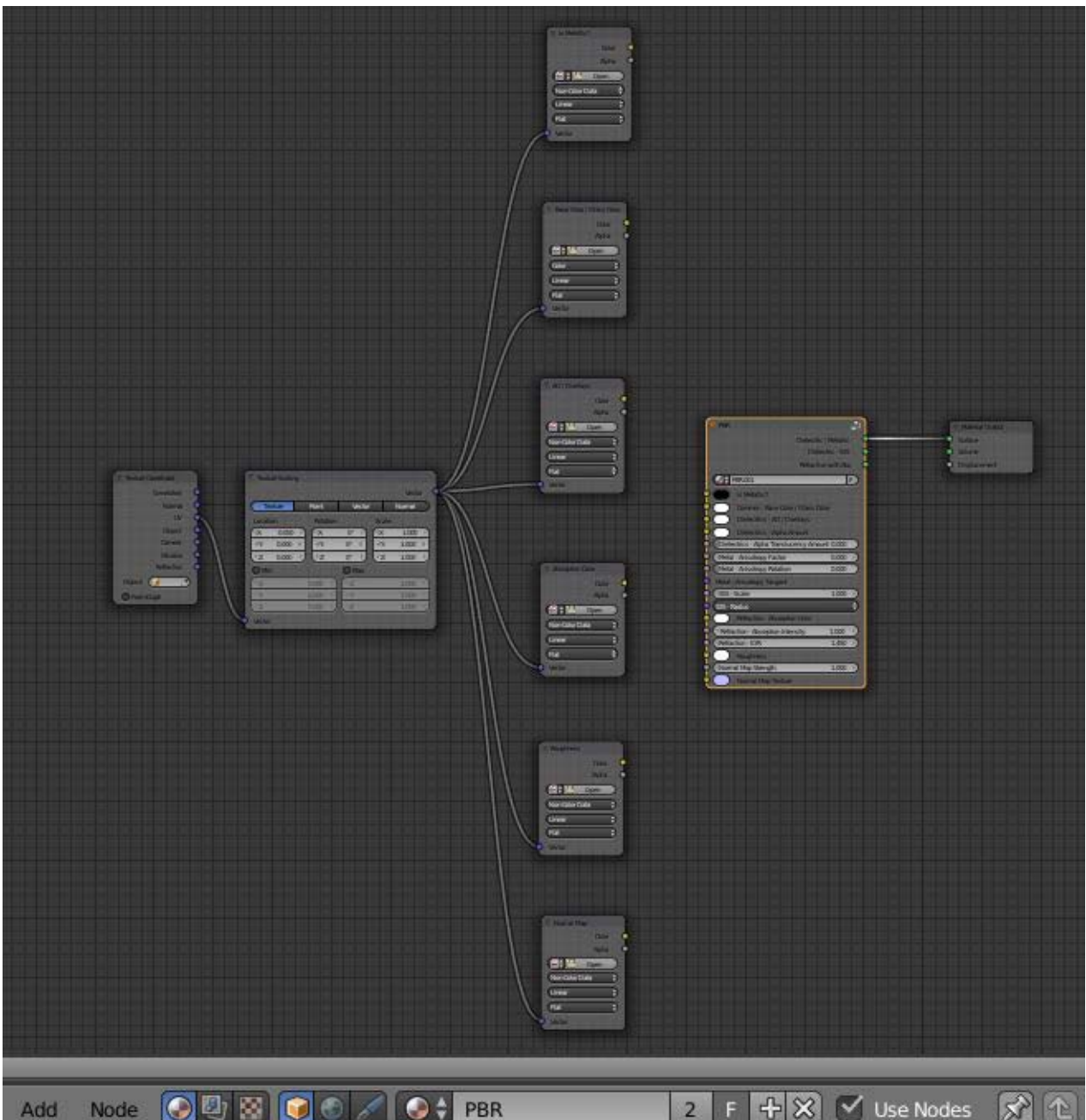
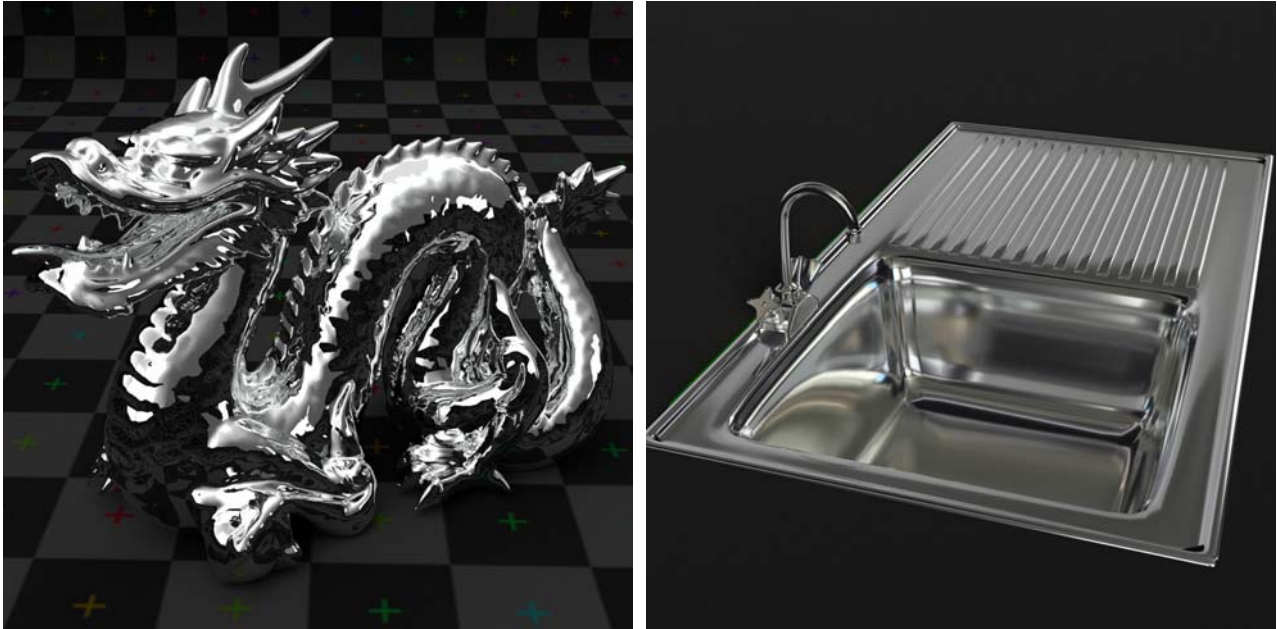


A tutte queste Textures sono associati, come visibile nell'immagine seguente, i nodi Texture Coordinate (con uscita selezionata “UV Mapping”) e Mapping; quest'ultimo, in particolare, consente di ridimensionare le Textures immagine, operazione utilissima soprattutto se si fa uso di Textures senza scuciture, “affiancabili” (seamless, tileable), in quanto consente di adattare facilmente il disegno della Texture (es.: pannelli in legno, oppure graffi e microrilievi di una Normal Map) alle dimensioni reali di un oggetto. Si consiglia di scollegare, in caso di variazione del fattore di scala, il nodo Image Texture “is Metallic” dal nodo “Mapping - Texture Scaling”.



Alluminio



Note

Trattandosi di un materiale di tipo metallico, il valore Base Color di tale elemento NON andrebbe modificato; è possibile invece specificare una Texture di occlusione ambientale (magari ottenuta tramite Baking da una versione high-poly del modello) e aumentare un po' il valore della Roughness, in quanto quello qui specificato si riferisce al materiale “puro”.

Se desiderate rappresentare delle parti corrose, arrugginite, dipinte o, in generale, non puramente metalliche, utilizzate una Texture UV-mappata per il canale “is Metallic”, impostando a bianco le parti metalliche e a nero quelle non metalliche, evitando completamente i grigi.

Può essere molto utile applicare una Texture Normal al canale Normal Map Texture, ad esempi per riprodurre l'effetto “metallo spazzolato” o “metallo galvanizzato” mediante Normal Maps rappresentanti graffi, rilievi, macchie, ecc... L'autore ha realizzato un pacchetto di 50 Normals Maps seamless molto adatte a questo scopo (per maggiori informazioni, contattare l'autore).

Gomma



Note

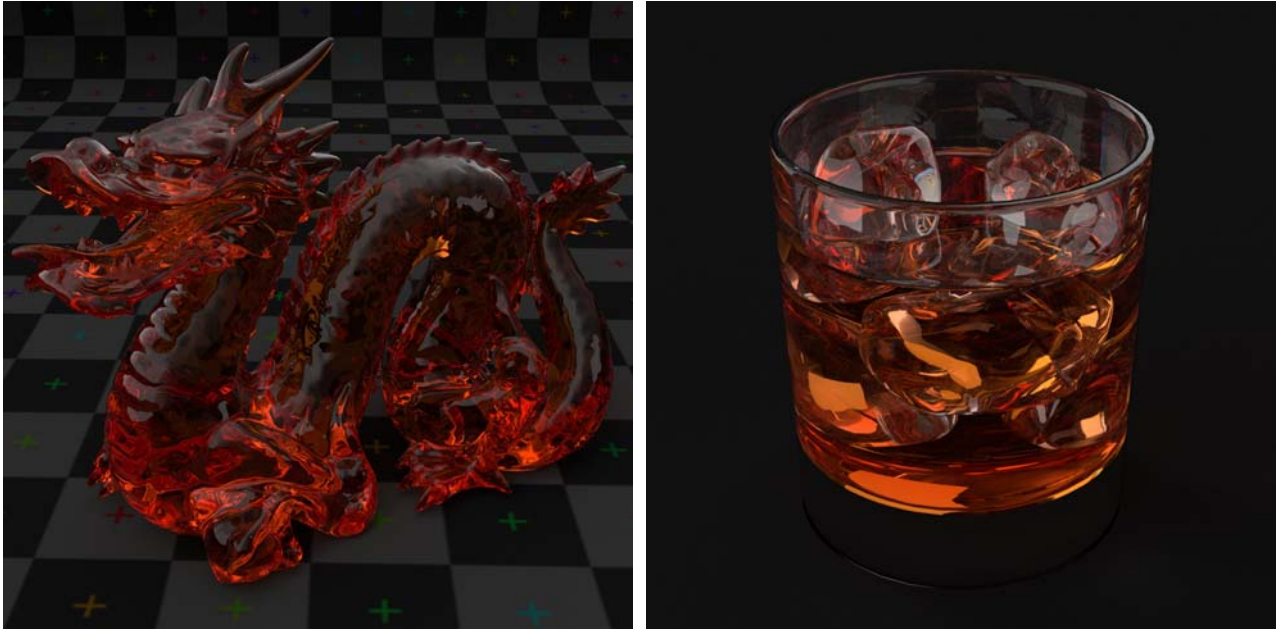
Nel personalizzare questo materiale non si dovrebbe modificare il valore Roughness.

Per modificare il Base Color, invece, procedere in questo modo: cliccare sul relativo selettore del colore e passare alla modalità HSV, quindi lasciare inalterato il parametro V (Value, l'intensità luminosa) ed agire sui parametri H (Tonalità, per specificare appunto la tinta o tonalità principale del materiale) e la Saturazione del colore.

Se si desidera creare una Texture immagine, definirla con colori a piacere cercando di mantenere valori di luminosità (canale V, Value o Intensità) il più possibile prossimi a quello specificato nel canale V del colore del materiale (in questo caso, la Gomma, 0.05 circa, ovvero 12 nella scala 0-255), in tutte le parti della Texture.



Whiskey



Note

Esempio di materiale semitrasparente, con rifrazione (come il vetro semplice), privo di Roughness (che si ha, invece, nel vetro satinato) ma provvisto di assorbimento colorato.

Per un utilizzo corretto di questo Shader, la mesh *deve essere chiusa*: il Nodo calcola infatti l'assorbimento in base alla distanza percorsa dal raggio luminoso all'interno dell'oggetto, per cui tale raggio deve poter individuare un punto di entrata e uno di uscita nella mesh.

Variando il colore dell'assorbimento o la sua intensità (Absorption Strength) sarà possibile realizzare velocemente molti materiali con caratteristiche simili: vetro colorato, cola, vino, birra, ...

* * *