MATERIAL COMPUESTO COMPOSITE



03/07/11

MATERIAL COMPUESTO COMPOSITE

El material Composite nos permite crear materiales compuestos a base de submateriales, que a modo de capas vamos añadiendo para obtener un material que aglutina todos los componentes.

Para explicar el asunto vamos a utilizar un archivo con la geometría de una fachada de ladrillo, y una persiana metálica de un local supuestamente cerrado hace mucho tiempo.

GEOMETRÍA DE LA FACHADA:



EMPEZAMOS CON LOS MATERIALES:

Para lo que es la fachada de la pared, utilizaremos directamente un mapa de Concrete. A continuación seleccionaremos los dos pilares verticales y les aplicaremos el mapa de ladrillo. Una vez asignado, con los ajustable Tiling ajustamos el mapa a los planos.

Haremos lo mismo con el bloque horizontal, solo que aquí la disposición de los ladrillos la queremos vertical, y que habrá que asignarle un UVW Map para mapearlo, ya que en este caso tenemos un box irregular.

Antes de entrar en el material composite para la persiana, vamos a aplicar cualquier material al suelo.



Ahora ya, nos centraremos en la persiana que es donde vamos a utilizar el material compuesto. Añade un Bump por lo menos a los ladrillos.

Con nuestra geometría lista, abrimos el Material Editor y pulsamos en Diffuse. Se abrirá el Material/Map Browser, donde haremos doble clic en Composite.

Al seleccionar Composite, se nos abre el panel de edición donde podemos ver la primera capa (por defecto) y algunos botones:



Con el primer Layer del material Composite, signamos el Bitmap de la persiana. A continuación, pulsamos en Añadir Layer y en la segunda capa vamos a colocar el Graffiti. En la página siguiente veremos de qué forma se ve, y como actúan los diferentes tipos de modos que se aplican.



Si aplicamos el mapa del Graffiti tal cual, en modo normal, parece un pegote puesto ahí. Pero si en lugar del Modo Normal seleccionamos Multiply la integración es totalmente diferente. Observa la diferencia:



Aún con esta mejora si nos fijamos en esta segunda imagen, vemos que el graffiti tiene una especie de reborde blanco (que pertenece al canal Alpha) el cual debe desaparecer....

Para ello, pulsa directamente en el bitmap del layer y se abrirá el Bitmap Parameters. Desactiva la casilla Premultiplied Alpha y renderiza de nuevo.

Observa que ahora sí parece pintado sobre la persiana.



Bitmap Parameters



Ahora le añadiremos otra capa, y en ella colocaremos un cartel tipo precinto que señale que el local está clausurado.

En esta ocasión, tendremos que ajustar el tamaño del Bitmap, ya que es demasiado grande. Lo vemos en la página siguiente.

AJUSTAR TAMAÑO:

Al colocar esta etiqueta, vemos que ocupa un tamaño desproporcionado, y eso, que la imagen en sí no es muy grande.

Lo que haremos para cambiar su tamaño, es:

Activar la casillas Apply y Place del apartado *Cropping/Placement* y pulsar el botón View Image.

Se nos abrirá el editor donde podemos ver la etiqueta rodeada de unos tiradores.





Si luego queremos rotarla pulsaremos el botón Rotate. Y para moverla en vertical u horizontal lo haremos ajustando el valor de los Offset.

Aunque durante los ajustes el Bitmap parezca que se emborrona, al renderizar sale bien.

<text>



-	Coordinat	tes		
Texture C Enviror	n Mapping:	Explicit Ma	p Channel	•
Show Map on Back		Map Chan	nel: 1	•
Use Real-World Sca	le			
Offset	Tiling	Mirror Tile	Angle	-
U: 0,56 韋	1,0 韋		U: [0,0	÷
V: 0,28 🜻	1,0 🗘		V: 0,0	
OV OVW O	WU		W: -49,974	÷
Blur: 10 A Blu	r offset: 0.0		Rotate	

Aquí también tendremos que desactivar Premultiplied Alpha como con el Graffiti, y utilizar el Modo Multiply en la capa.

En la página siguiente un ejemplo de cómo va quedando a pesar de no haber luz todavía.



Ahora vamos a añadirle suciedad. Creamos otra capa y lo mismo... Y así hasta que terminemos.

