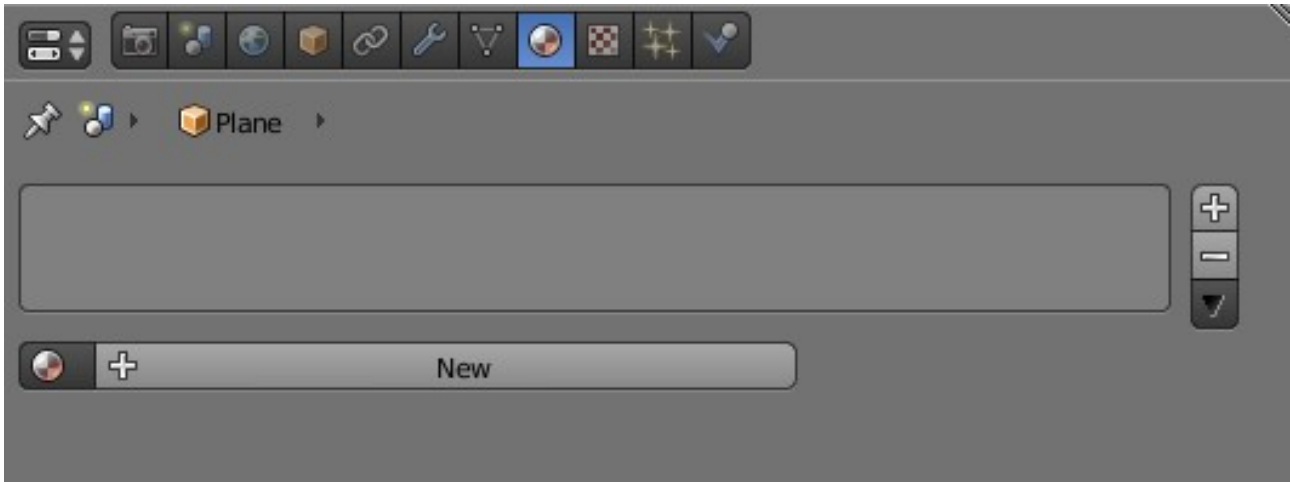


**Tutorial
Blender
come
applicare
le
Normal-Map**

Questa guida è scritta in modo tale da far capire come si applicano le Normal map su Blender 2.53 beta in su cercando di farlo passo passo. Le operazioni sono molto semplici . Selezionare un modello di mesh in cui vogliamo applicare la normal map.

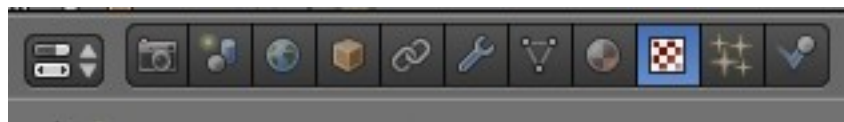
Aggiungiamo un materiale

Cliccate sulla palla e fate New cioè nuovo.

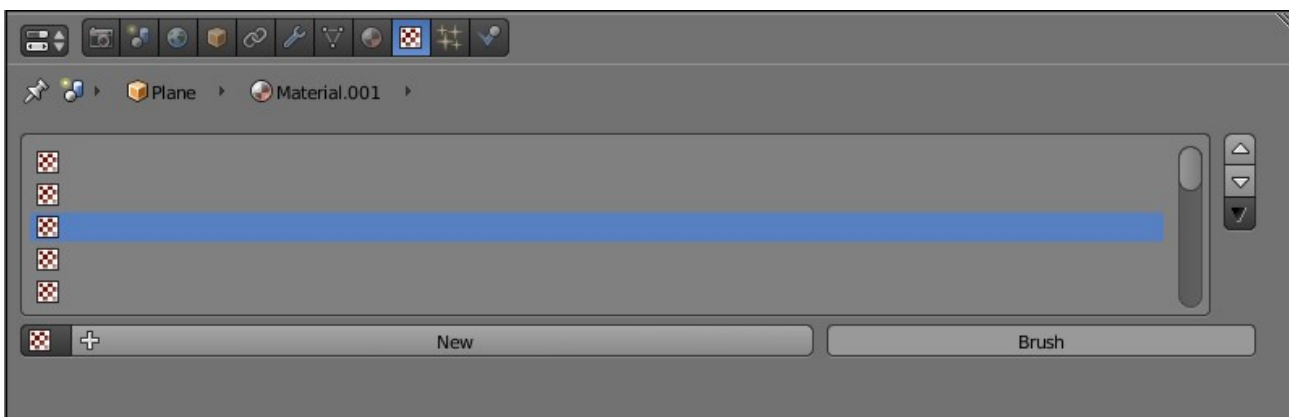


Impostiamo le due texture

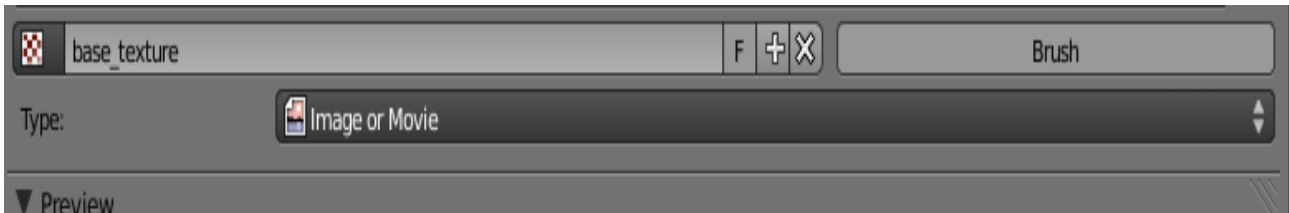
Cliccate sull'icona a scacchi e iniziamo a mettere le due texture.



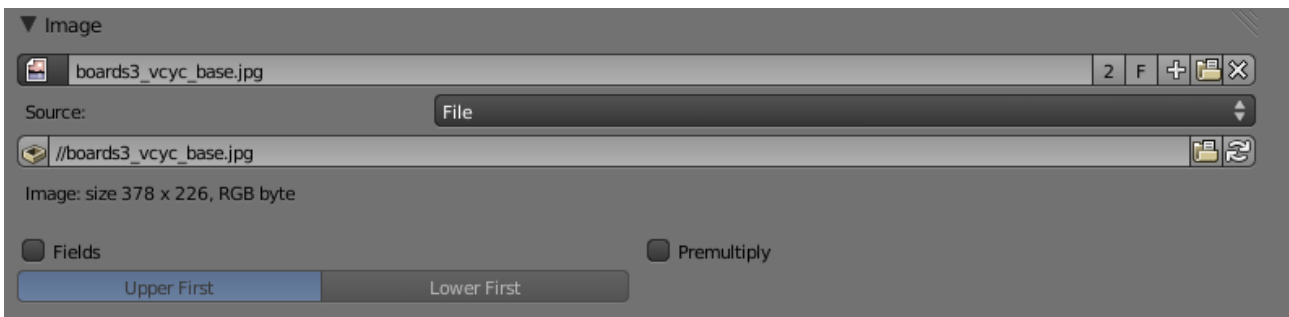
Adesso creiamo due materiali sul 1° strato di texture dobbiamo solo applicare la texture .
E' consigliabile che ogni livello di rinominare in modo che noi lo possiamo subito riconoscere dall'altro strato.



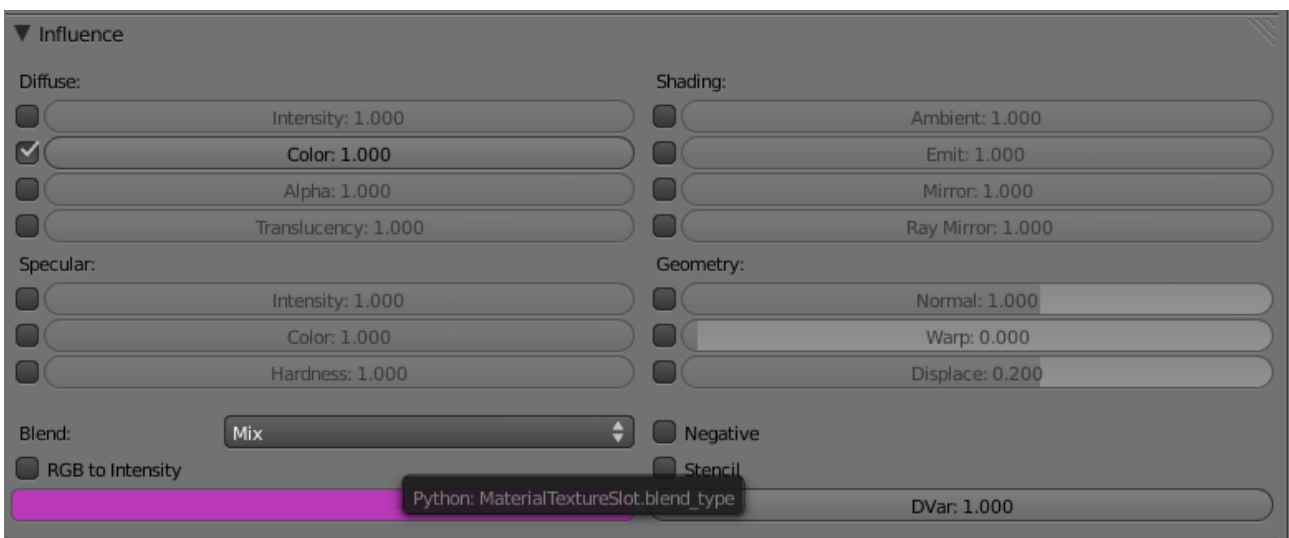
Adesso cliccate su menù a tendina a destra di Type e selezioniamo Image or Movie come in figura.



Selezioniamo il nostro file cliccando su Image

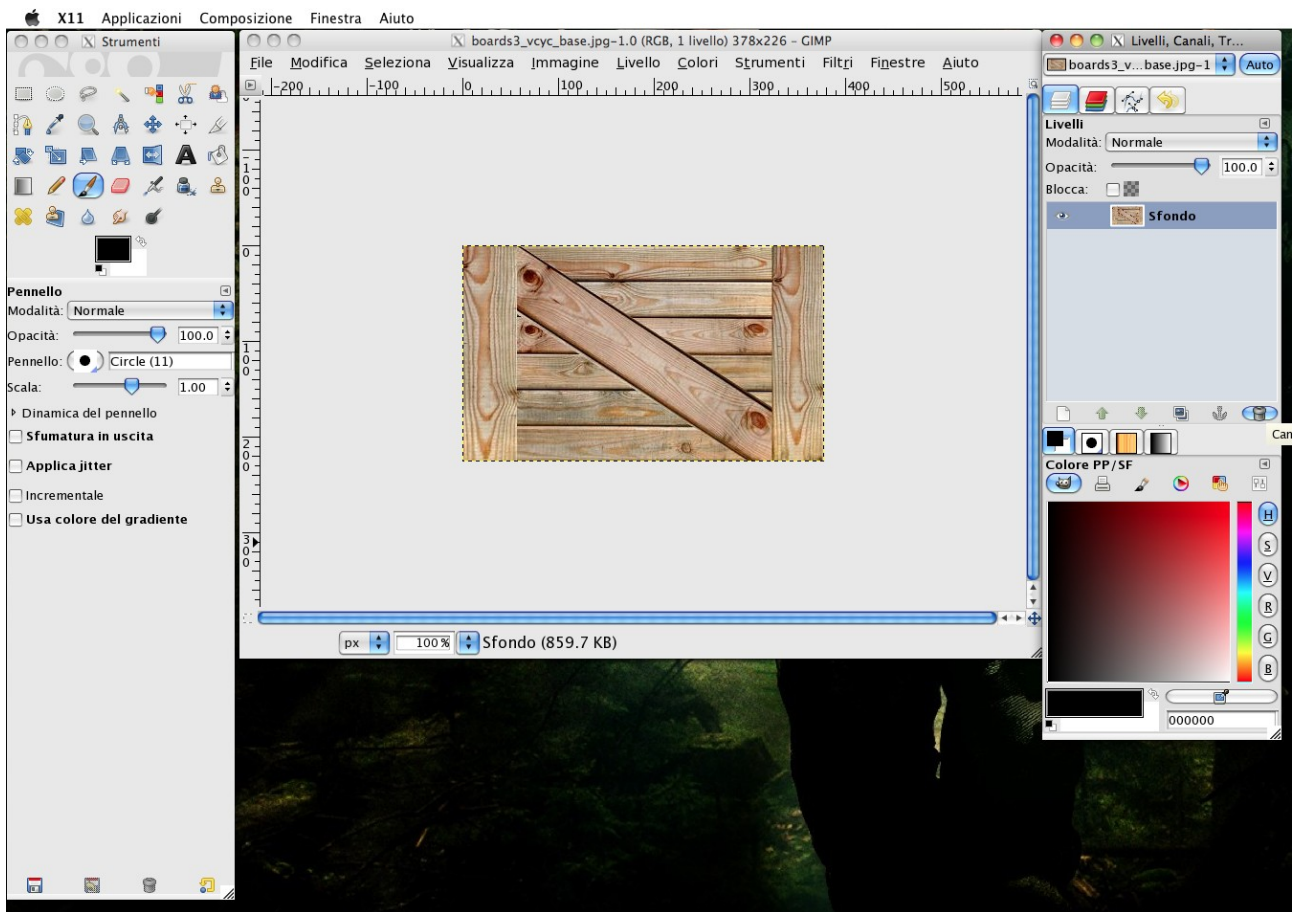


Il punto più importante è la parte che vi sto a parlare tra poco.
Spuntate solo Color

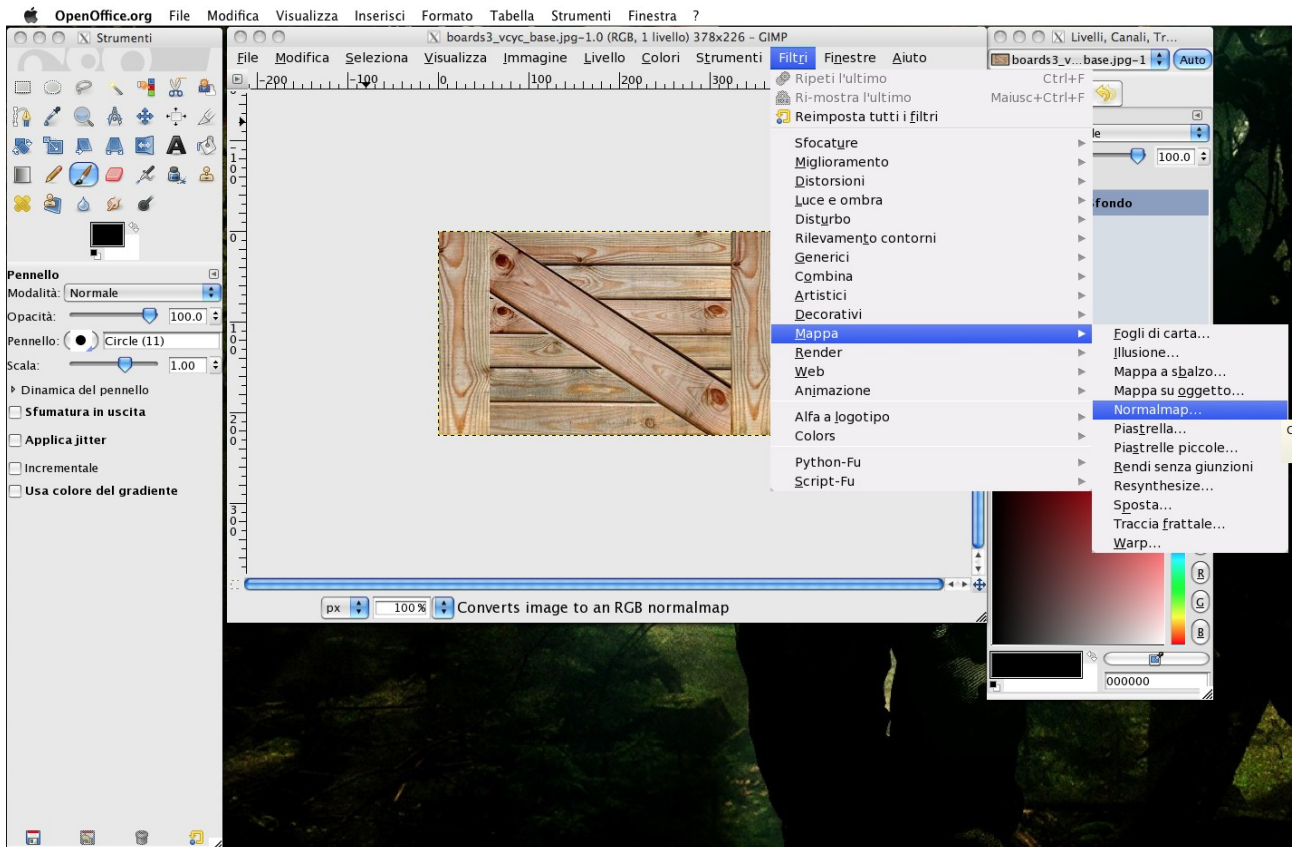


A questo punto il 1° strato è finito

Il secondo strato è un po' più complesso ma non impossibile ;) e sono qui a spiegarvelo.
Scaricando Gimp da internet dovrebbe comparvi più o meno come l'immagine qui sotto.
Cliccate su File poi su Apri e selezioniamo la texture che abbiamo scelto precedentemente da applicare.



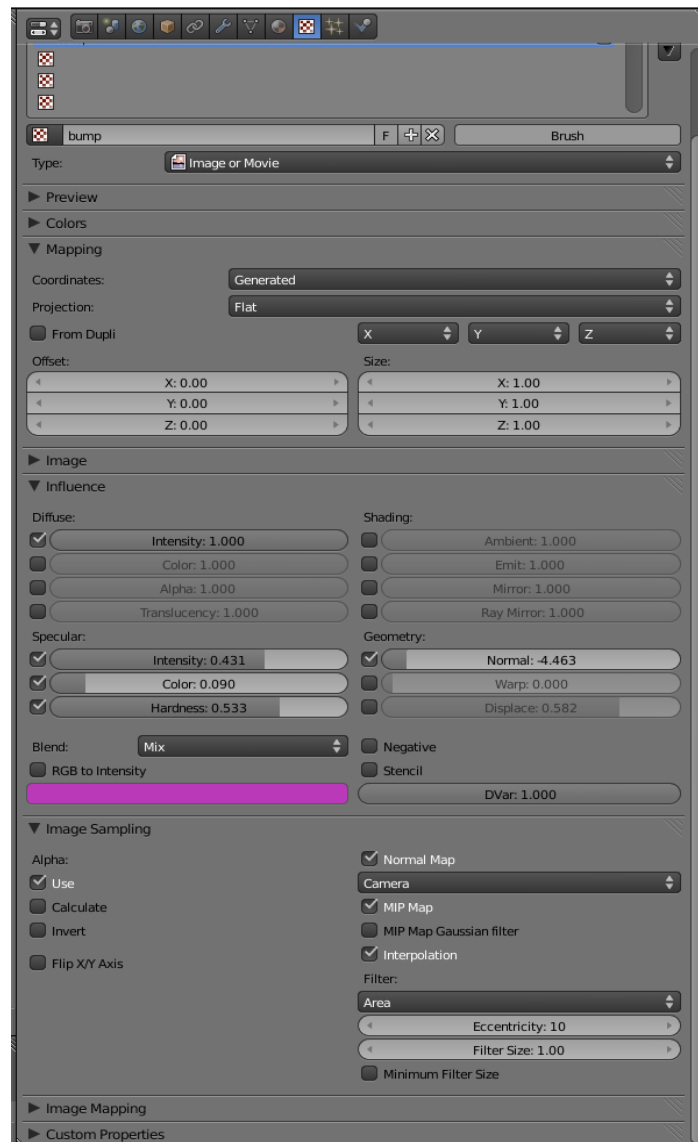
Cliccando su Filtri troviamo l'opzione Mappa mappa in base al Normal Map.



Fate invio e salvatelo con un nome diverso magari del tipo oggetto_3d_texture_normal.jpg .
Per esempio

Cassa_in_legno_Texture_normal.jpg

Dovrebbe comparire una cosa simile dopo questa procedura.



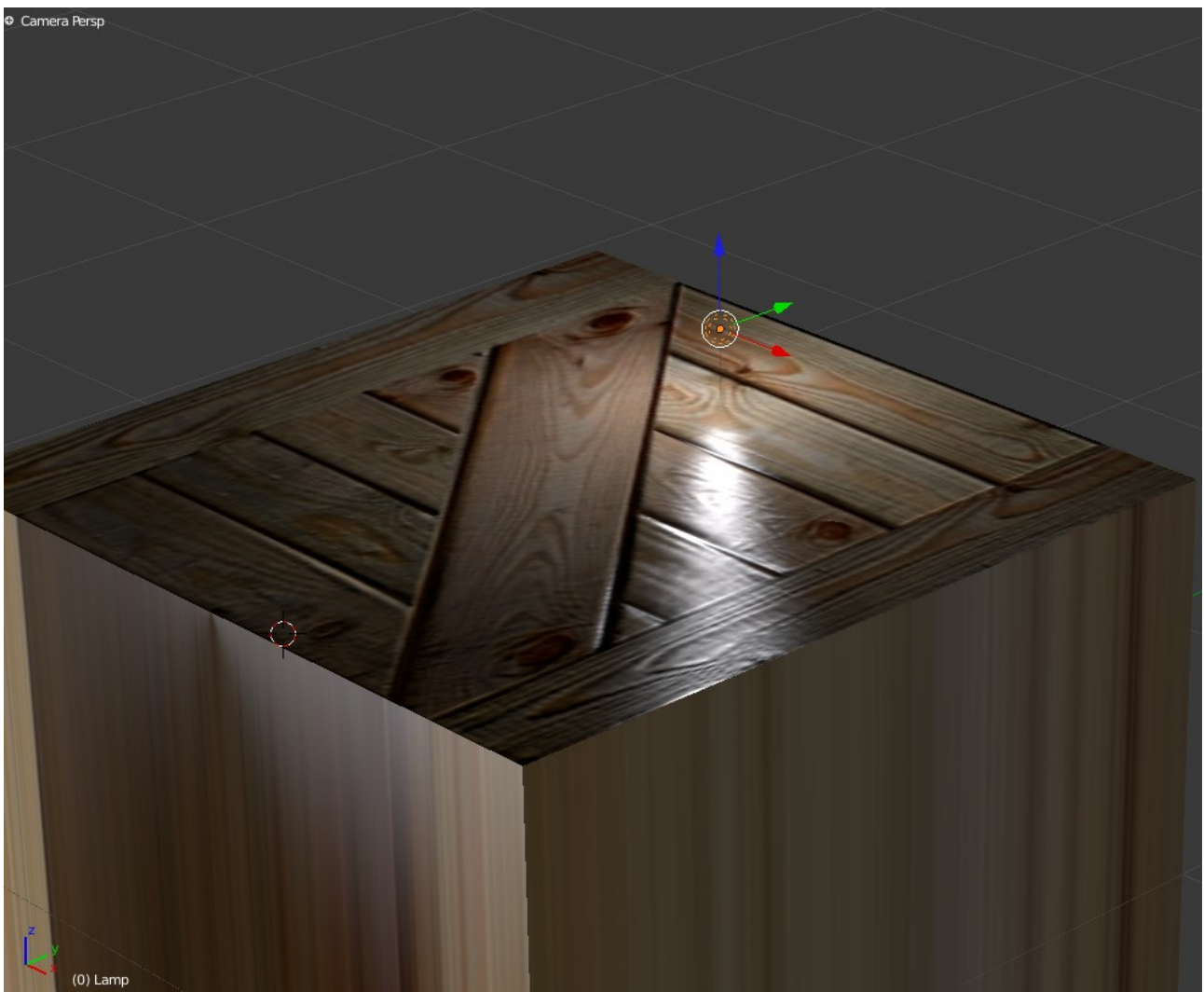
Se guardate su influence c'e un parametro che si chiama Normal impostatelo in positivo o negativo dipende dalla vostra mesh.

Poi ho impostato su Specular l'intensity cioè intensità il colore e le ombre più dure.

Andiamo su Su Image Sampling spuntiamo Normal Map e scegliere se Camera o World.

In altre parole vogliamo che Blender faccia le Normal map rispetto alla camera oppure al mondo? A voi la scelta.

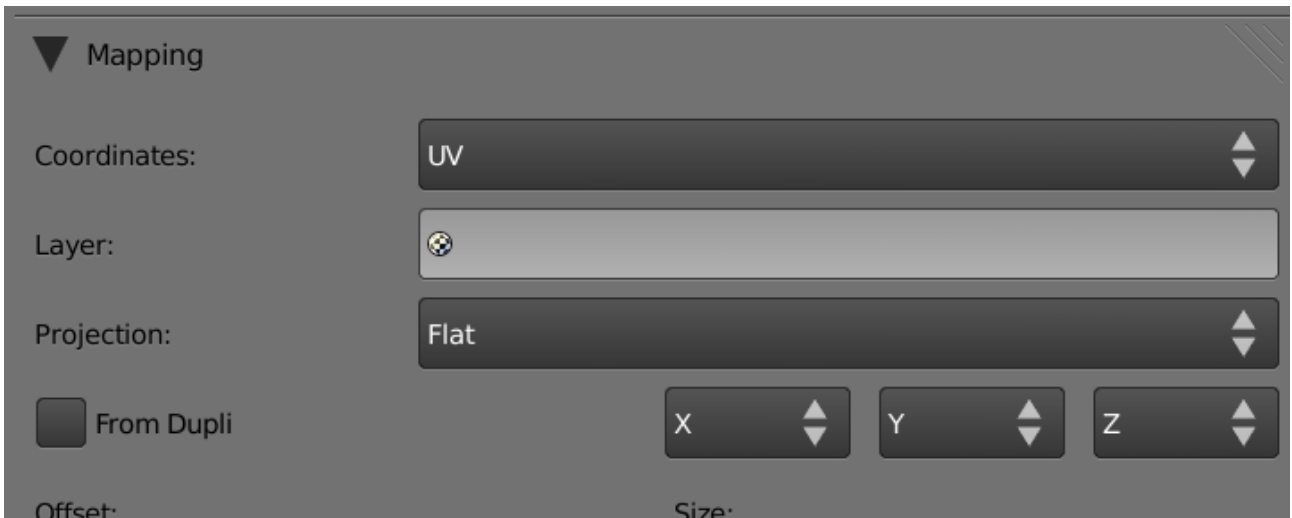
A quasi dimenticavo se fate questo tutorial avrete qualche cosa del genere.



Si può applicare il tutto come mappatura uv e si va su Texture



Si clicca sul Mapping cliccate su Coordinates : e selezionate nella sua destra UV



Ecco come viene mettendo le luci colorati e non Applicando la mapaptura UV.

