

TEKSTUROWANIE MODELI 3D

- Idea teksturowania modelu 3D - proces kształtowania końcowego wyglądu powierzchni
- Zwiększanie szczegółowości powierzchni modelu poprzez nakładanie tekstur
- Teksturowanie realistyczne i stylizowane
- Tekstury proceduralne (tzw. shadery) oraz mapy tekstur
- Tworzenie i edycja map współrzędnych UV na potrzeby teksturowania modeli organicznych i nieorganicznych
- Rozdzielczość map tekstur - dobieranie rozdzielczości stosownie do przeznaczenia modelu (prezentacja statyczna, animacja, gry wideo)
- Przygotowanie modelu do teksturowania
- Opracowanie koncepcji końcowego wyglądu powierzchni modelu
- Pozyskiwanie i edycja obrazów referencyjnych
- Przegląd rodzajów i omówienie zastosowania map tekstur: mapa koloru, mapa nierówności, mapa odbić światła, mapa przezroczystości, mapa przemieszczeń, mapa normalnych, mapa wgłębień
- Techniki tworzenia tekstur bezszwowych
- Teksturowanie modeli przemysłowych i architektonicznych
- Teksturowanie tkanin
- Teksturowanie powierzchni organicznych (na przykładzie ciała ludzkiego)
- Tworzenie tekstur organicznych (skóra, oko) techniką rzutowania zdjęć na powierzchnię modelu
- Odręczne malowanie tekstur
- Konstruowanie drzewa tekstur proceduralnych i map na potrzeby procesu renderowania
- Rola oświetlenia, kamery i ustawień renderowania w procesie kształtowania końcowego wyglądu powierzchni modelu