

Tuile generator

tetti e non solo

TuileGenerator v.1.0 - Sviluppato da [Matteo Porchedda](#) - Copyright [C4Dzone.com](#)



Possiamo realizzare altre cose oltre ai tetti con il tuilegenerator?

Assolutamente si!!

Il tuilegenerator è fondamentalmente un replicatore di oggetti evoluto.....
e allora perchè non utilizzare questa sua caratteristica per riprodurre ad
esempio dei semplici pavimenti?

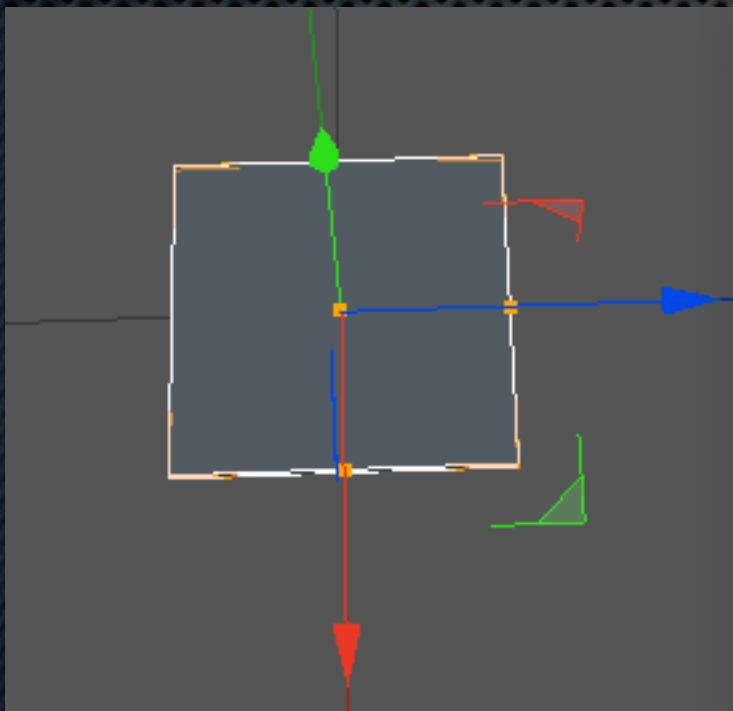
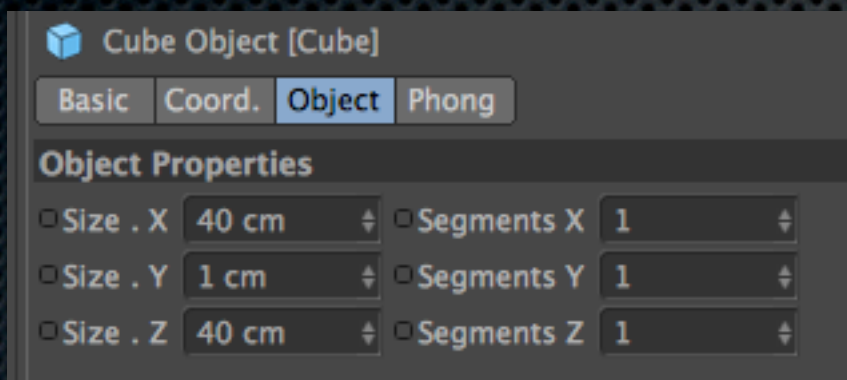
**basterà semplicemente creare al posto che tegole per i tetti delle
piastrelle per i pavimenti :-)**

andiamo ad analizzare qualche semplice caso

1° step - realizziamo la nostra piastrella

Per il nostro esempio riprodurremo delle piastrelle 40x40x1

- Aprite c4d
- aggiungete un cubo in gerarchia
- utilizzate le seguenti impostazioni per il cubo



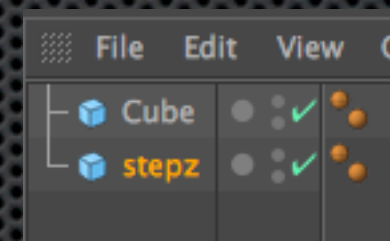
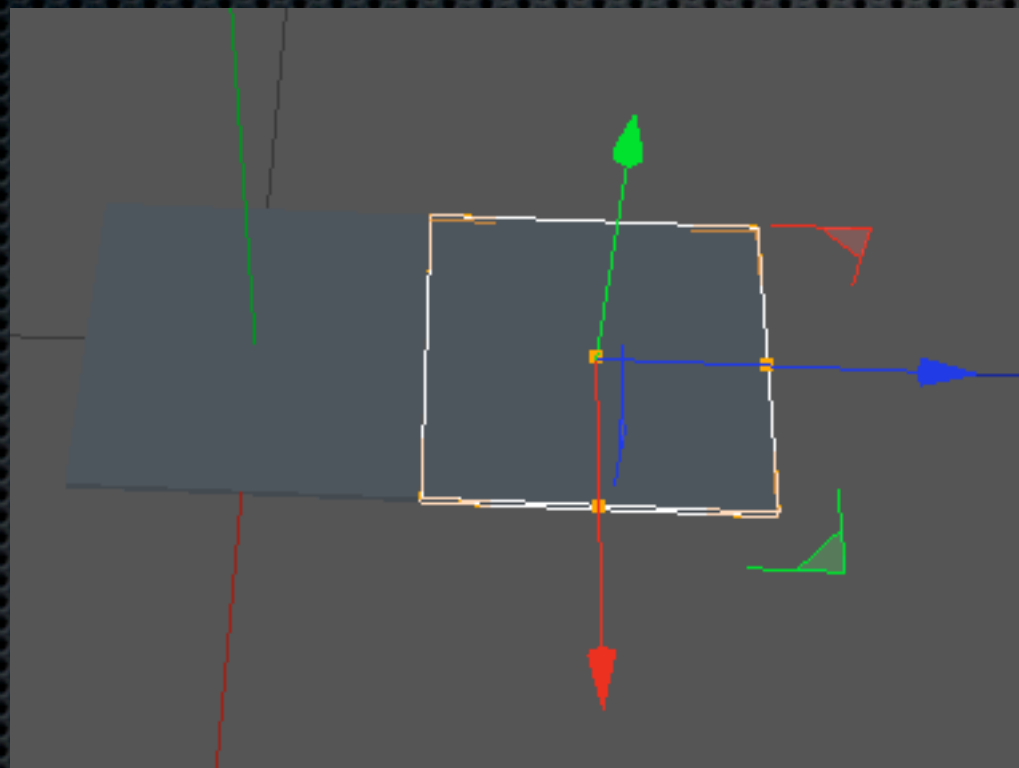
Questo è quello il risultato che dovrete ottenere

una volta fatto trasformiamo il cubo in poligono con la seguente funzione



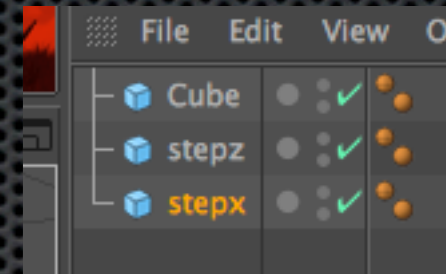
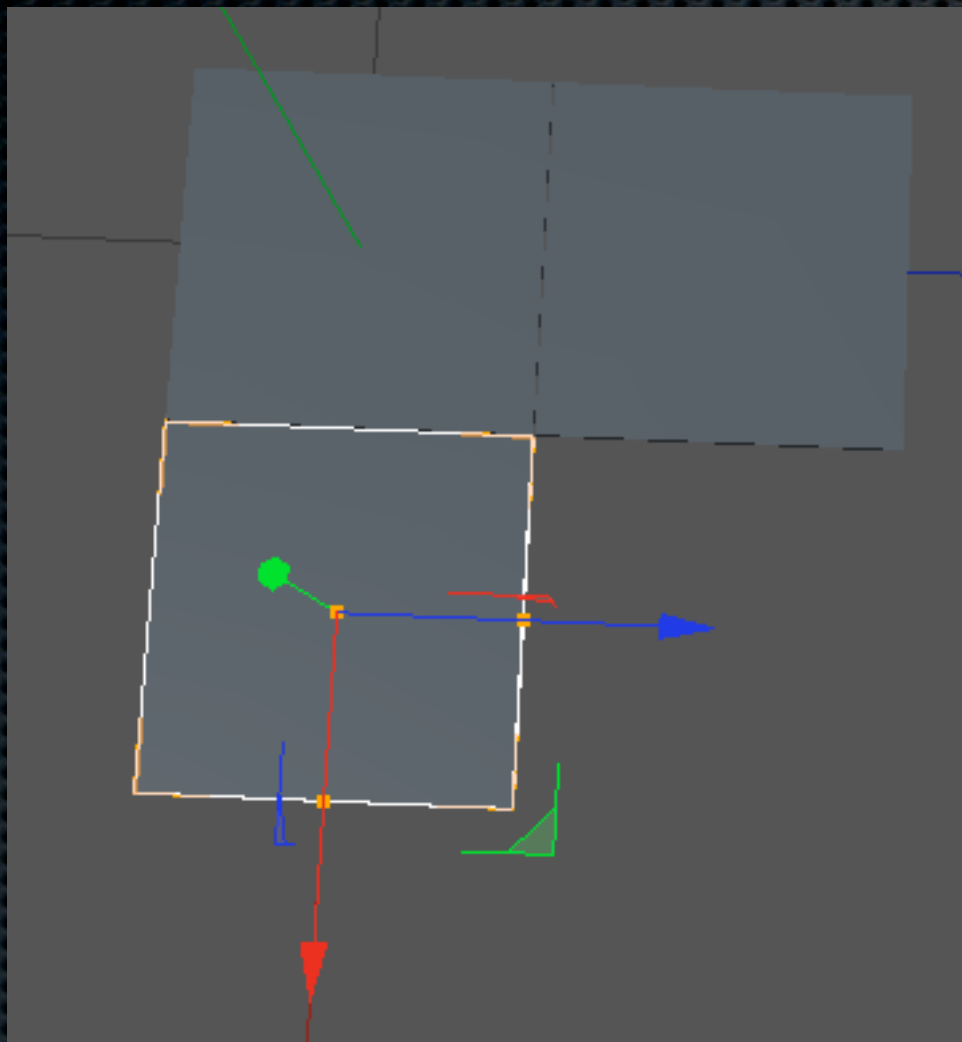
2° step - creiamo la dima della piastrella

Copiamo e incolliamo il nostro poligono rinominandolo **stepz**
Spostiamo la piastrella a fianco della prima



Ricopiamo nuovamente la piastrella e incolliamola rinominandola questa volta **stepx**

Spostiamo la tegola sotto la prima

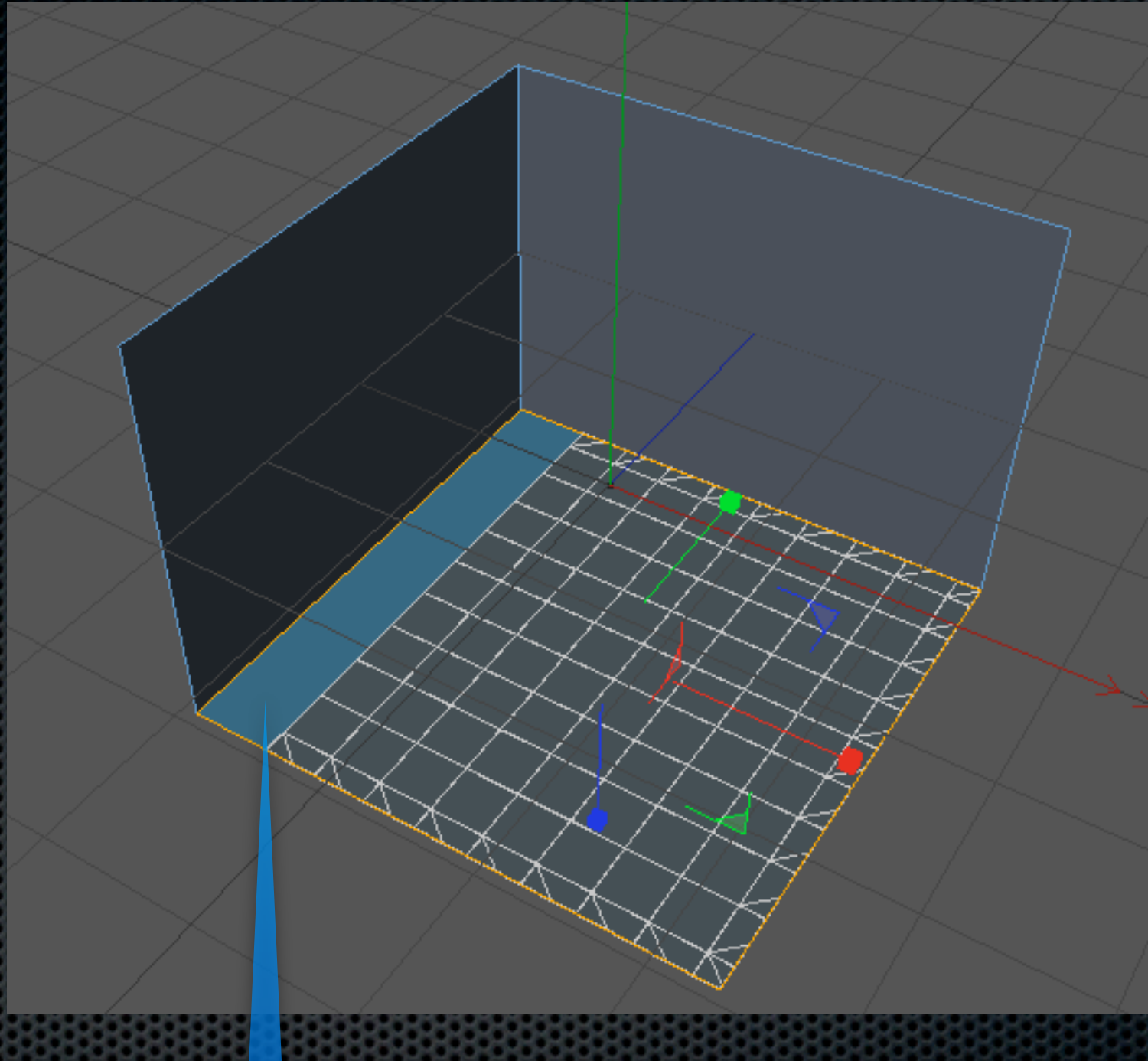


arrivati a questo punto salvate il vostro file e inseritelo dentro la cartella **tiles** del tuilegenerator.

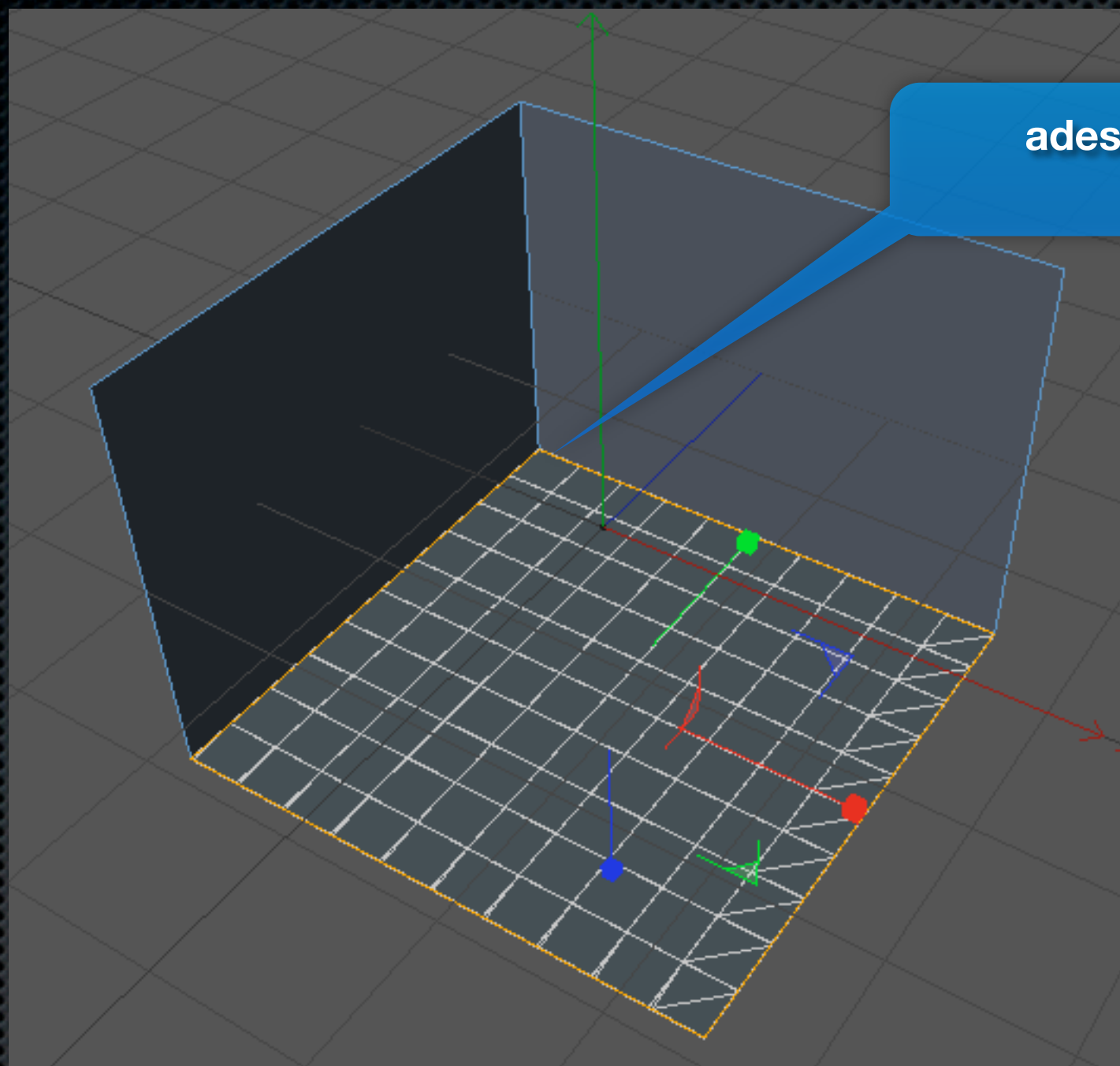
Nel nostro caso andremo a chiamare il file piastrella.c4d

Chiudete c4d e riavviate lo in maniera tale che il plugin ricarichi la vostra piastrella

procediamo ora a pavimentare una superficie di una semplice stanza di esempio



se ottenete un risultato simile a questo andate a variare i parametri Offset X o Z per spostare il riempimento delle piastrelle e stabilire il punto di inizio della piastrellatura rispetto alla stanza:-)



il risultato finale dovrebbe risultare simile a questo

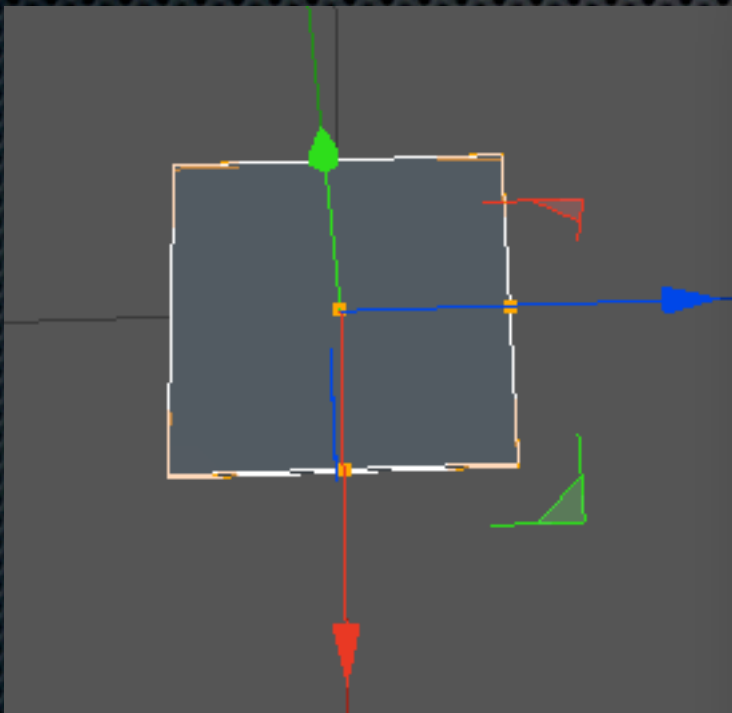
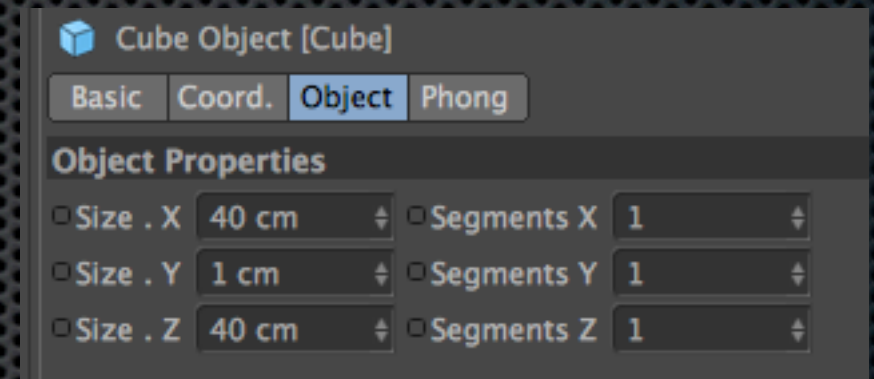
...e se volessimo creare un motivo inclinato?

non ci sono problemi!! basterà creare una piastrella inclinata di 45° ma **attenzione seguite scrupolosamente il tutorial perchè ci sono dei passaggi fondamentali per la realizzazione :-)**

Ripartiamo da capo :-)

Per il nostro esempio riprodurremo delle piastrelle 40x40x1

- Aprite c4d
- aggiungete un cubo in gerarchia
- utilizzate le seguenti impostazioni per il cubo



Questo è quello il risultato che dovrete ottenere

una volta fatto trasformiamo il cubo in poligono con la seguente funzione

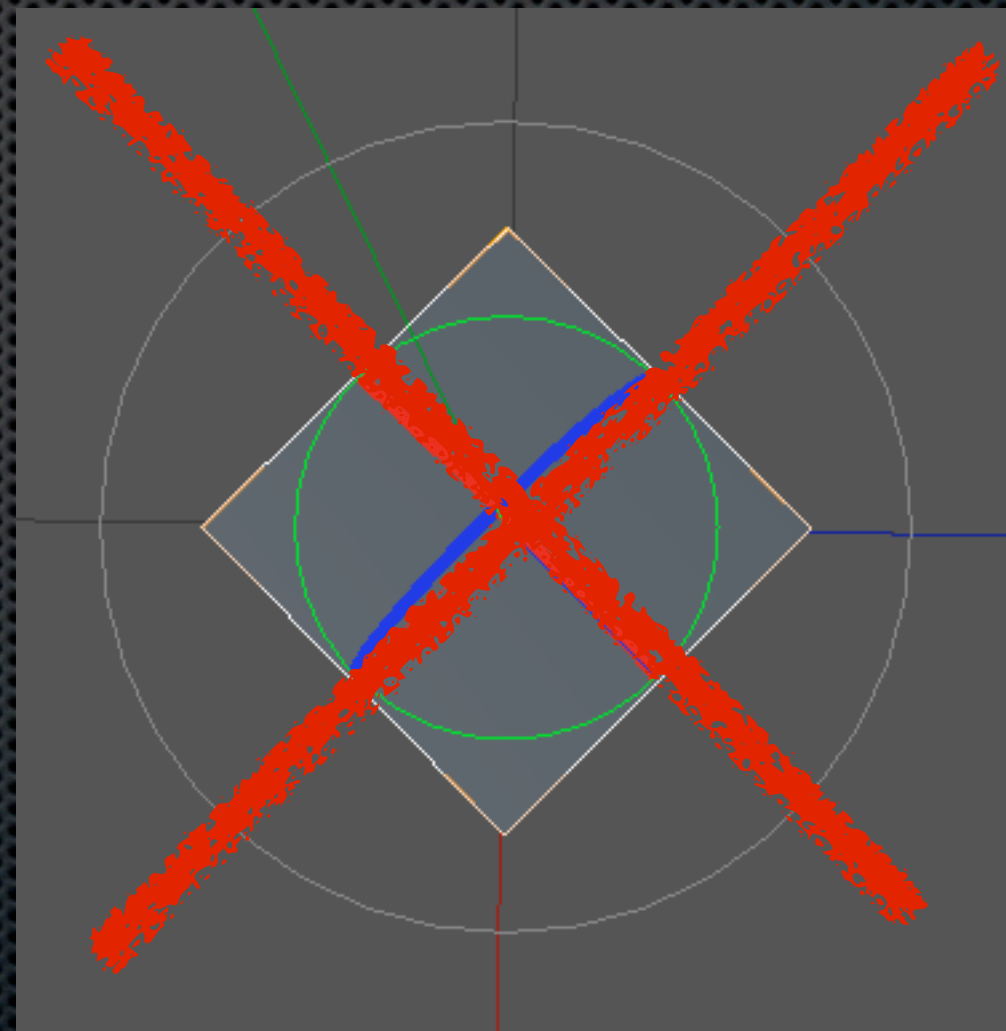
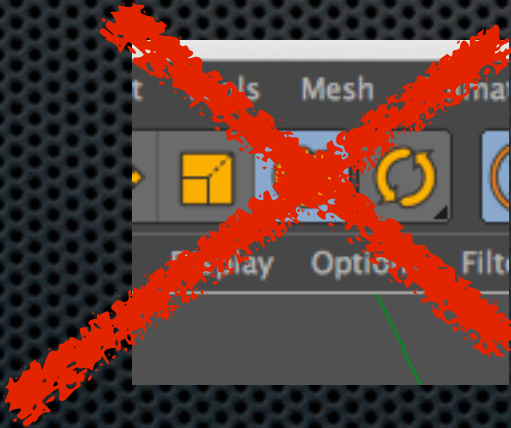
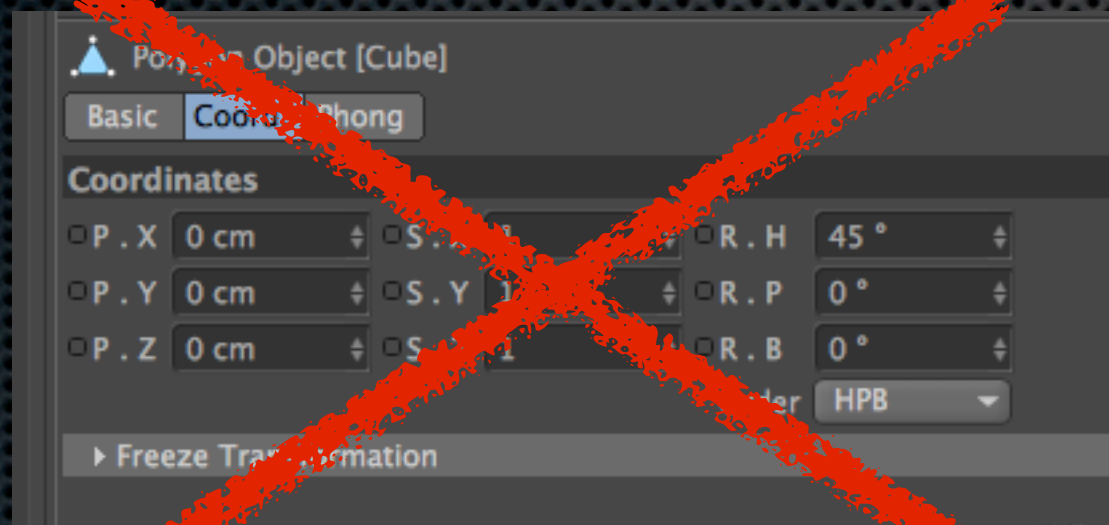


a questo punto prima di procedere a creare la dima della piastrellatura dobbiamo inclinare la piastrella di 45°

ma

non basterà semplicemente richiamare la funzione ruota e dare come parametro 45 °

La matrice di rotazione deve essere applicata permanentemente ai vertici del poligono e non deve essere invece una matrice locale o globale di trasformazione altrimenti la dima non funzionerà!!

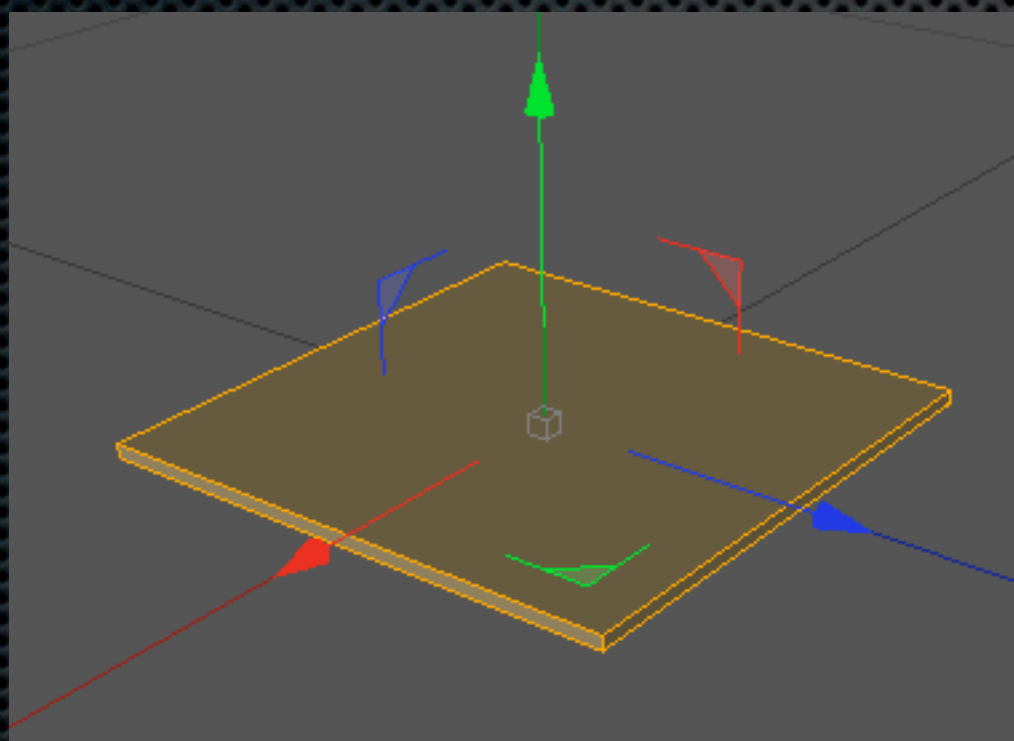


Questa è la procedura corretta per applicare permanentemente la matrice di rotazione ai vertici :-)

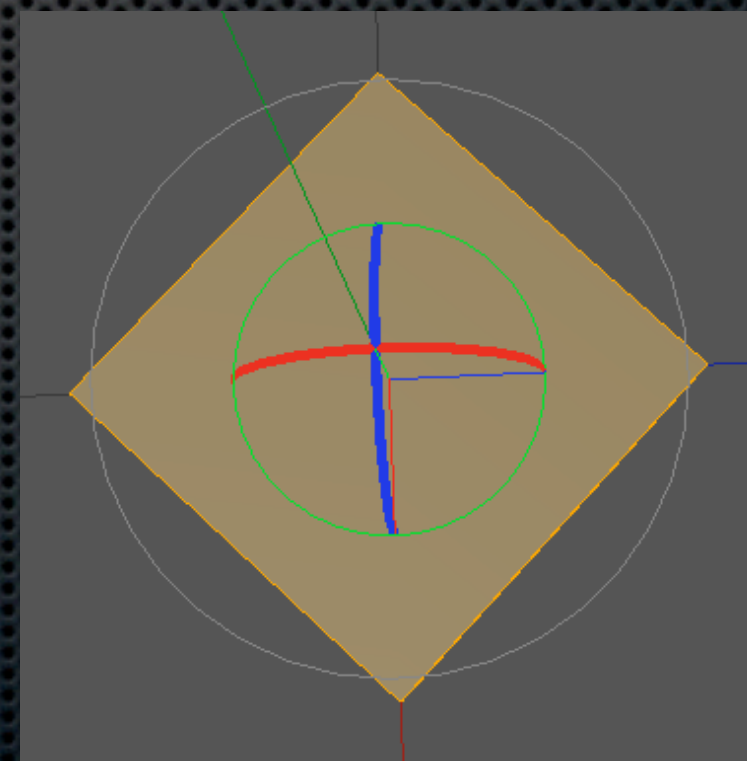
Andiamo in modalità seleziona le facce del poligono



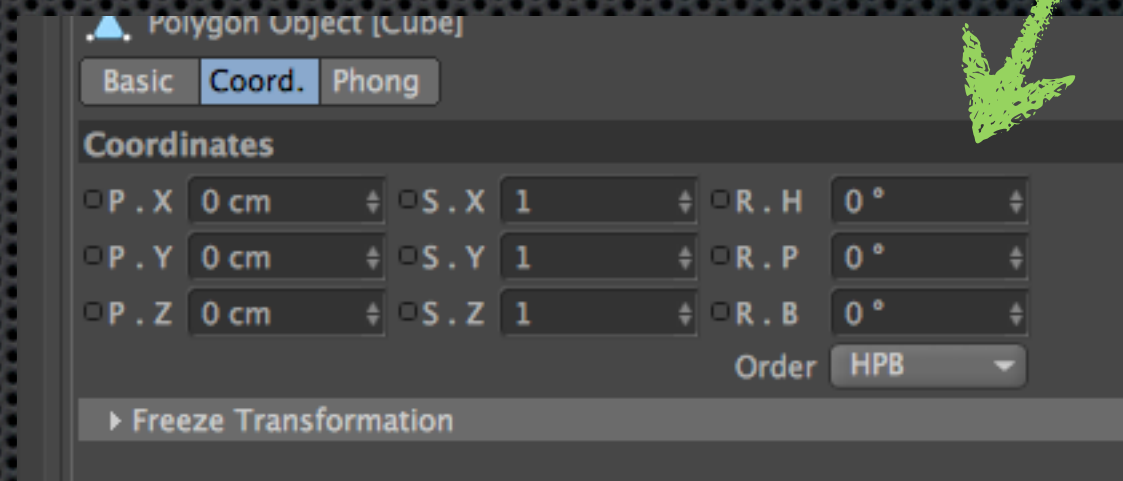
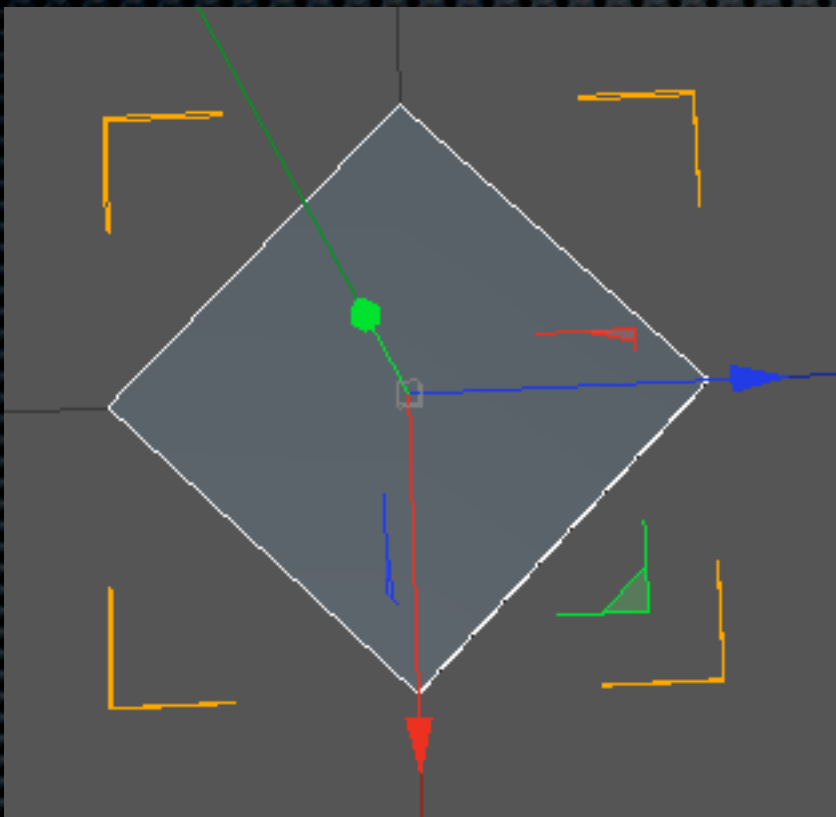
e selezioniamo tutte le facce del poligono con la funzione seleziona tutto



a questo punto applichiamo la rotazione di 45° rispetto all'asse Y

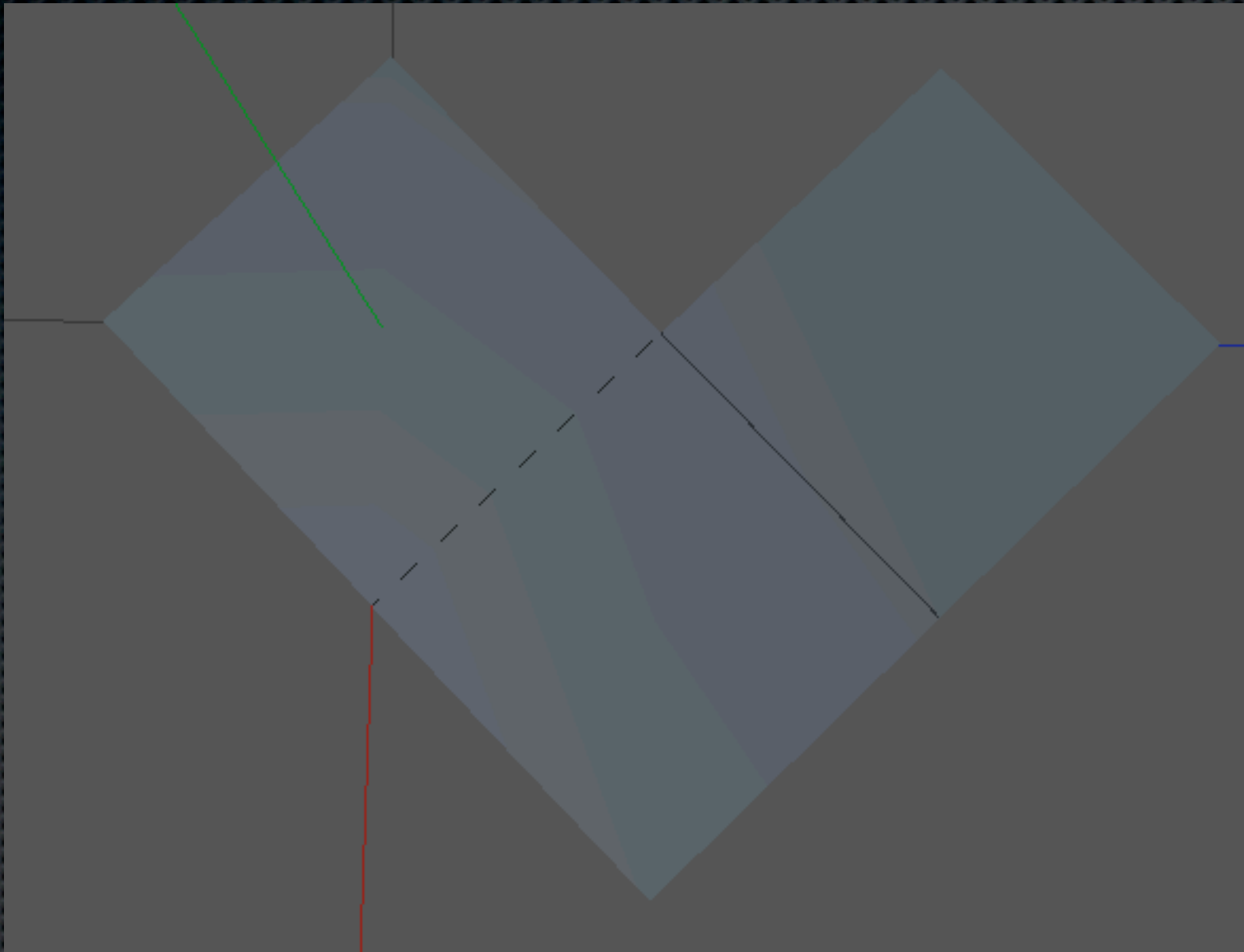


ritorniamo in modalità seleziona oggetto e se noterete la matrice locale di trasformazione è rimasta invariata perchè è stata applicata direttamente ai vertici come volevamo :-)



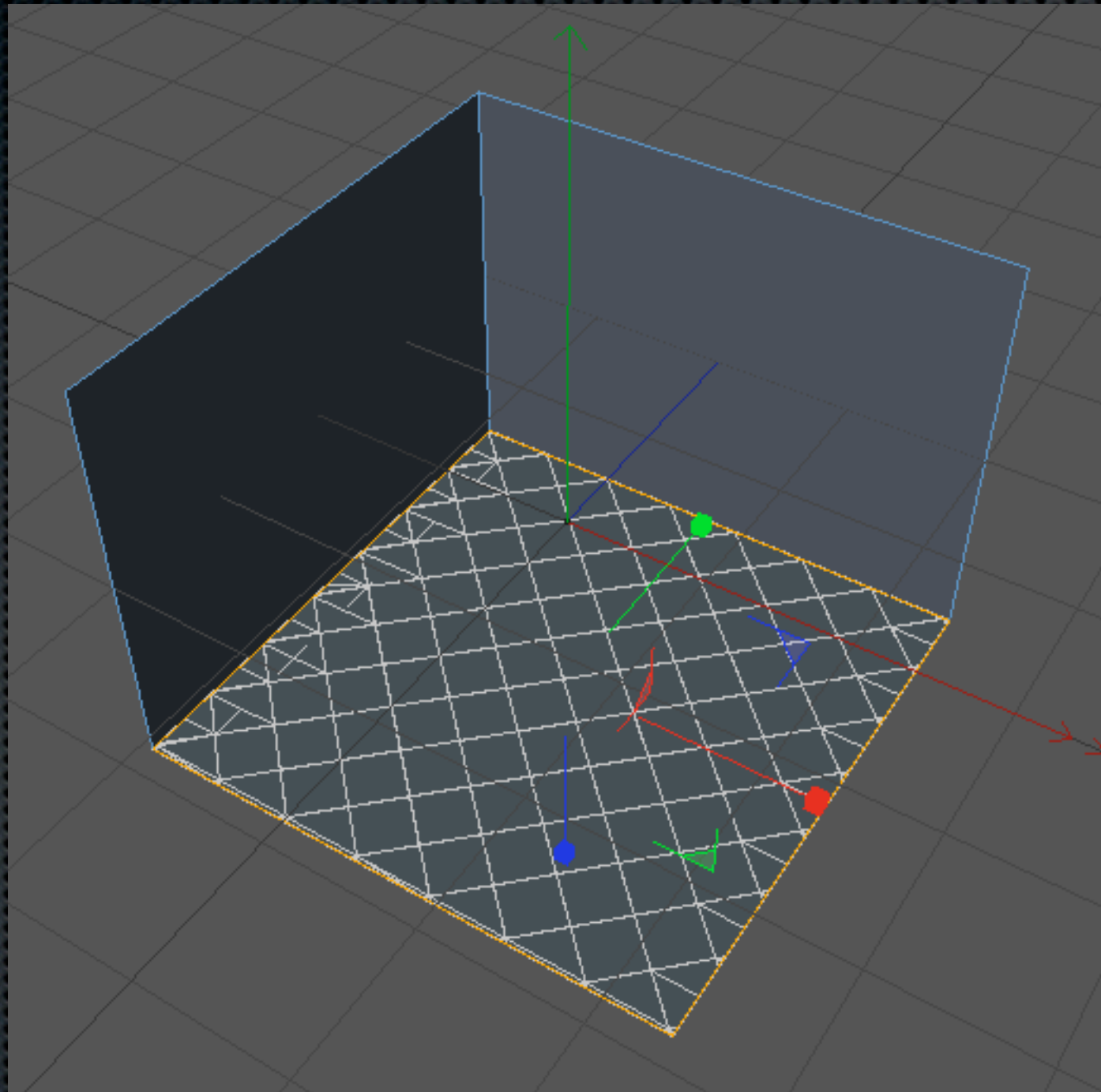
la parte da seguire attentamente è finita :-) ora possiamo procedere a creare la dima come abbiamo fatto prima seguendo sempre i soliti passaggi dello **stepz** e **stepx**

questo è il risultato che dovrete ottenere con la dima



salvate il file e come al solito mettetelo dentro la cartella tiles del tuilegenerator
Nel nostro caso andremo a chiamare il file `piastrella_inclinata.c4d`
Chiudete c4d e riavviatelo in maniera tale che il plugin ricarichi la vostra piastrella

aprite il tuilegenerator e applicate la vostra piastrella inclinata correggendo i parametri di offset come già specificato in precedenza
il risultato ottenuto dovrebbe essere qualcosa di simile a questo :-)



un ultimo chiarimento prima di lasciarvi al vostro divertimento

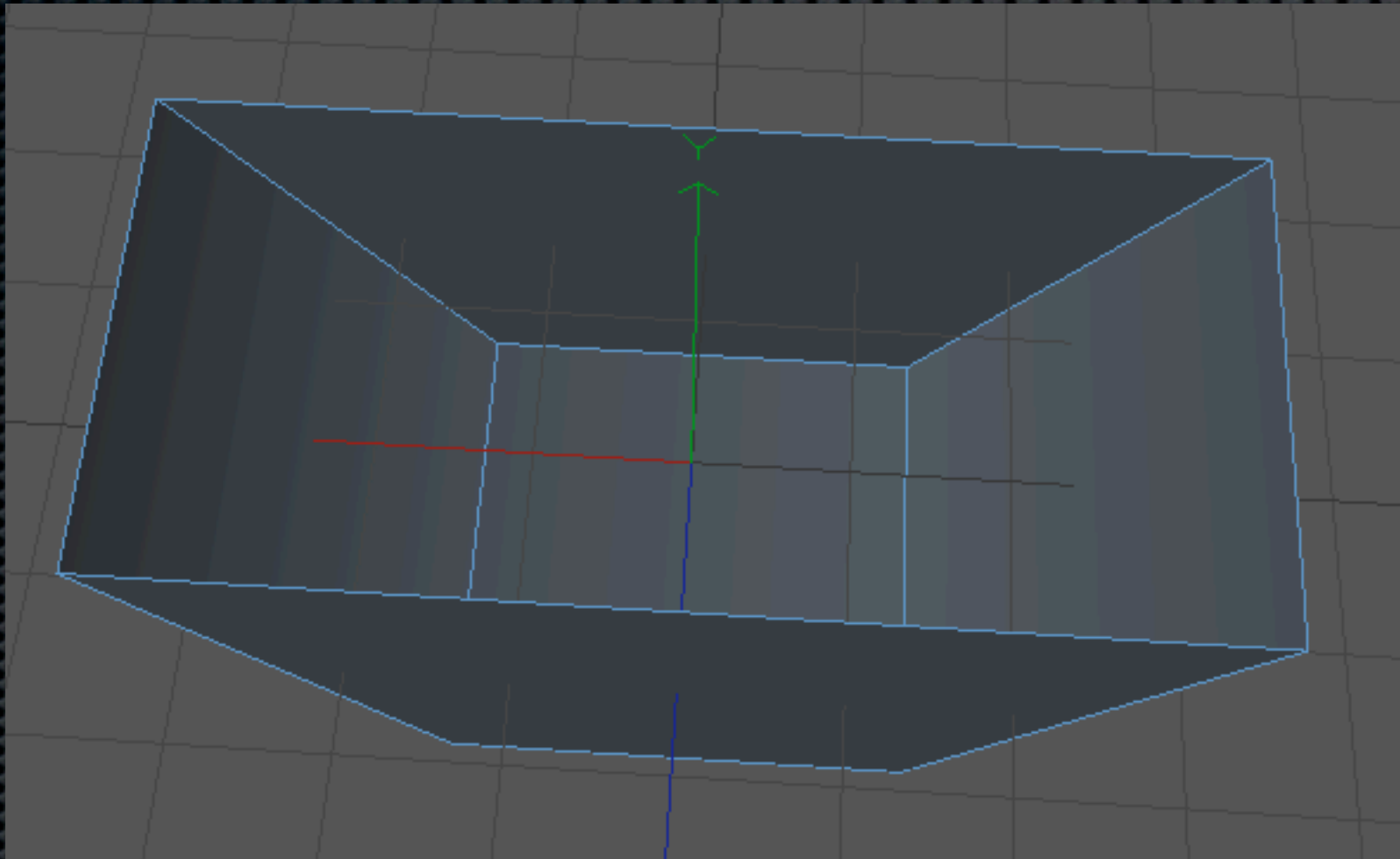
a che cosa serve il parametro **Altezza Booleana** e in quali casi ci può venire bene?

Abbiamo detto che il tuilegenerator è un replicatore di oggetti evoluto.....
supponiamo di volere creare un letto per fachiri o una fossa con degli spunzoni che
escono dal pavimento tipo quelli del mitico videogames prince of persia.....**chi non
ha mai avuto bisogno di modellare una cosa simile nella propria vita ;-)**

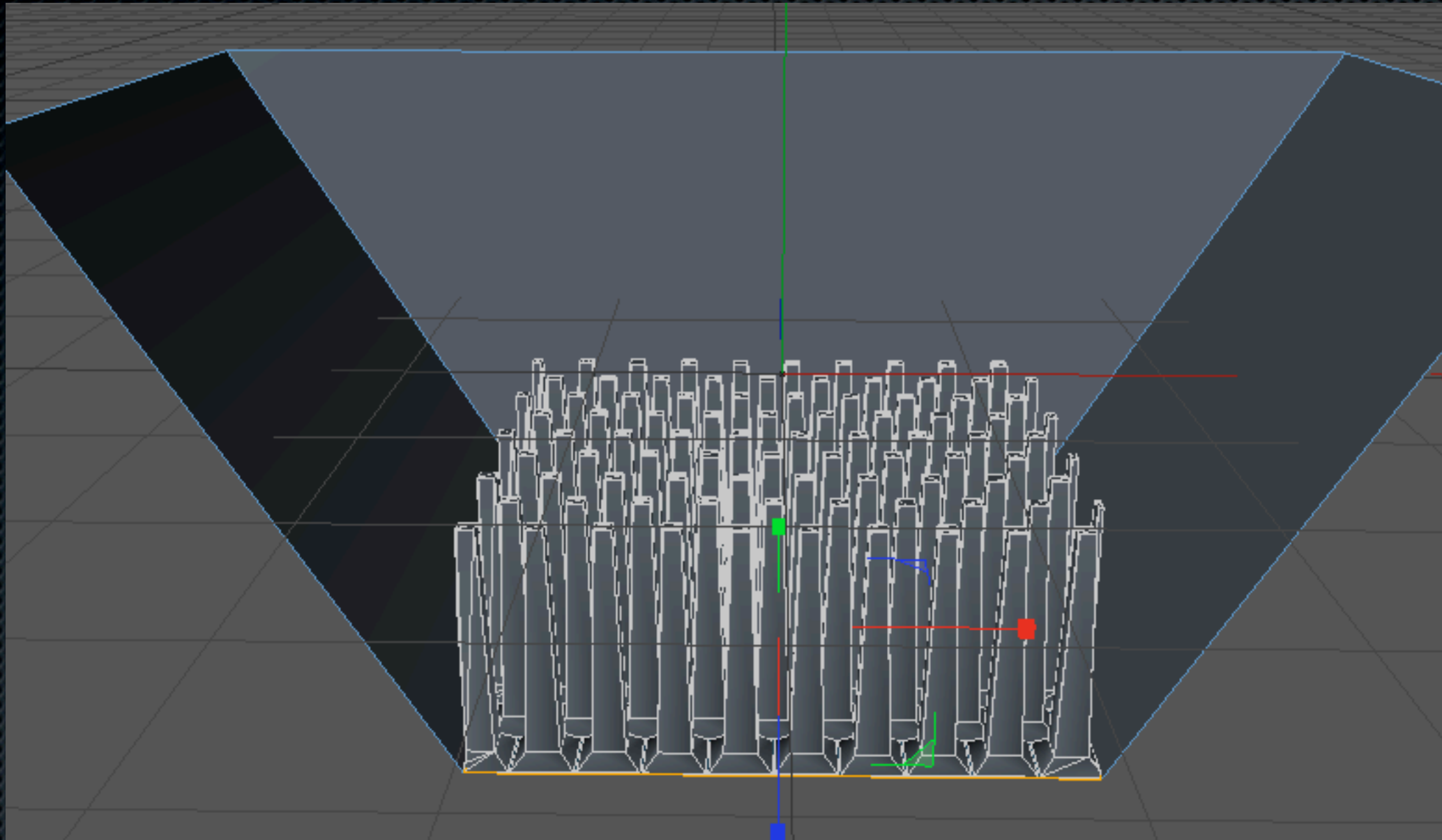
Con le solite tecniche apprese
creiamo una dima per la
nostra trappola tipo questa in
figura



prepariamo il buco per la nostra trappola

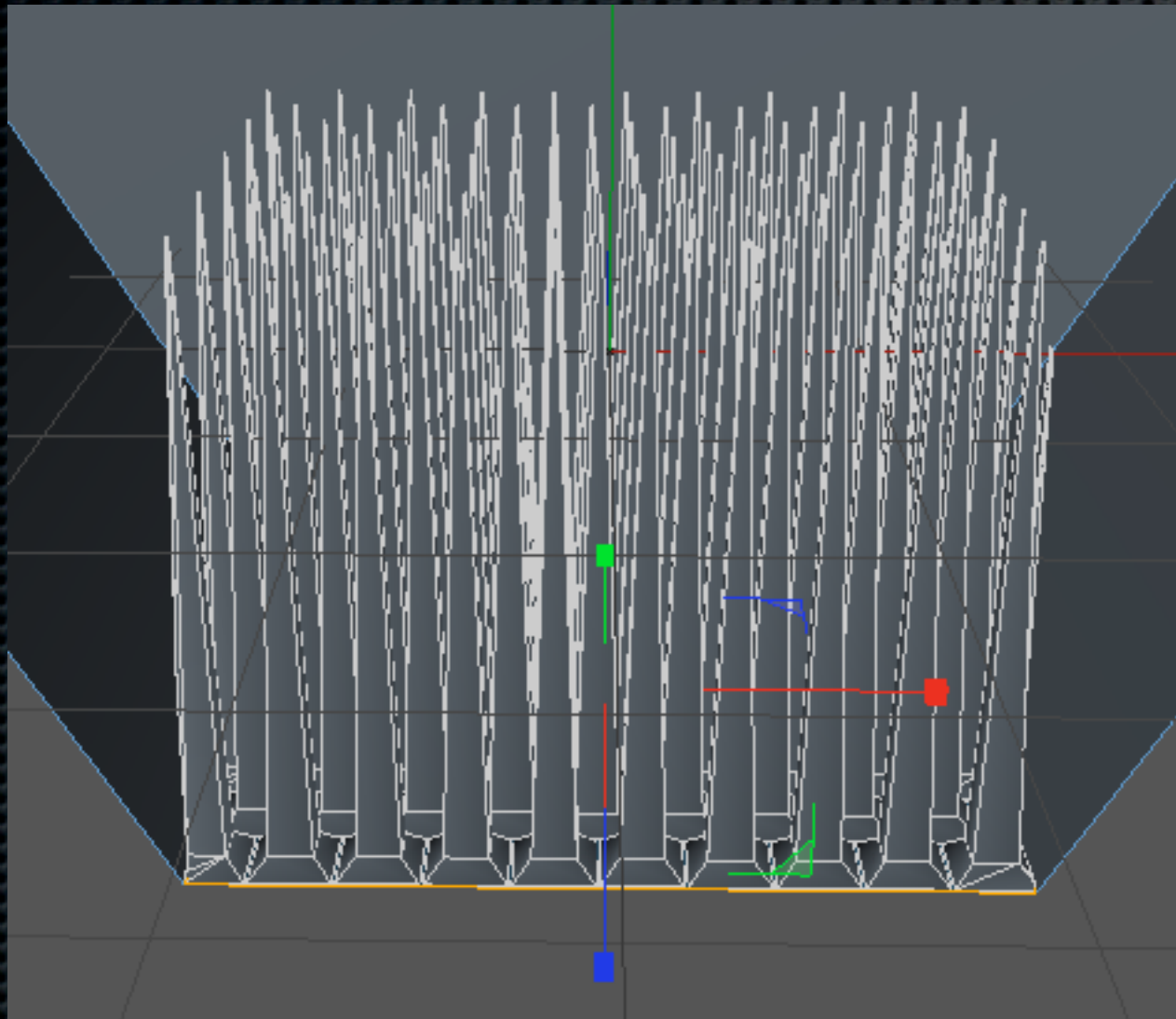


applichiamo con il tuilegenerator le trappole alla fossa



Perchè le punte sono tagliate ??

perchè gli oggetti che abbiamo creato per essere replicati sono troppo alti e vengono tagliati dal modificatore boolean interno al tuilegenerator
Se proviamo a impostare il taglio del boolean a 300 e clicchiamo nuovamente sul tasto **Genera Tetto** le punte appariranno :-)



Questo bizzarro esempio serviva per farvi capire che potete replicare qualsiasi oggetto con il tuilegenerator :-)

Fate attenzione solo a 2 cose:

- 1) Create possibilmente oggetti low poly, un maggiore numero di poligoni equivale a tempi di attesa maggiori per la creazione del manto**
- 2) gli oggetti che potete utilizzare posso essere alti al massimo 300 cm**

Buon divertimento a tutti :-)