

پیاده سازی Surface Art و Surface Pattern

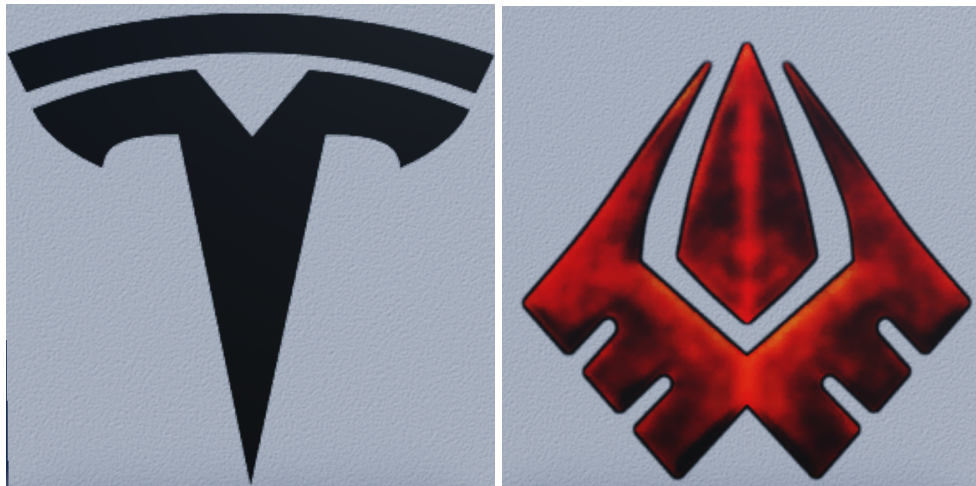
نکته: قابلیت Surface Art و Surface Pattern باید بتواند در زمان runtime عکس های مورد نظر روی part و mesh ها قرار دهد

Surface Art چیست؟

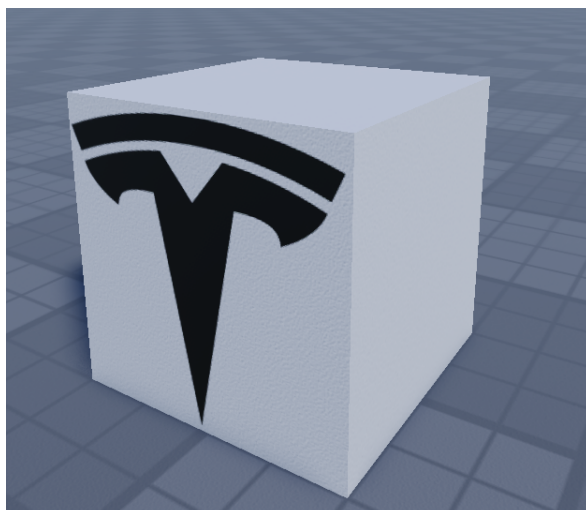
تصویر دو بعدی که روی اشیا سه بعدی (مثل Part و Mesh) قرار می گیرند تا زیبا و دیده شوند.

- هر پارت و مش ۶ فیس داره (همون شش وجه یک مکعب). یعنی front, left, right, top, bottom, back
- روی هر فیس می تونیم هر تعداد تصویر که بخوایم قرار بدیم.
- تصویر به صورت کامل فیس پوشش می دهد
- پارامتر هایی که میشه تنظیم کرد به ازای هر تصویر
 - Transparency: میزان شفافیت تصویر
 - Zindex: تعیین می کند کدام عکس روی دیگری نمایش داده شود

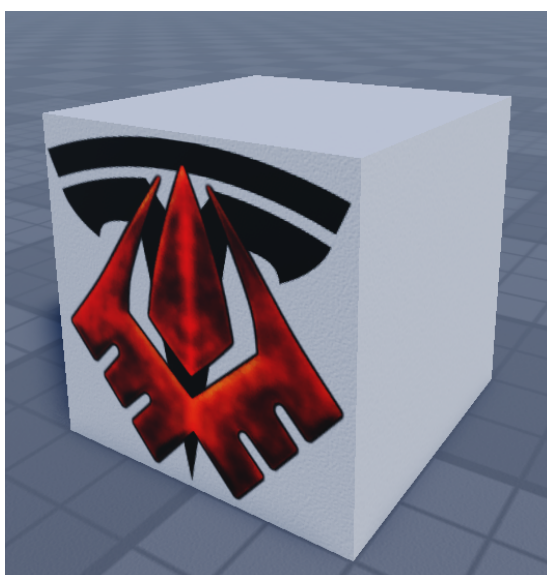
برای مثال، ما دوتا عکس زیر داریم میخوایم روی face های مختلف یک Part و Mesh قرار بدیم



یکی از عکس ها روی front یک پارت قرار دادیم



هر دوتا عکس همزمان روی front قرار دادیم



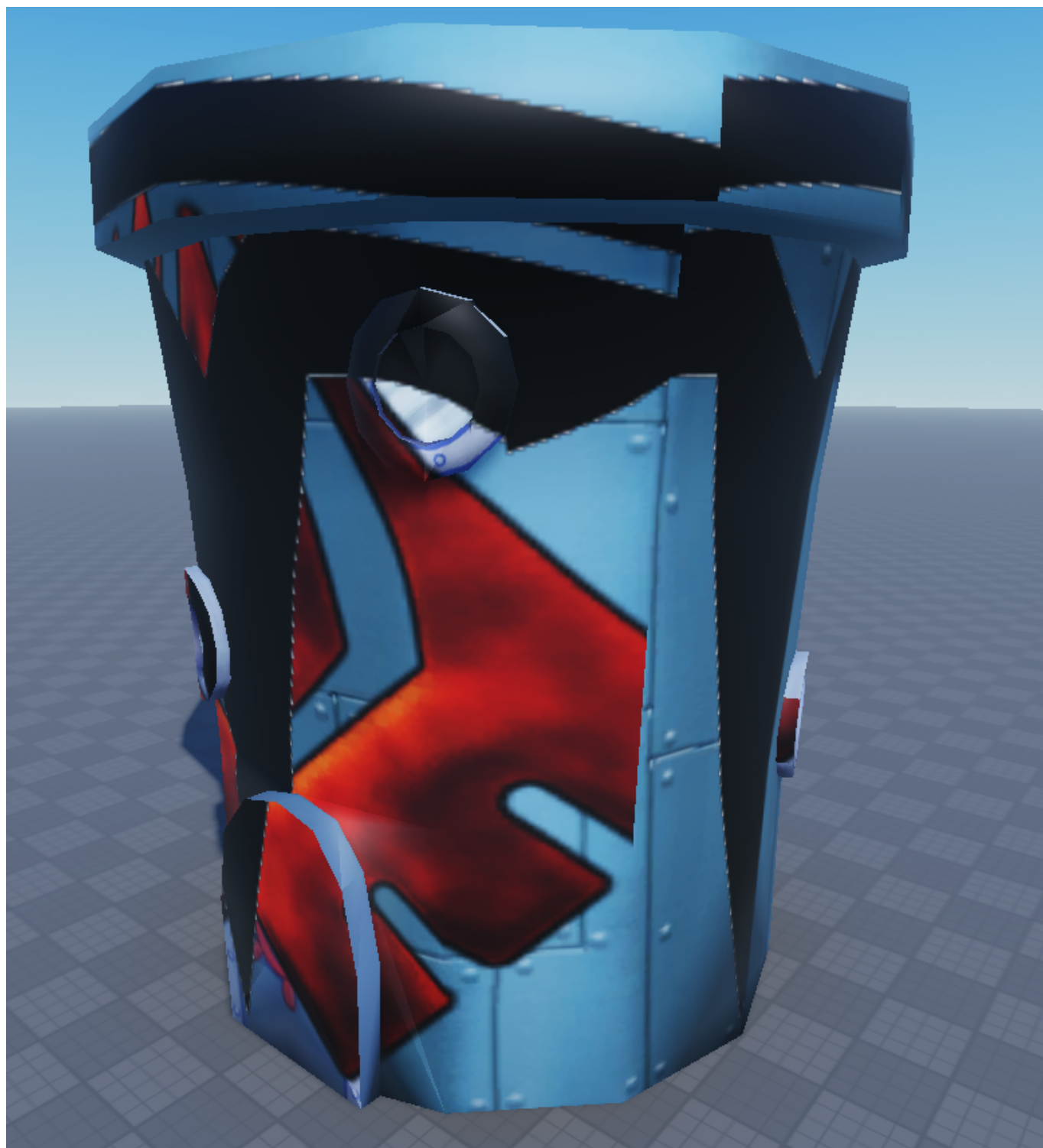
قرار دادن دو عکس در front و یک عکس در سمت left



قرار دادن عکس ها روی Sphere



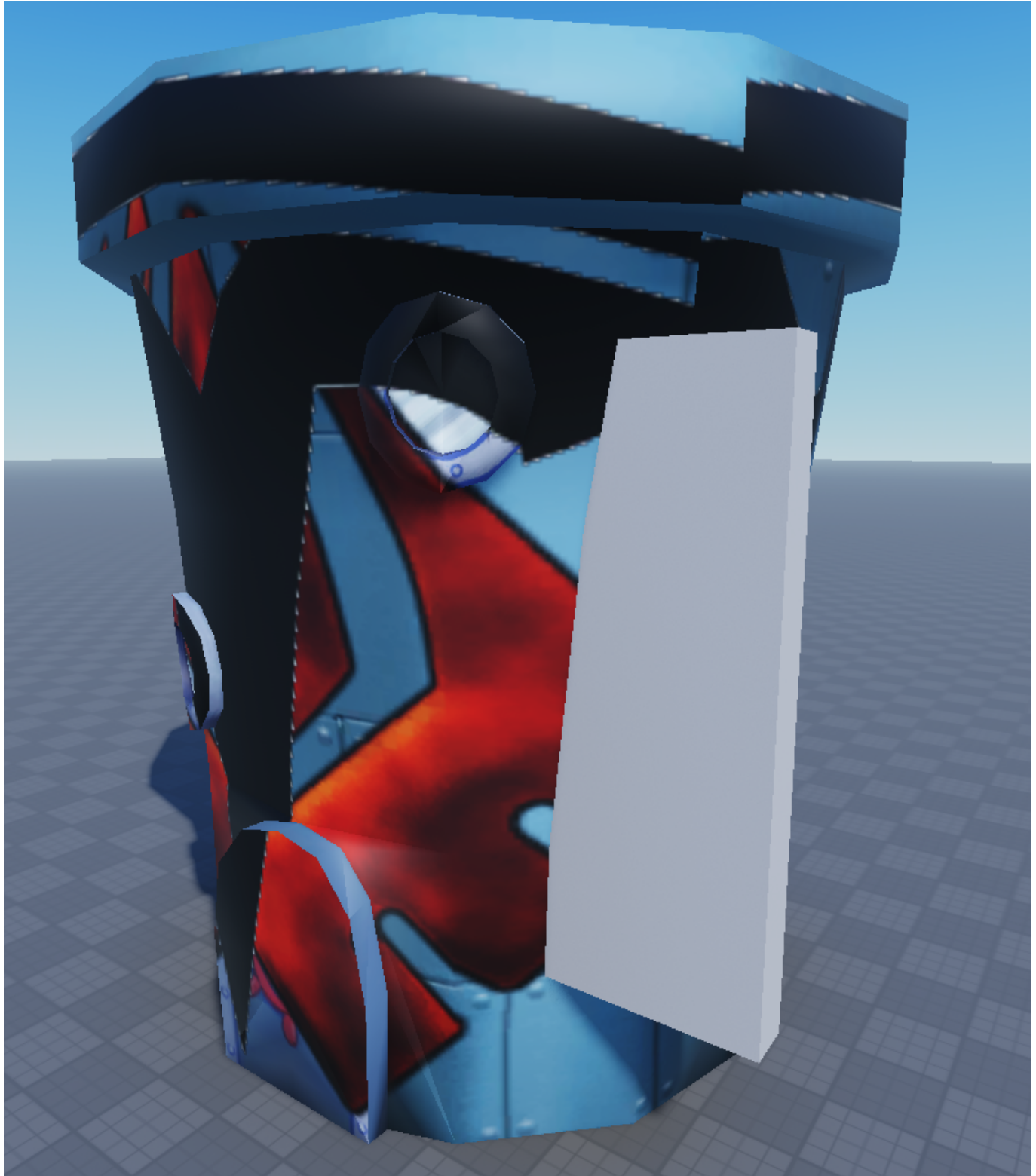
قرار دادن عکس ها روی Mesh خانه



نکته قابل توجه: اگر یک پارت یا Mesh دیگری در کنار خانه بالا قراره بگیره، عکس روی پارت یا Mesh جدید نمیوفته و

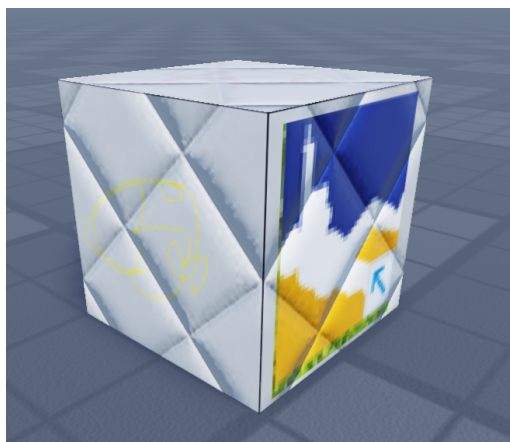
فقط روی Mesh خانه قرار گرفته

برای مثال، به تصویر بالا یک پارت اضافه شده که این پارت نصفش درون خانه رفته، ولی تصویر بر روی پارت نیفتاده



نکته: در صورتی که Mesh مورد نظر از قبل Material خاصی داشته باشد، با اضافه کردن تصویر روی متریال نباید حالت متریال خراب کند

تصویر یک Mesh که در بلندتر طراحی شده به همراه متریال



تصویر به همراه اضافه شدن عکس ها



Surface Pattern چیست؟

مشابه Surface Art هست با این تفاوت که عکس هایی که روی Part و Mesh ها قرار میگیرند قابلیت repeat و برخی تنظیمات اضافی دارد

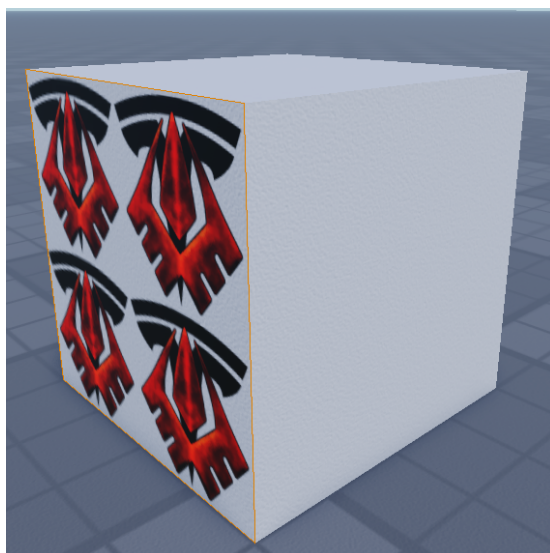
تنظیماتی می توان تنظیم کرد به ازای هر تصویر

- OffsetStudsU: مقدار جابهجایی افقی عکس روی سطح
- OffsetStudsV: مقدار جابهجایی عمودی عکس روی سطح
- StudsPerTileU: اندازه یا تعداد تکرار تصویر در جهت افقی
- StudsPerTileV: اندازه یا تعداد تکرار تصویر در جهت عمودی
- Transparency: میزان شفافیت تصویر
- Zindex: تعیین می کند کدام عکس روی دیگری نمایش داده شود

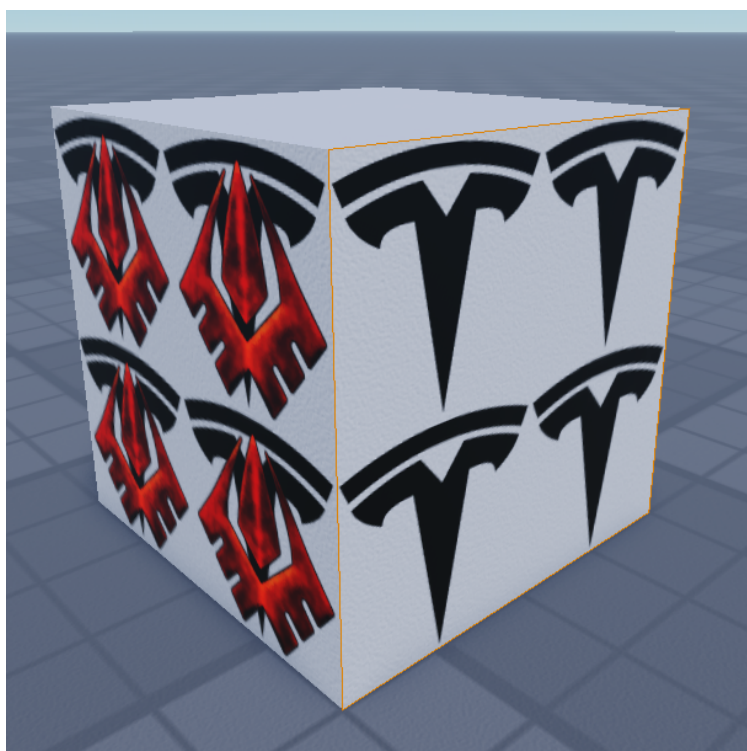
یکی از عکس ها روی front یک پارت قرار دادیم



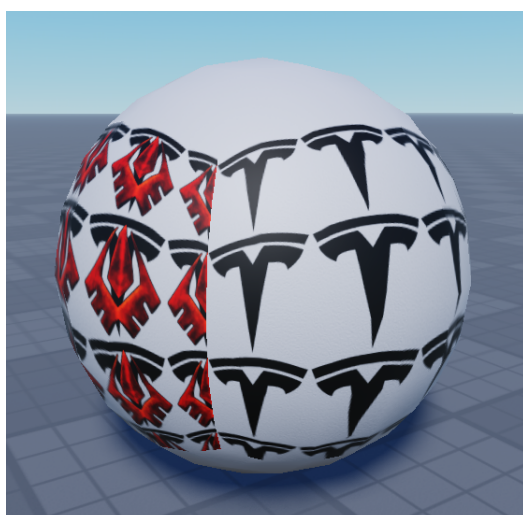
هر دوتا عکس همزمان روی front قرار دادیم



قرار دادن دو عکس در front و یک عکس در سمت left



قرار دادن عکس ها روی Sphere



قرار دادن عکس ها روی Mesh خانه

