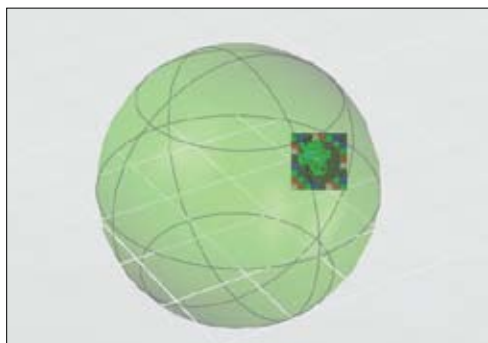
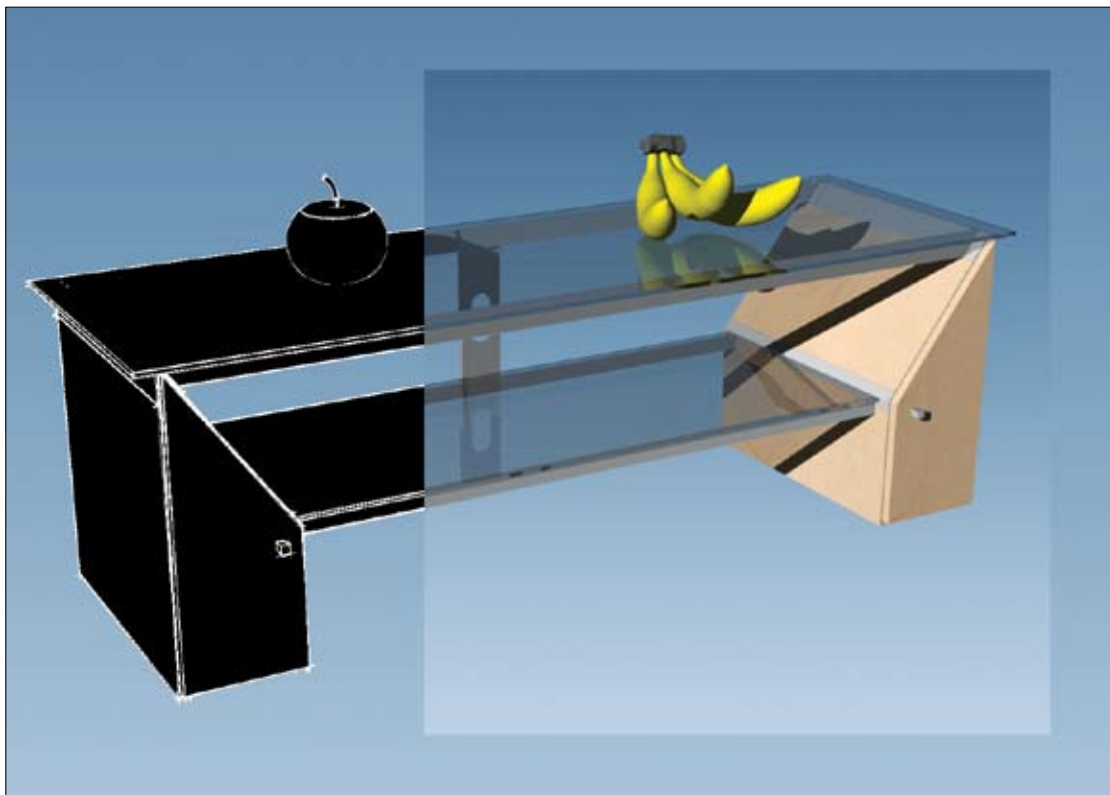
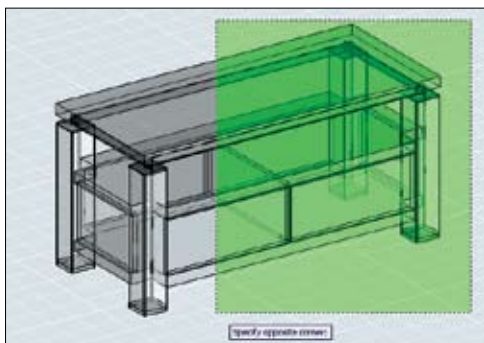


prirejanje materialov v različici 2007

V prejšnjem članku smo si ogledali, kako pripraviti uporabno knjižnico, danes pa se posvetimo prirejanju izdelanih materialov objektom v risbi.



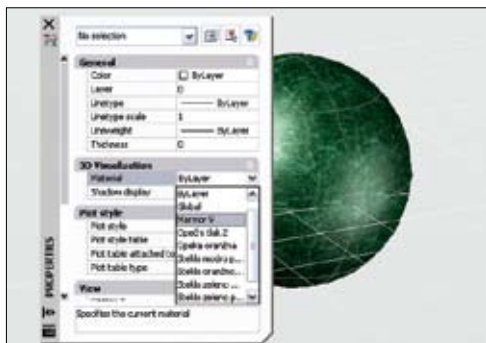
1 | Najpreprostejši način prireditve materiala objektu je, da ga na objekt preprosto povlečemo. Če je vključen pravi vizualni slog – npr. *Realistic Visual Style*, potem je material na objektu takoj viden. Ta način pa postane zamuden, če moramo isti material prirediti več objektom hkrati.



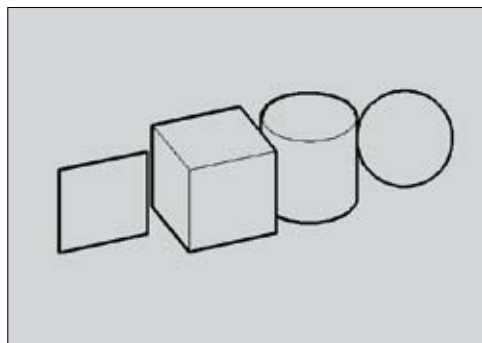
2 | Ko prirejamo en material več objektom hkrati in ko so ti objekti tudi na svojem lejerju, je mogoče uporabiti dve poti. Lahko si pomagamo tako, da vse druge lejerje zaklenemo in potem preprosto z materialom »pobarvamo« celotno risbo. V paleti na material samo kliknemo in v risbi se namesto kazalnika pojavi čopič. Z oknom obkrožimo vse zelene objekte – in material se prenese. Zaklenjeni lejerji ne pridejo v izbor, zato so elementi na njih »varni«



3 | Druga pot pa je ukaz *Attach By Layer*, ki ga najdemo na *Dashboardu* v rubriki *Materials*. V tem primeru moramo prej v risbo povleči vse materiale, ki jih želimo uporabiti. S klikom na ikone se nam odpre okno, kjer imamo na levi strani izpisane vse materiale, na desni pa vse lejerje. Material z leve zdaj samo povlečemo na ime lejerja na desni. Vsak lejer pa ima na koncu tudi križec, ki pomeni dezaktiviranje materiala na tem lejerju oz. *Detach*.

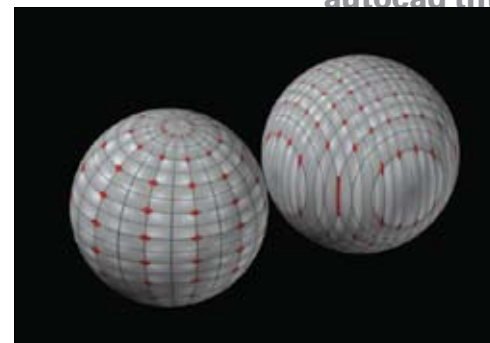


4 | Če priredimo material objektu, ki ima že prirejen drug material prek lejerja, ima prednost neposredno prirejen material. Imamo pa tudi možnost nadzora materiala v oknu *Properties*. Vrstica *Material* (v rubriki 3D Visualisation) nam omogoča izbor materiala po lejerju, bloku, material Global (je osnovni material, ki je vedno prisoten v vsaki risbi) ali pa tisti material, ki smo ga že potegnili v risbo.

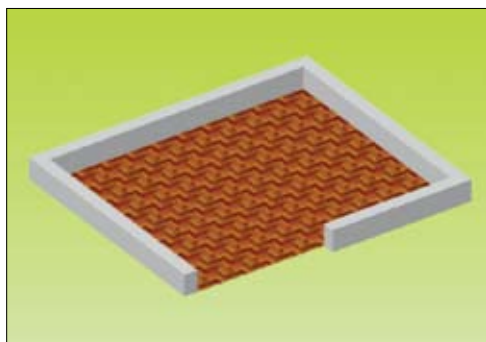


5 | Mapping

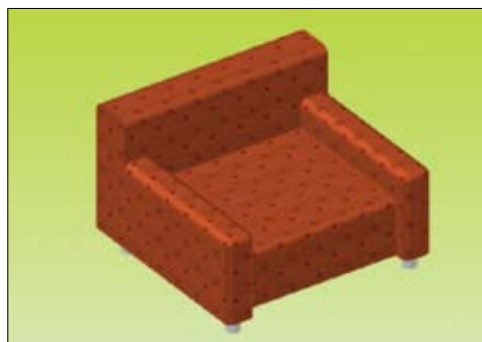
Sam material s teksturo lahko na objektih zelo različno prikazemo. Za natančno postavitev materiala imamo tako na voljo več načinov projiciranja texture na objekt, kar se imenuje *Mapping*. Osnovni 4 načini so: *Planar Mapping* (ravninska projekcija), *Box Mapping* (kocka), *Cylindrical Mapping* (valjasta projekcija) in *Spherical mapping* (krogla).



6 | Izdelek je običajno najlepši, če se tekstura prilaga obliki objekta. Tako ima tip projekcije precejšen vpliv na njegov končni izgled. Če je objekt krogla, tip projekcije pa ravninski, je vzorec texture neenakomeren in dobro viden le na enem segmentu krogle – podobno kot bi uporabili projektor in projicirali sliko na kroglo.



7 | Ravninska projekcija je najprimernejša za ravne ali skoraj ravne površine – npr. trava na terenu, gladina vode, različni tlaki ... Tekstura ni deformirana, se pa prilagodi velikosti objekta.



8 | Kockasta projekcija se projicira s šestih strani in je primerna za objekte na osnovi kvadra. Slika se na vsaki stranici kvadra ponovi. Zelo uporabna v arhitekturi je tako za zunanost (omet na fasadi, streha, če gre za večje naklone, ipd.) kot tudi za notranjost – npr. les na omaricah, mizah, blago na sedežnih garniturah ...



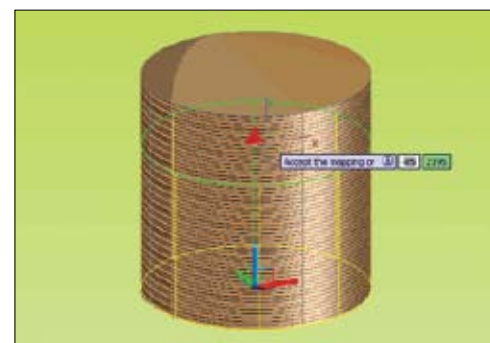
9 | Krožna projekcija deformira sliko, tako da jo na vrhu in spodaj stisne v eno samo točko; s tem dobimo severni in južni pol. Vertikalni pas (na sliki levo in desno) pa se na zadnjem delu zlepi skupaj. Zaradi tega lepljenja mora biti tekstura enakomerna, da je rob čim manj opazen. Projekcijo uporabljamo za krogle in kroglam podobne objekte.



10 | Valjasta projekcija prav tako spoji verikalni pas slike (levi in desni) na zadnji strani, zato je tudi tu treba paziti na enakomernost. Zgornji in spodnji rob nista deformirana. Sta pa malce problematični zgornja in spodnja ploskev valja, ki prevzameta strukturo zadnje vrstice točkic slike. Projekcijo uporabljamo npr. za stebre ...



11 | Orodja za različne načine projiciranja najdemo na *Dashboardu* v rubriki *Materials Control Panel*. V podmeniju se skrivajo vsi 4 načini, ki jih z izborom prenesemo na 1 ali več objektov. Na objektu se nato takoj pokaže rumeno pomagalo – žični model izbranega tipa projekcije.



12 | To pomagalo ima svoje ročaje – *Grips*. Z njimi lahko pomagalo povečujemo ali zmanjšujemo in posledično s tem vplivamo na gostoto vzorca v določeni smeri. Na priročnem meniju pa se skrivata še ukaza *Move* in *Rotate*, če želimo teksturo na objektu premakniti ali zavrteti.