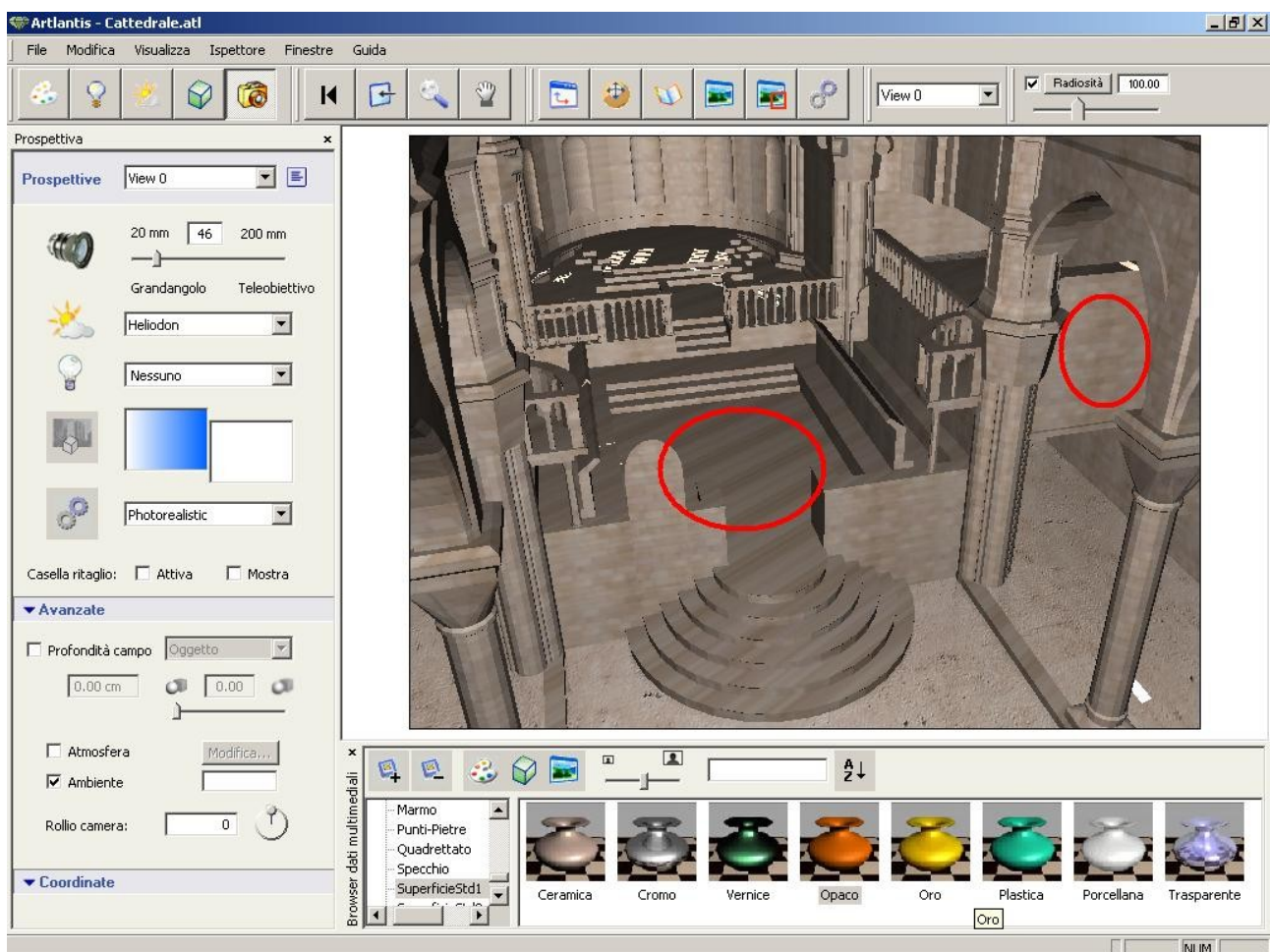


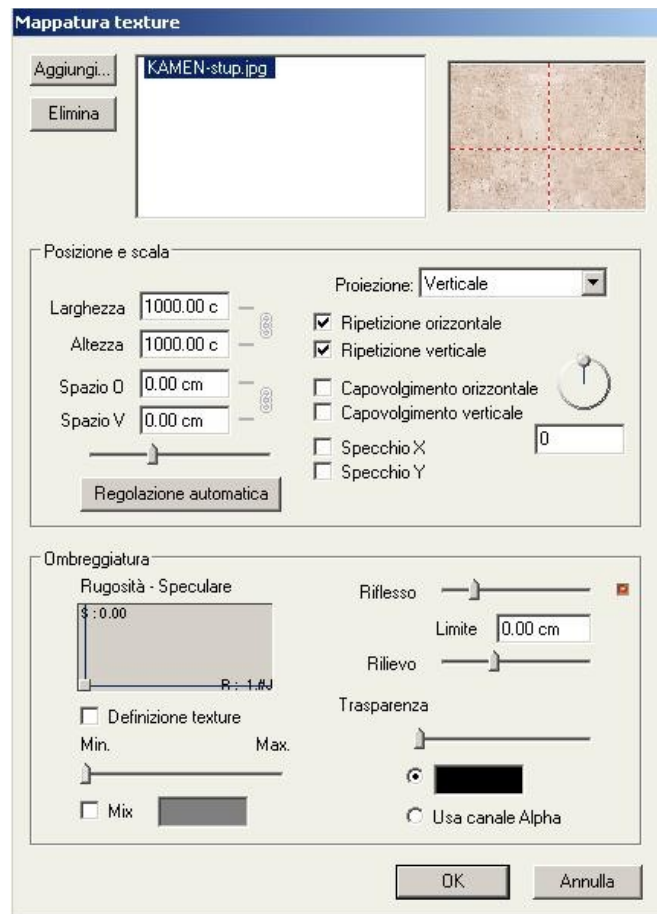
Come ruotare correttamente una texture in Artlantis R

Essendo un assiduo frequentatore del forum di Archiradar mi è capitato spesso di trovare richieste d'aiuto su come ruotare una texture che Artlantis R non riproduce in maniera fedele, quindi ho pensato bene di preparare questo mini tutorial per descrivere i pochi passi fondamentali per risolvere questo problema qualora dovesse ripresentarsi.

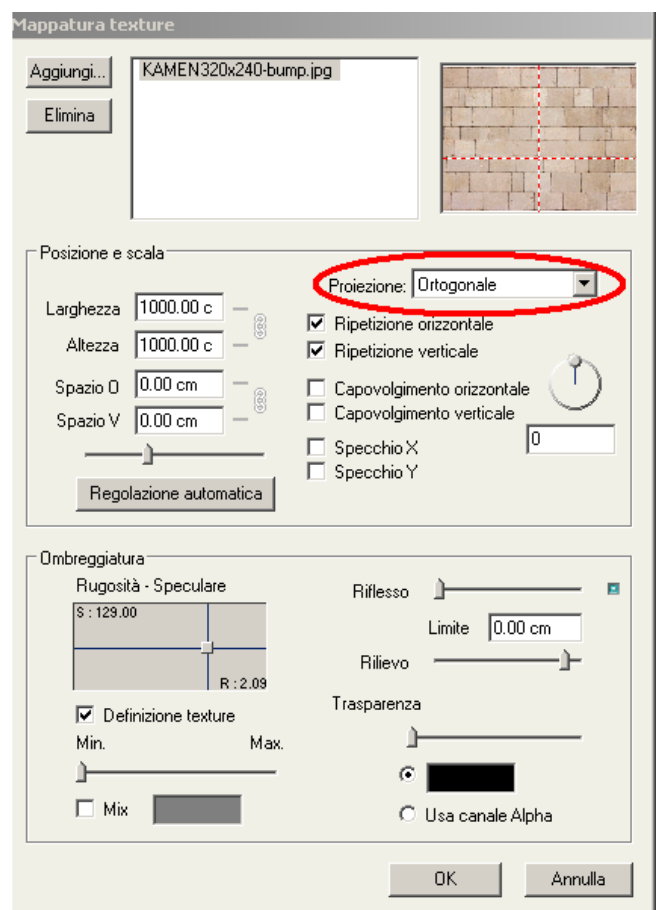
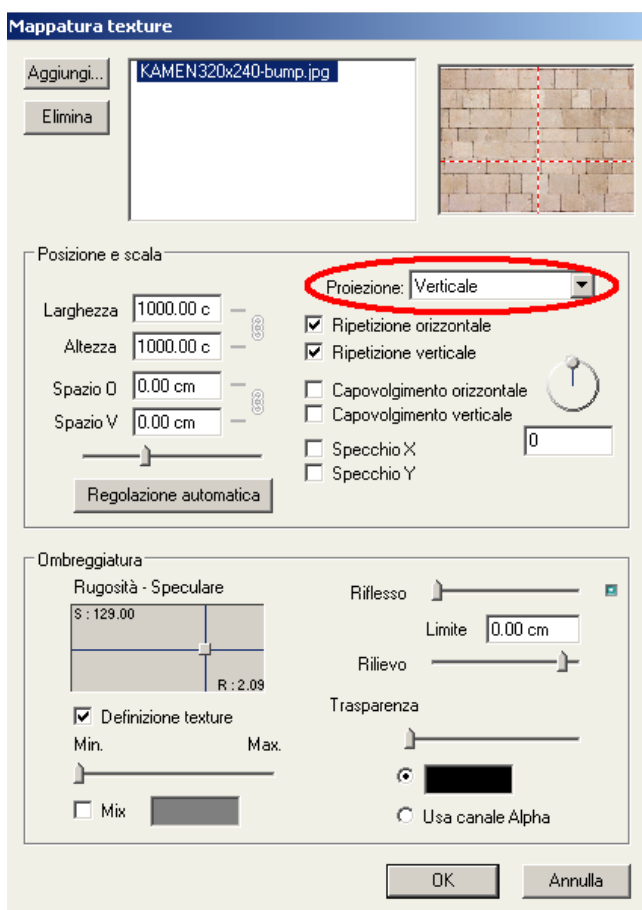
Ho aperto a caso un modello che presentasse una cattiva rappresentazione della medesima texture su due superfici diverse.



Clicco sull'icona della barra "Prepara documento" che mi apre la finestra di dialogo con gli "Shaders" e quindi clicco sul tasto "Modifica" facendo apparire la finestra di dialogo "Mappatura texture"



In essa vado ad agire sull'opzione "Proiezione" portandola da "Verticale" a "Ortagonale"



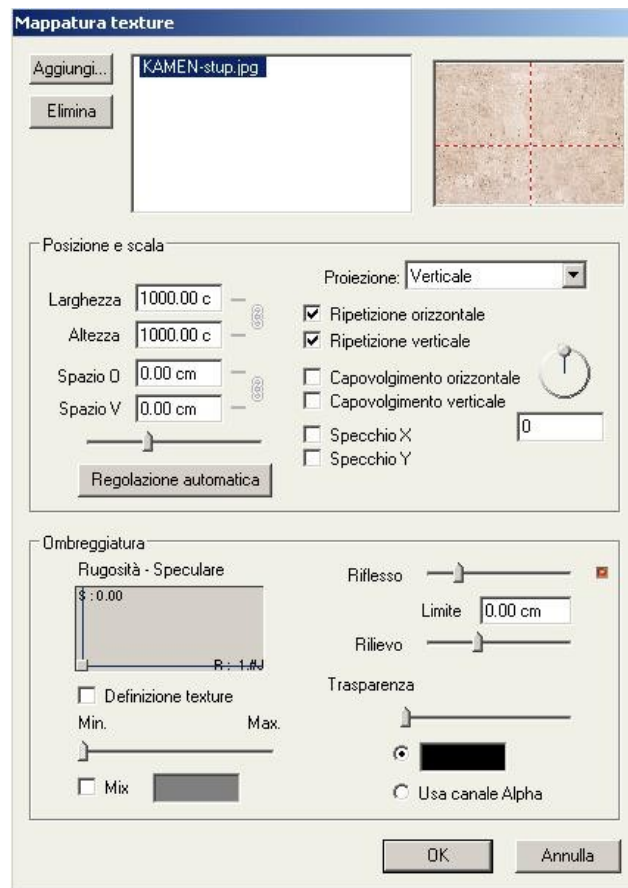
Ottenendo così il risultato voluto



La maggior parte delle volte questo è sufficiente ma altre volte questa operazione porta ad uno "scompenso" sugli altri piani che ospitano la texture in questione



Il metodo più efficace e sicuro per risolvere il problema è quello di aprire la finestra "Mappatura texture"



...quindi tenere premuto il tasto "M" della tastiera mentre con il mouse si clicca, all'interno della finestra di anteprima



...in corrispondenza della texture ruotata in maniera errata.

Ecco il risultato finale

