

# L'organizzazione dei modelli

## Pulizia e ordine

Prima di iniziare l'assemblaggio del villaggio è fondamentale fare un po' di pulizia e ordine nei modelli fatti fino ad ora.

### **Pulizia:**

Aprite tutti i file realizzati e andate alla caccia di tutti gli oggetti o *spline* nella scena che non fanno parte degli oggetti o sono serviti per realizzarli. Se per esempio avete fatto un pezzo ripetuto più volte nella scena come istanza e ne avete tenuto qualcuno fuori dai gruppi, potete tranquillamente eliminarlo.

Una delle regole d'oro di questo lavoro è: se un pezzo o un oggetto non si vedrà perché nascosto o interno a un altro oggetto, non serve.

### **Ordine:**

Create gruppi di oggetti con nomi chiari ed unici. Il nome da dare agli oggetti deve seguire regole semplici, per esempio: "Vaso piccolo blu" o "Vaso grande bianco". In questo modo quando si vedrà la lista degli oggetti in ordine alfabetico, quelli dello stesso tipo saranno vicini.

Evitate quindi di dare, o lasciare, nomi tipo: "Line0004" o "prova 23 di vaso blu"

Utilizzate ed importate solo i modelli che vi servono. Il resto rallenterà solo i lavori.



# Gruppi omogenei

Nelle immagini che seguono sono mostrati alcuni gruppi di oggetti omogenei. E' utile cominciare ad unire oggetti omogenei. In questo modo potrete aggiustare eventuali materiali e rendere più simili i gruppi. In teoria potreste unire tutti gli oggetti in un unico grosso file.

■ **Figura 19.1**  
Gruppogrosse  
costruzioni, le lega  
l'utilizzo degli stessi  
materiali.



Nella figura 19.2 ci sono modelli ad altezza uomo. Di ogni modello è utile fare due o tre copie a diverso livello di dettaglio. Una che vada bene se inquadrata da vicino ed una con il minimo dettaglio possibile. Date poi un nome riconoscibile alle diverse versioni, per esempio: "Palma Hires", "Palma media" e "Palma semplice". Di norma una buona regola è che il modello semplice non deve avere più di un decimo dei poligoni di quello ad alta definizione.

■ **Figura 19.2**  
Gruppo oggetti ad altezza uomo.



Se avete un computer poco potente: non fate gli eroi! Salvate solo modelli a bassissimo dettaglio.



■ **Figura 19.3**

Gruppo case a diverso dettaglio. Le ultime sono semplici parallelepipedi mappati.

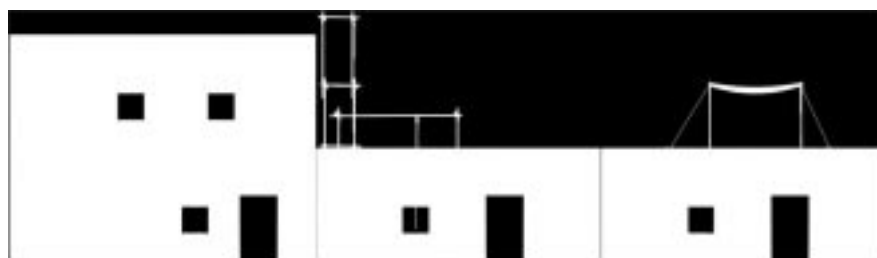


Per quanto riguarda le case è utile avere già pronti modelli diversi e composizioni. Comunque, siccome ne useremo molte, è fondamentale crearne alcune finte. Come nei western basterà creare un parallelepipedo e mappare sulla parte frontale un rendering delle case vere. Nelle figura 19.4 e 19.5 potete vedere il materiale che simula delle case, il concetto è identico alle operazioni fatte per la fronda della palma finta.



■ **Figura 19.4**

Materiale per le case finte. E' stato utilizzato un rendering di quelle vere come mappa.



■ **Figura 19.5**

Mapa di opacità e di colore. Utilizzabile contemporaneamente su tre blocchi poi divisibili.



■ **Figura 19.6**

Gruppo di oggetti per visioni ravvicinate, utilizzati solo nella casa principale.

