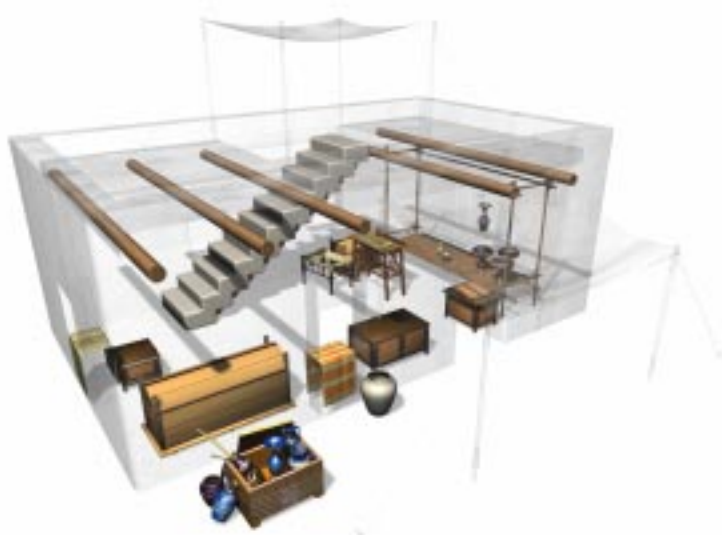


L'arredamento

Concept

Durante il gioco entreremo in una casa che dovrà quindi essere arredata. In queste pagine troverete suggerimenti per realizzare altri oggetti tipici dell'antico Egitto oltre al tavolo da scriba e ai vasi che già abbiamo costruito. E' buona norma innanzitutto sfogliare libri storici per conoscere i mobili e gli utensili domestici dell'epoca. Alla figura 17.1 potete vedere nella casa dello scriba (trasparente) vari oggetti: Il tavolo, varie casse, vasi, panni e impalcature; all'esterno è stata sistemata un baule pieno di vasi.



■ **Figura 17.1**

Nella casa dello scriba (trasparente) si possono vedere vari oggetti: Il tavolo, varie casse, vasi, panni e impalcature; all'esterno: un baule pieno di vasi.

Le casse decorate

Nella figura 17.2 ci sono tre casse decorate ottenute con semplici parallelepipedi e *spline* estruse. Il segreto sta nella mappa usata (vedi figura 17.3), nel materiale; infatti spostando e modificando il *gizmo* delle coordinate di mappatura potremo variare l'aspetto dell'elemento esattamente come abbiamo fatto con i vasi.

Nella figura 17.4 si vede un esempio di assemblaggio: la parte frontale doppia è ottenuta per semplicità con due parti laterali quadrate affiancate, mentre il pomello è una spline tornita un piccolo vaso?!

■ Figura 17.2

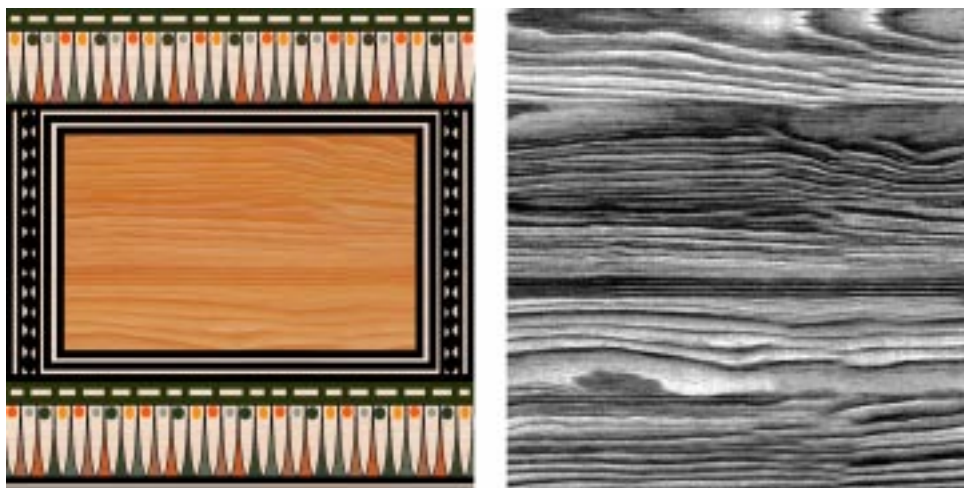
Una serie di tre casse ottenute modificando quella centrale.



■ Figura 17.3

Mappa di colore e di rugosità. A seconda delle coordinate di mappatura e della posizione del *gizmo* si può far apparire sugli elementi solo una parte dell'immagine.





■ **Figura 17.4**

Esempio di assemblaggio di un mobiletto. Sono presenti undici elementi istanze ottenute da quattro oggetti principali.

I bauli

Nella figura 17.5 potete ritrovare qualche elemento delle casse decorate (aste verticali) il resto è realizzato tramite un semplice parallelepipedo ed un semicerchio estruso.

E' importante cambiare l'orientamento e la specularità delle istanze in modo casuale. Questo per evitare che sia troppo evidente l'uguaglianza tra gli oggetti.



■ **Figura 17.4**

Bauli di legno. Per realizzare la prima ci vuole qualche minuto, per la seconda qualche secondo!

Una cassa da ricchi

Nella figura 17.6 si possono vedere dei vasi in una cassa. Sia gli uni che l'altra sono stati realizzati copiando un reperto originale rinvenuto nella valle dei templi. Le texture usate nelle mappe della cassa sono quelle originali: acquisite le fotografie a colori da un libro di un museo, sono state poi rielaborate e "raddrizzate" digitalmente; l'originale, molto antico, era scolorito e rovinato, con un programma di fotoritocco è possibile ravvivare i colori e restaurare digitalmente le parti mancanti.

■ **Figura 17.6**

Cassa ricca di vasellame,
identica a un reperto
storico della valle dei
templi.



La sedia

Lo sgabello/sedia della figura 17.7 è composto da semplici elementi. La seduta è stata ottenuta usando gli strumenti visti per realizzare il tetto della casa e della tenda.

Se osservate le gambe ed i bastoni, ritroverete la stessa mappa dei vasellame. La via più veloce per realizzare le gambe dello sgabello è proprio quella di copiare un vaso e modificarne il profilo.

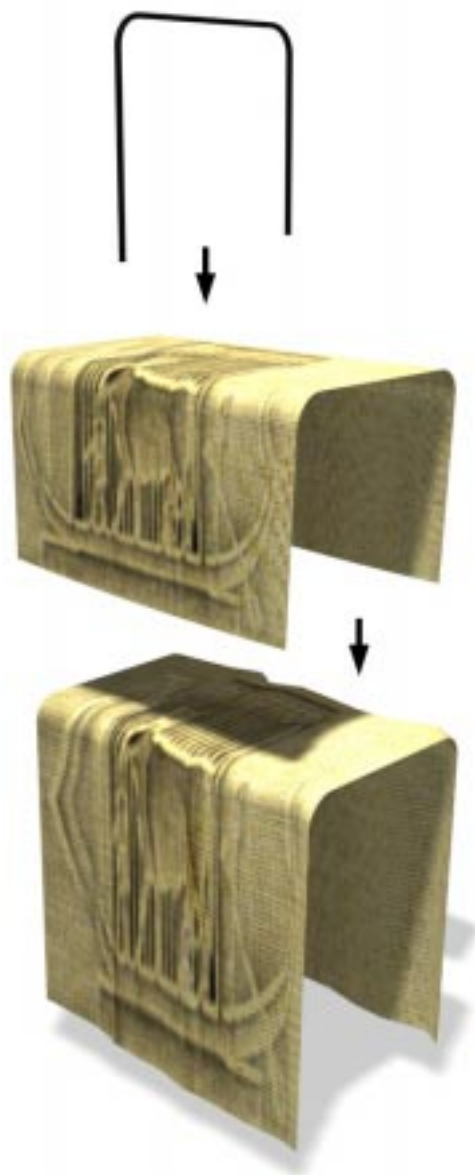
■ **Figura 17.7**

Cassa ricca di vasellame,
identica ad un
ritrovamento storico della
valle dei templi.



I panni appesi

Sul davanzale delle finestre potremmo sistemare dei panni; basterà seguire il profilo del muro (*spline* in figura 17.8) ed estruderlo, possiamo quindi assegnargli il materiale della tenda, cambiandone magari il disegno; per dare più naturalezza al panno si può aumentare il numero delle sezioni e con il comando "Modifica *mesh*" spostare file di vertici a caso.



■ **Figura 17.8**

Panno appeso a un muretto o alla finestra delle case. Estruso il profilo si deforma la *mesh* per ottenere le pieghe.