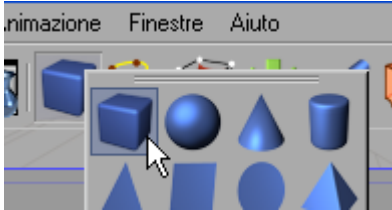


# Come applicare un materiale ad una selezione

- di Fabio Fredduzzi -

## Passo 1

Creiamo un cubo.



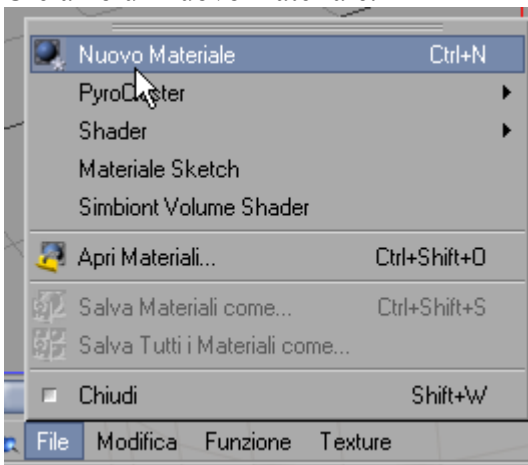
## Passo 2

Rendiamo modificabile il cubo. Tale operazione è indispensabile se si vuole applicare un materiale ad una selezione di un oggetto.



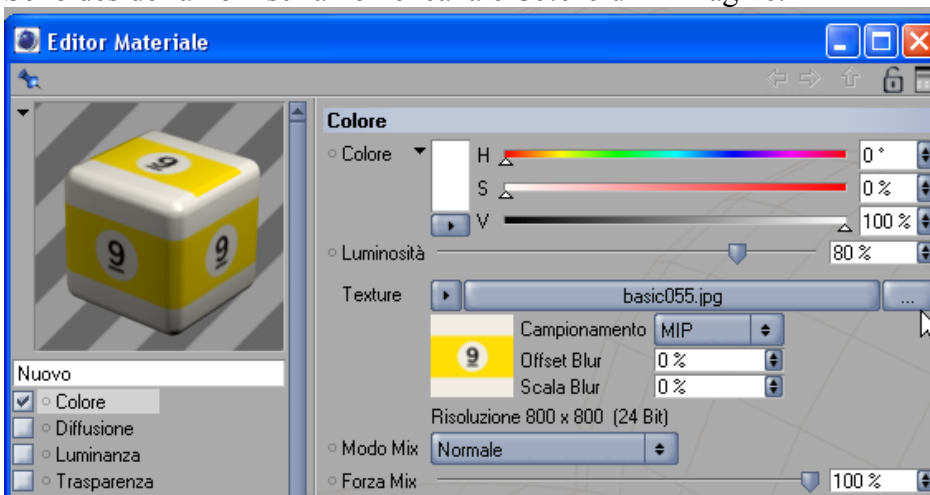
## Passo 3

Creiamo un nuovo materiale.



## Passo 4

Se lo desideriamo inseriamo nel canale *Colore* un'immagine.



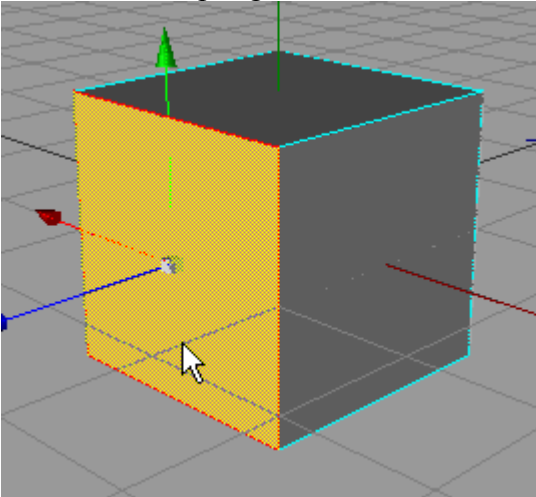
### Passo 5

Andiamo in modalità *Selezione Poligono*.



### Passo 6

Selezionare un poligono del cubo.



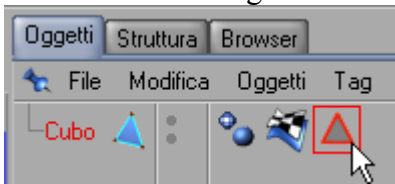
### Passo 6

Dal menu *Selezione* scegliere *Setta Selezione*.



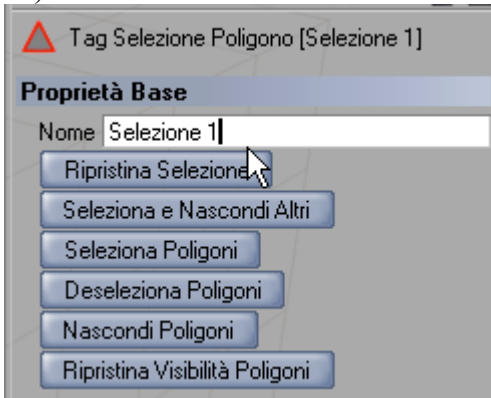
### Passo 7

Selezionare il triangolino creatosi dall'operazione precedente (cursore nell'immagine sottostante).



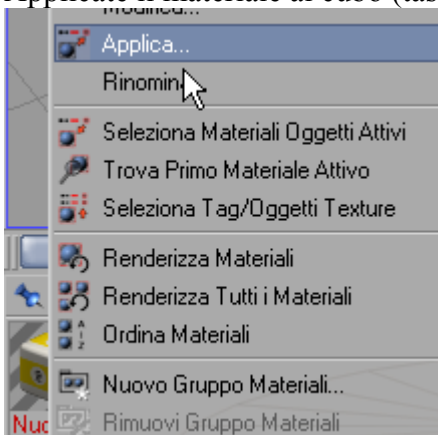
### Passo 8

Nella finestra attributi nel campo *Nome* assegnate un nome alla selezione (in questo caso “Selezione 1”).



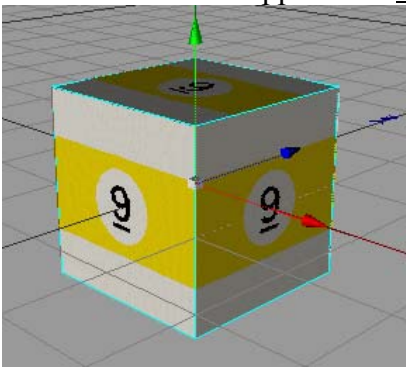
### Passo 9

Applicate il materiale al cubo (tasto destro del mouse e poi *Applica*).



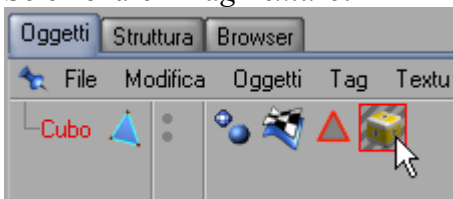
### Passo 10

Il materiale è stato applicato a tutto l'oggetto.



### Passo 11

Selezionare il *Tag Texture*.



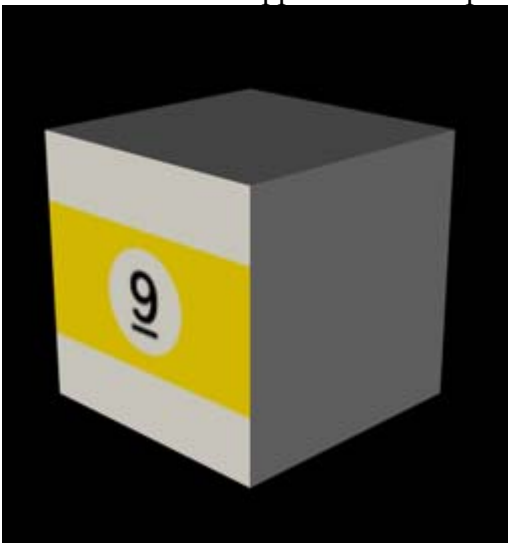
### Passo 12

Nel campo *Selezione* immettere il nome della selezione salvata (in questo caso "Selezione 1")



### Passo 13

Il materiale è stato applicato solo al poligono selezionato e salvato in precedenza ☺.



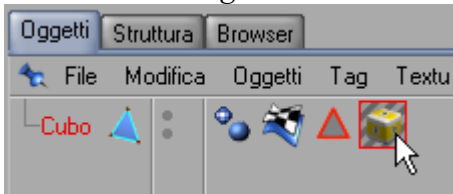
### Passo 14

Selezionare lo *Strumento Texture*.



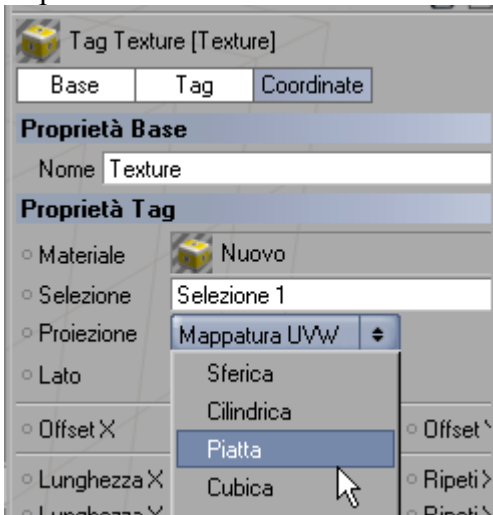
### Passo 15

Selezionare il *Tag Texture*



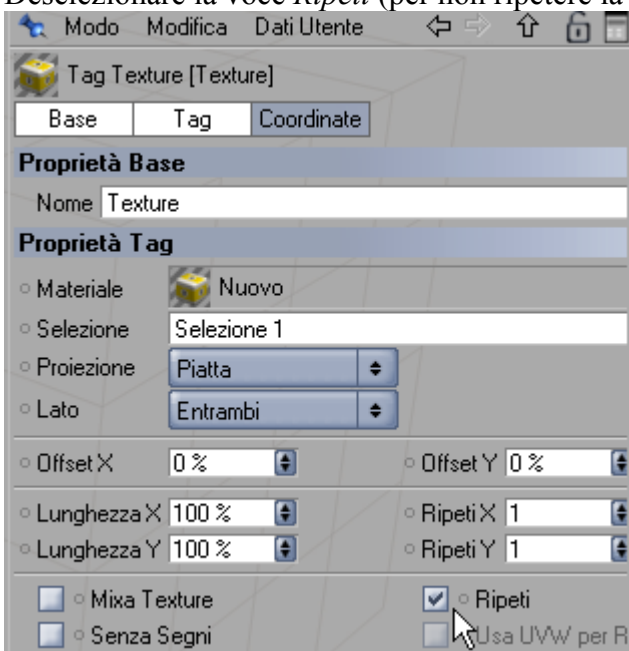
### Passo 16

Impostare la *Proiezione a Piatta*



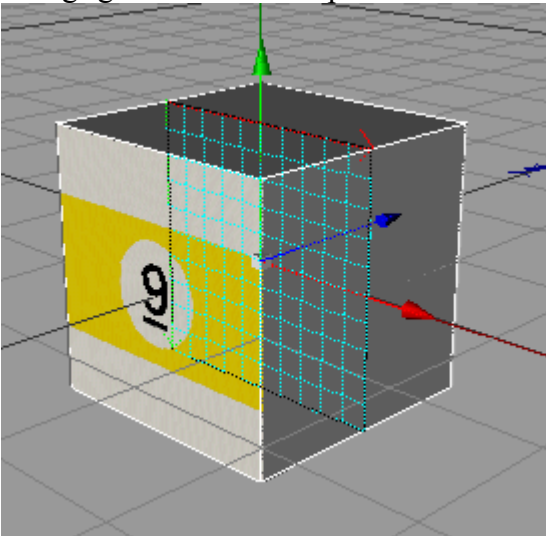
### Passo 17

Deselezionare la voce *Ripeti* (per non ripetere la texture)



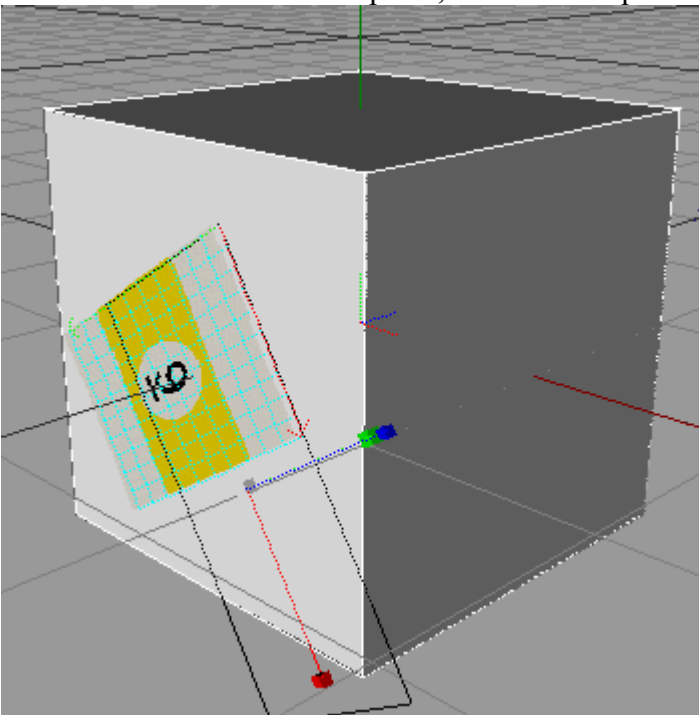
**Passo 18**

Una griglia ci fornisce la posizione della texture.



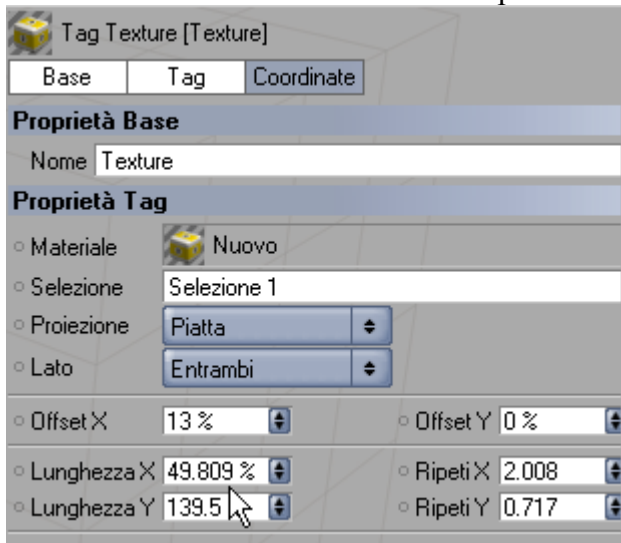
**Passo 19**

Usando i comuni strumenti sposta, scala e ruota possiamo posizionare la texture a nostro piacere.



## Passo 20

Possiamo anche variare le dimensioni parametricamente.



### Considerazioni finali.

Per applicare un materiale ad una selezione è indispensabile trasformare l'oggetto parametrico in modificabile (Passo 2).

La tecnica dello *Strumento Texture* (Passo 14 e successivi) invece può essere applicato a qualsiasi oggetto (parametrico e modificabile).