

Texturierung von Subdivision Surfaces

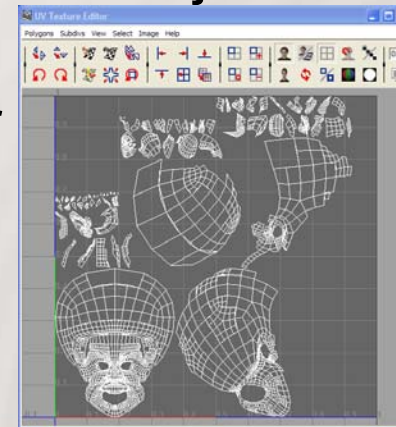


Christof Rezk Salama
Severin S. Todt
Computergraphik und Multimediasysteme



Texturkoordinaten Erzeugen

- Texturkoordinaten werden auf der fertigen Subdivision Surface erzeugt
 - Nachdem man eine Oberfläche ausmodelliert hat, kann eine Textur aufgebracht werden (z.B. auf Jamal aus dem Downloadbereich)
 - Texturkoordinaten werden über das Modeling Menü-Set und *Subdiv.Surfaces* → *Texture* → *Automatic Mapping* [] (mit 4 Planes) erzeugt, nachdem das Objekt selektiert wurde
 - Über *Window* → *UV Texture Editor* können die Texturkoordinaten angesehen und editiert werden



Texturkoordinaten Bearbeiten

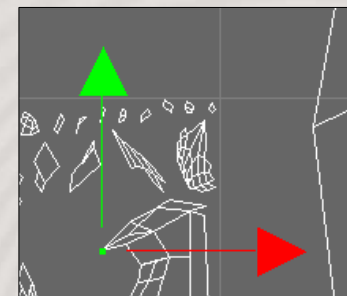
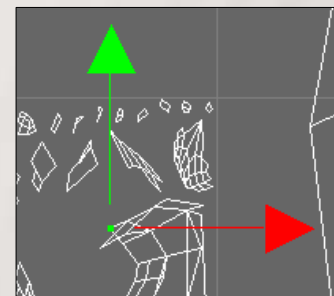
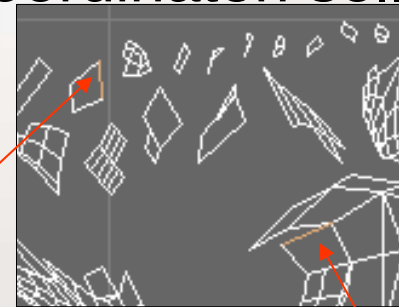
- Editieren der Texturkoordinaten im UV Texture Editor

- Kleine Fragmente in den Texturkoordinaten sollten möglichst vermieden werden

- Um die Fragmente an größere Partien anzugliedern im Edge Mode eine Kante selektieren

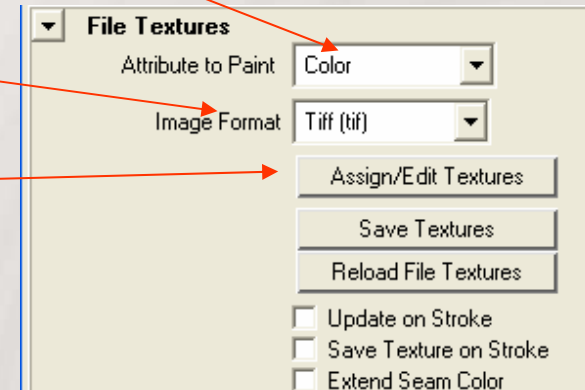
(die anstoßende Kante wird ebenfalls gehighlighted) und über *Subdivs* → *Move and Sew UVs* verbinden

- Im UV-Mode können dann die Texturkoordinaten mit der mittleren Maustaste genauer eingepaßt werden



Texturen Erzeugen

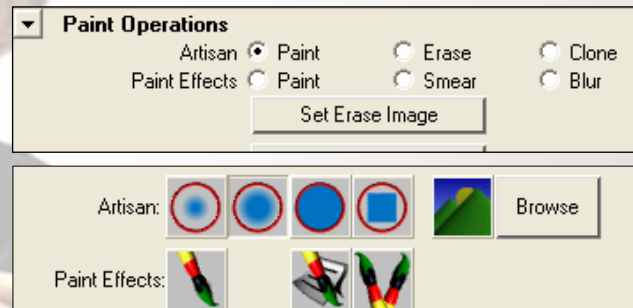
- Erzeugen der Textur über 3D Paint Tool
 - Mit dem 3D Paint Tool, können Texturen erzeugt und direkt auf die Oberfläche gezeichnet werden (Im Rendering Menü-Set: *Texturing* → *3D Paint Tool*[])
 - Um Farbtexturen zu erstellen, erst in der Sektion „File Textures“ der 3D Paint Tool Settings „Color“ als zu zeichnendes Attribut setzen und Dateiformat wählen, bevor mit „Assign/Edit Textures“ die Textur erstellt wird



Texturen Editieren

● Editieren von Texturen mit dem 3D Paint Tool

- Zum Editieren von Texturen kann mit dem 3D Paint Tool direkt auf der Oberfläche gezeichnet werden
- Die Größe des Brushes kann über Taste „b“ und die linke Maustaste mit Mausbewegung variiert werden
- Das Paint bzw. Effekt Tool bietet verschiedene Bearbeitungsmöglichkeiten wie Smear, Flood, Erase, Clone, ...



Externe Texturbearbeitung

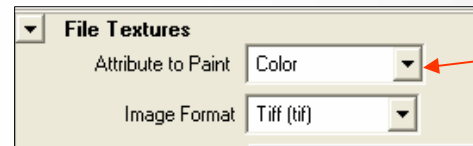
- **Texturen können zum externen Editieren abgespeichert werden**
 - Zum Speichern der Textur in der File Textures Sektion auf „Save Textures“ klicken
 - Die gespeicherte Textur befindet sich dann im „3D Paint Textures“ Folder des aktuellen Projektes
- **Extern bearbeitete Texturen können ebenfalls wieder importiert werden**
 - Ein Klick auf „Reload File Textures“ läßt die Textur aus dem Projektdirectory erneut ein



Bumpmaps & Co

- Weitere Texturen können zusätzlich erzeugt werden

- Um Bumpmaps, Displacement Maps,... zu erzeugen, ist in der File Textures Sektion der entsprechende Typ anzugeben



- Das Resultat der editierten Texturen wird zumeist erst beim Rendern sichtbar

