperire tantissime texture, alcune in cui è già disponibile una mappatura supplementare!!!! www.archiradar.it , o in alternativa possiamo crearne una con un programma di fotoritocco....).

Texture

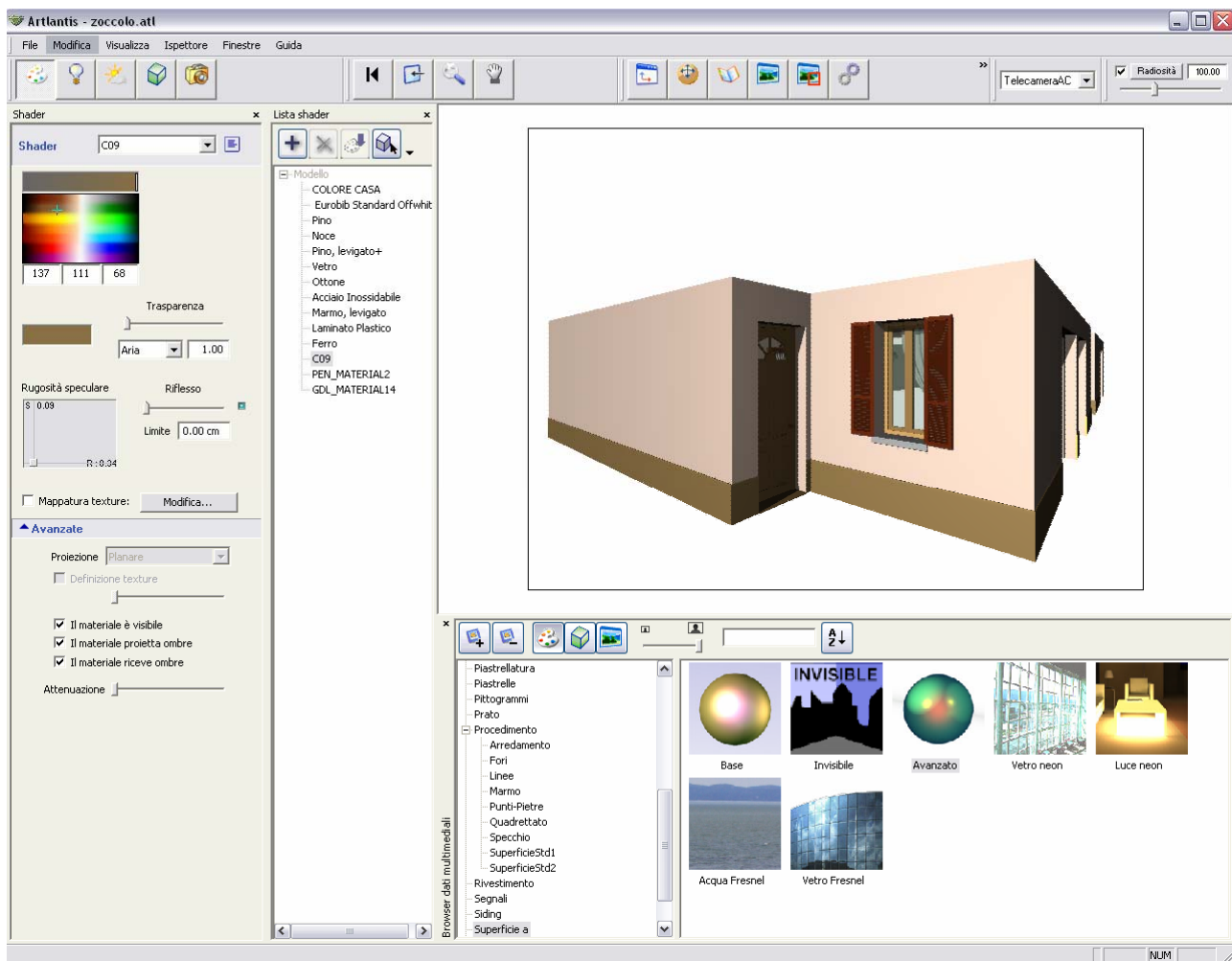


Mappatura

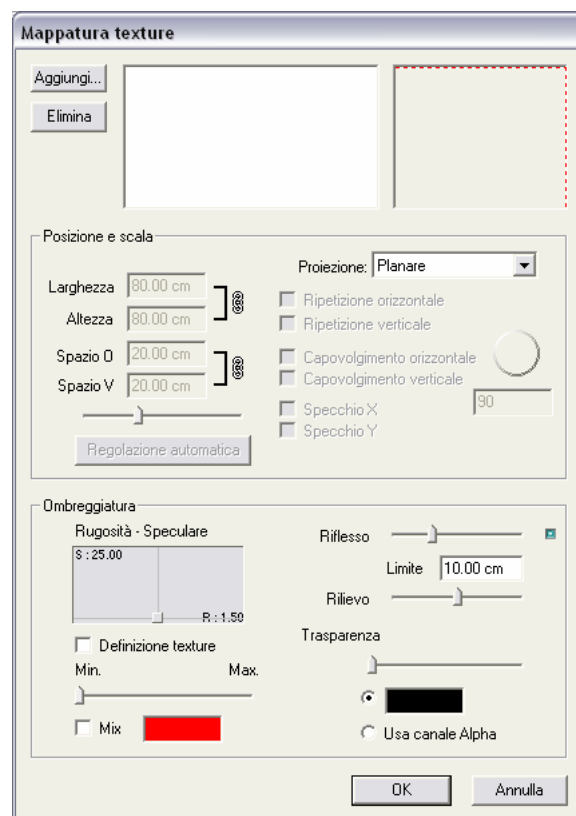


Ora apriamo il nostro file in ArtR e selezioniamo il muro che vogliamo far diventare a pietravista.

Nel nostro caso sarà lo zocchetto

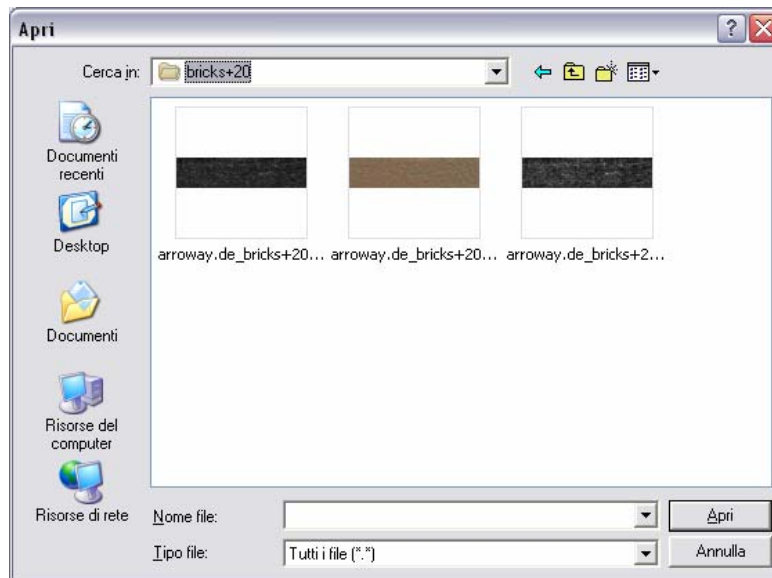


A questo punto alla voce Mappatura texture, clicchiamo sul tasto Modifica...

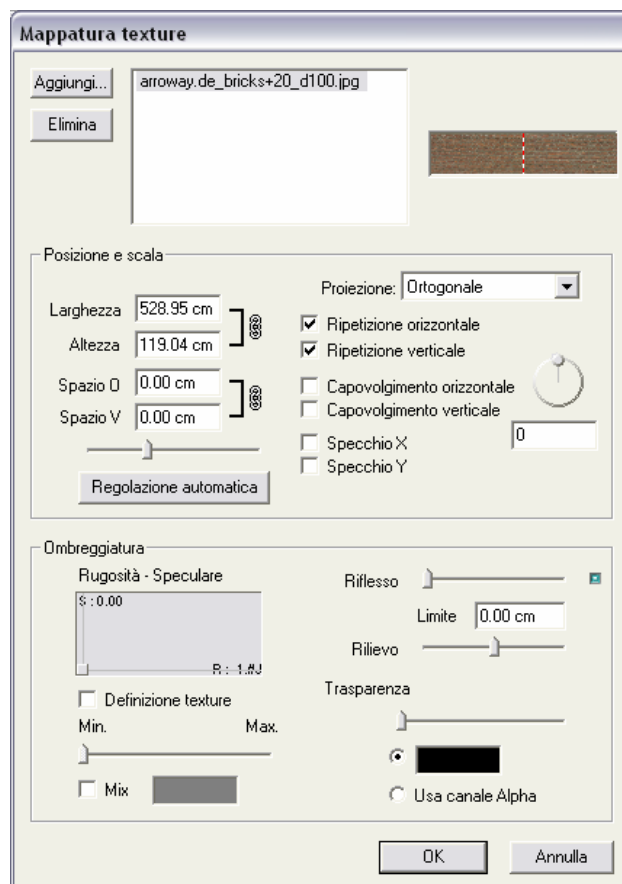


Ci si apre una nuova casella dove possiamo aggiungere nuove texture che serviranno al nostro progetto!!!!

Clicchiamo su tasto aggiungi ed andiamo a selezionare la nostra texture dal disco fisso

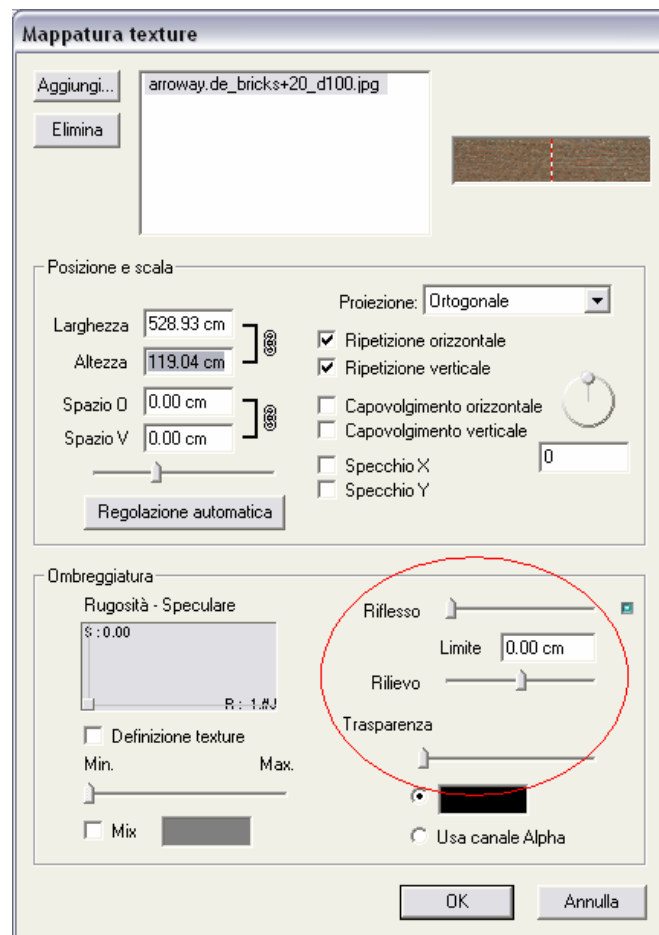


e selezioniamo il tipo di ripetizione che deve avere e l'opportuna scala



N.B. consiglio di usare per la maggior parte dei casi una ripetizione sia orizzontale che verticale con proiezione ortogonale.

Sempre nella stessa finestra possiamo andare ad interagire sul riflesso, il rilievo e la trasparenza....

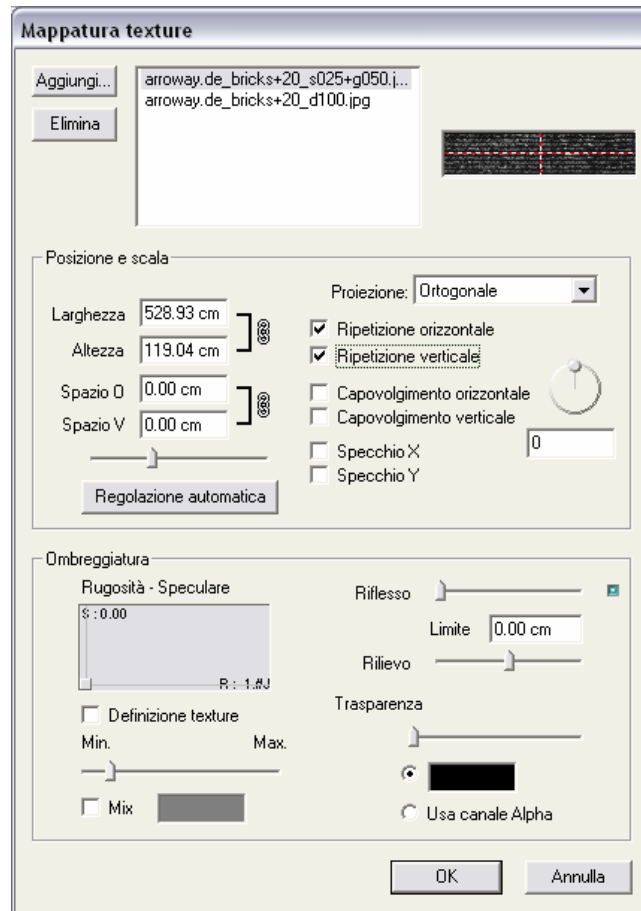


Proprio qui giocando con il rilievo riusciremo a ricreare quell'effetto di profondità che tutti i materiali posseggono, infatti potremmo andare ad agire direttamente sulla texture che abbiamo inserito oppure per creare un effetto più fine andare ad aggiungere la mappa di BUMP!!!!

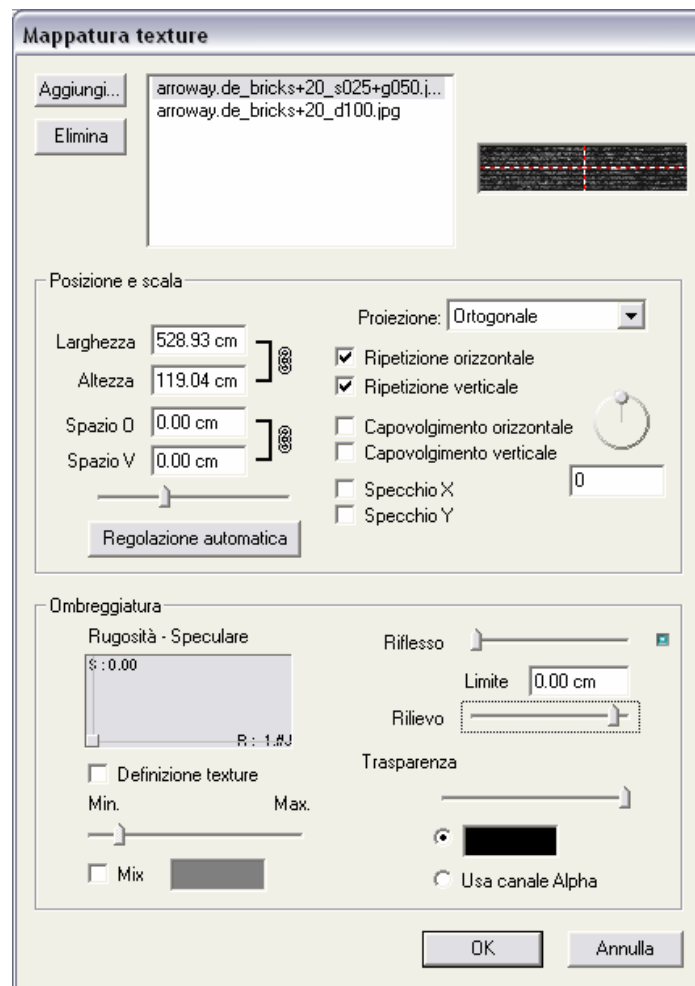
Per ovvie ragioni salto il principio base che si ottiene semplicemente spostando il cursore del rilievo e passo all'inserimento del Bump!!!

Carichiamo la mappatura che avevamo scaricato e applichiamo gli stessi parametri che avevamo impostato per la texture... in modo che le mappe si sovrappongano.... (ovviamente in un intonaco o in un legno si può evitare

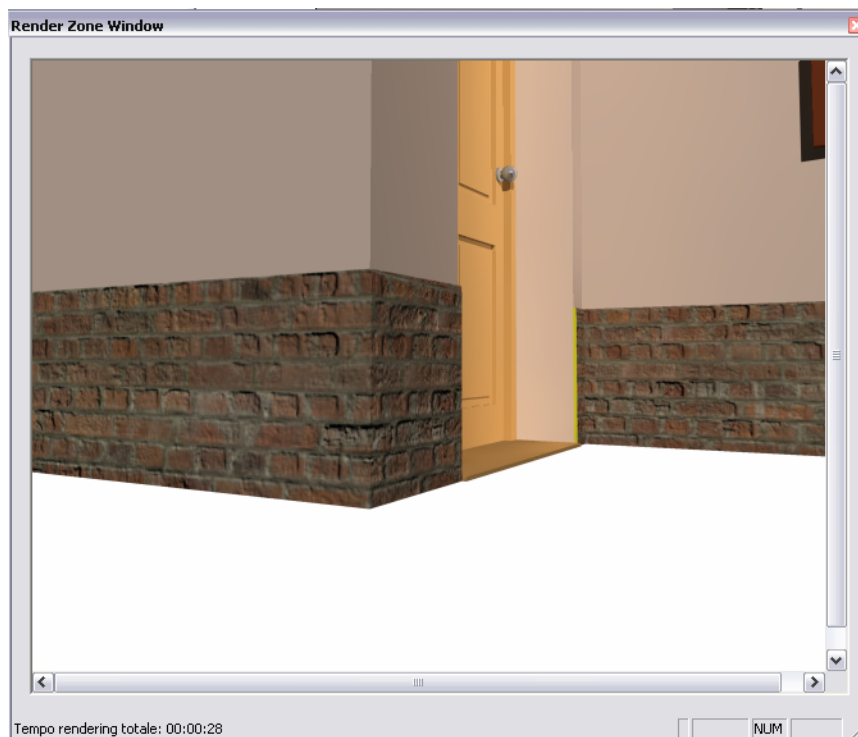
che la mappa e la text combacino al fine di creare una superficie maggiormente disomogenea!!!!)



A questo punto spostiamo il cursore della trasparenza fino al 100 % e giostriamo il rilievo della mappatura di superficie!!!! In questo modo infatti con il cursore del rilievo gestiremo solo la profondità o il rilievo del materiale!!!!



Alla fine il nostro risultato sarà questo:



Fusion (Cristian Pazi)