

# Il tavolo e la mappa

## Concept

Nel capitolo precedente abbiamo trovato un nascondiglio per lo scarabeo, ora dobbiamo trovare un modo per dare un indizio a chi gioca. Realizzeremo un tavolino con una mappa, sulla mappa ci sarà lo stesso disegno del tempio con le indicazioni del punto in cui è nascosto l'oggetto magico.



■ **Figura 16.1**

Disegno di un tavolino egiziano appartenuto ad uno scriba.

# Il tavolo dello scriba

■ **Figura 16.2**

Viste assonometriche del tavolino. Gli incastri spostati ed imprecisi sono voluti.



Per realizzare il tavolino possiamo usare solo parallelepipedi, o meglio “parallelepipedi rifilati”, ricordiamoci di usare copie istanza ovunque sia possibile.

Nella figura 16.3 si vedono i pezzi principali per il montaggio. Tutto il tavolino è stato realizzato utilizzando:

1 parallelepipedo rifilato di tipo A

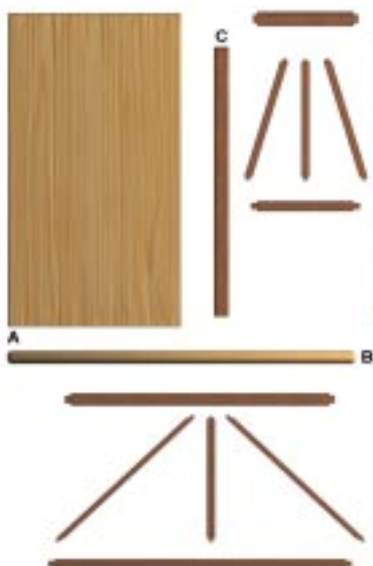
2 parallelepipedi rifilati di tipo B

44 parallelepipedi rifilati di tipo C

Per realizzare i pezzi con l'incastro infatti, è stato semplicemente clonata un'istanza nello stesso punto ed è stato utilizzato il comando di scalatura non uniforme. Per piegare alcuni pezzi è stato usato il deformatore FFD 2x2x2.

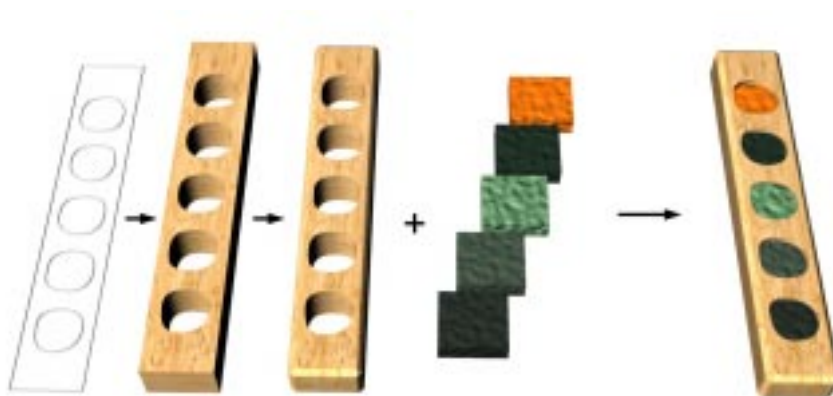
■ **Figura 16.3**

Questi sono i quattordici pezzi principali per la composizione del tavolino (finito con 47 pezzi). Ci sono solo tre forme principali, A, B e C, le restanti sono istanze.



## Il contenitore di colori

Il contenitore dei colori è realizzato partendo da una *spline* composta da sei elementi. Le *spline* interne rotonde sono state realizzate partendo da cerchi modificati. I colori sono semplici parallelepipedi, il materiale è simile a quello per le foglie con il parametro di dimensione disturbo aumentato fino a creare onde visibili.



■ **Figura 16.4**

Contenitore con colori. In questo caso si può proprio dire che i materiali colorati sono veramente dei “materiali colorati”.

## Il contenitore degli stilo

Gli scribi usavano “stilo” per disegnare sul papiro custoditi in contenitori come quello mostrato in figura 16.5. Tutti i pezzi sono realizzati come parallelepipedi o *spline* estruse. Per gli stilo è meglio creare più materiali lignei diversi.

Se volete potete “colorare” la punta delle bacchette: per non complicarsi la vita con complessi materiali multicanali, è sufficiente clonare una copia del parallelepipedo più corta sull’estremità ed assegnarle lo stesso materiale dei colori.



■ **Figura 16.5**

Contenitore di bacchette per la scrittura sul papiro. I modelli sono ispirati ai ritrovamenti storici.

# Il papiro dipinto

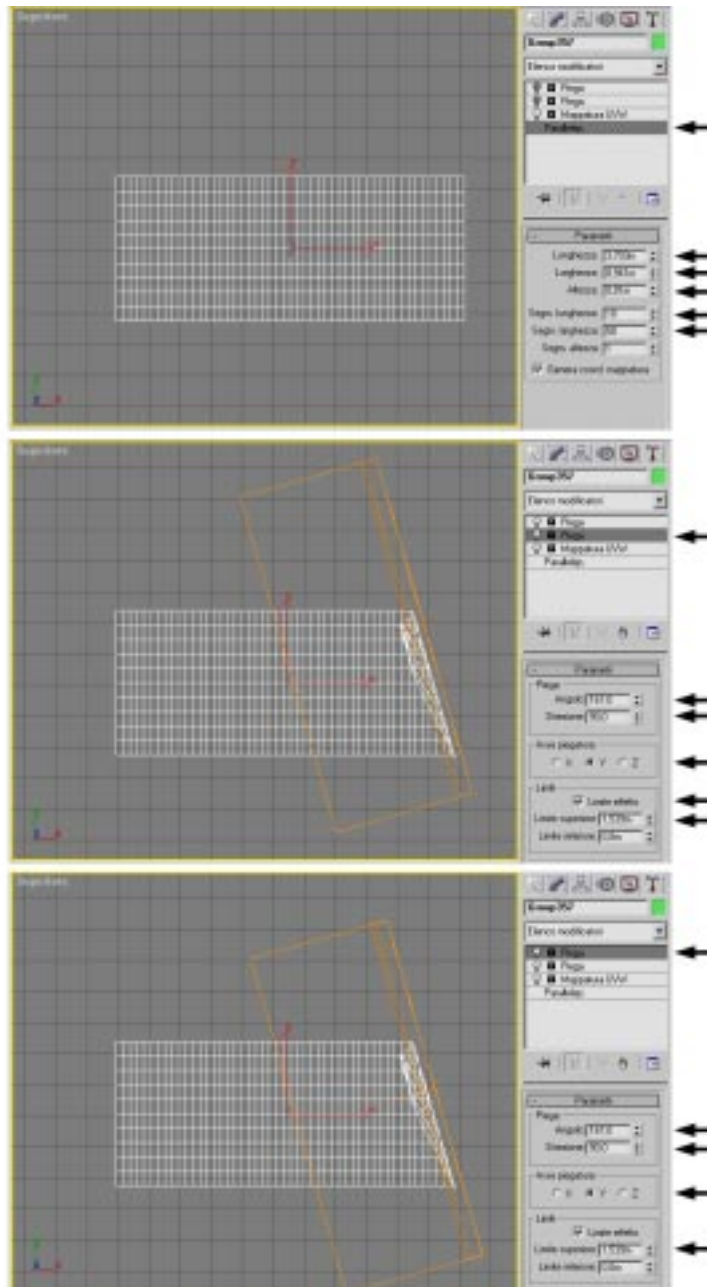
Realizzare il papiro dipinto è semplice, l'unica cosa complicata è aggiungere una doppia piegatura limitata che servirà ad animarlo quando si srotola.

Nella figura 16.6 vengono mostrate le impostazioni principali.

La seconda piegatura è identica alla prima, potete realizzarla manualmente o farne una copia (tasto destro su "Piega"). Come si vede nella figura è molto importante orientare in *gizmo* come indicato e "Limitare l'effetto".

■ **Figura 16.6**

Papiro piegato.

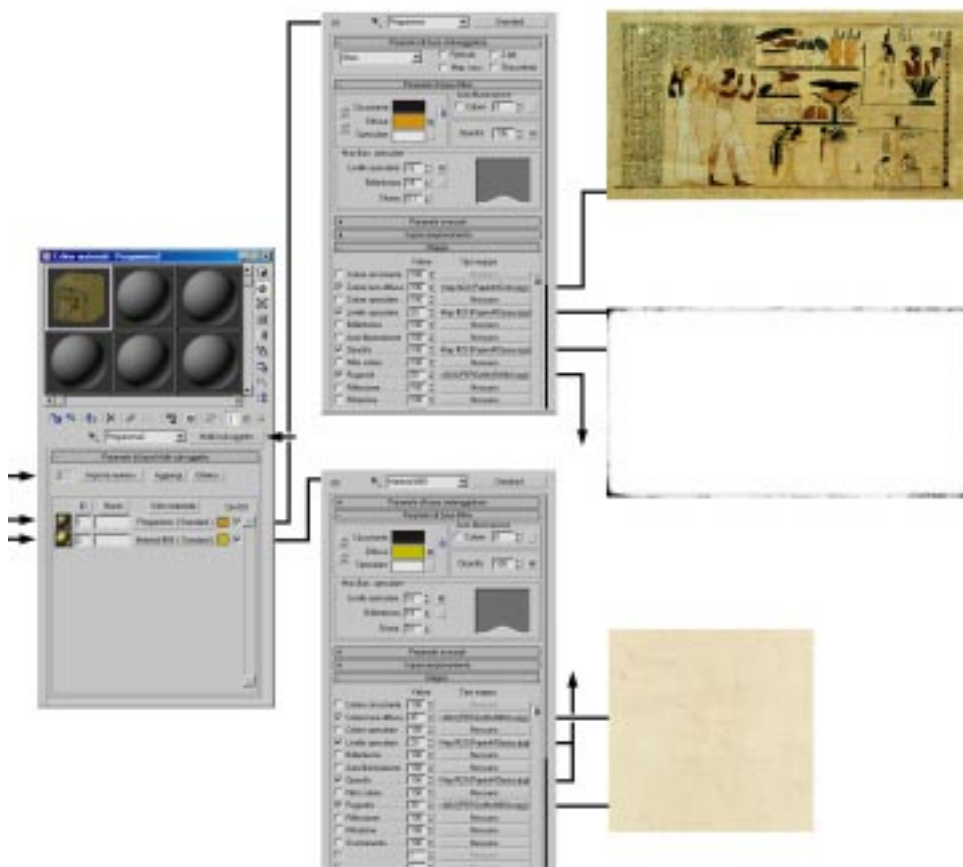


# Un materiale doppio

Dobbiamo ora dare un materiale al papiro. Potremmo crearlo come quello in alto a destra della figura 16.7, ma in questo caso, se girato, il papiro presenterà sul dorso l'immagine capovolta; ci sono due metodi per risolvere il problema:

Aggirare il problema: Il trucco potrebbe essere quello di clonare un altro papiro leggermente spostato in basso con un materiale uguale ma senza dipinto (figura 16.7, materiale in basso). I due oggetti identici sembreranno uno solo.

Usare il giusto strumento (lungo ma corretto): Nel modificatore "Modifica mesh" o "Seleziona mesh", c'è la possibilità di selezionare gruppi di facce e assegnargli un numero "ID". Questo numero va usato nel materiale di "Tipo": "Muli/sub-oggetto", come si vede nella figura 16.7. Il materiale "Muli/sub-oggetto" ha due materiali distinti che sono stati assegnati uno all'ID 1, la parte superiore e l'altro all'ID 2, la parte inferiore.



■ **Figura 16.7**  
Materiale Muli/sub-oggetto composto da 2 materiali.

Il papiro finito è visibile nella figura 16.7, la mappa di opacità serve per creare una sfilacciatura intorno all'oggetto.

■ **Figura 16.8**

Papiro finito, da notare la parte inferiore senza disegno e la sfilacciatura finta (mappa di opacità).



## L'indizio

Se selezioniamo il sub-oggetto *gizmo* nell'ultima delle due piegature del papiro, possiamo spostarlo a sinistra per ottenere l'effetto di arrotolamento. Avvolgendo il foglio si trova una X colorata sul tavolo che deve essere posizionata esattamente sotto il disegno dei due vasi come indizio per il giocatore e si ottiene con un semplice parallelepipedo sottilissimo il cui materiale ha una mappa di opacità a forma di X.



■ **Figura 16.9**  
Papiro piegato a sinistra,  
sul tavolo troviamo  
l'indicazione per il  
ritrovamento dello  
scarabeo magico.



■ **Figura 16.10**  
Tavolo e papiro finito con  
l'aggiunta di qualche vaso.