

Gebäude fototexturieren

1. Mit Multi-Materialien

1.1 Einlesen des Gebäudemodells

- > eigentlicher Datenimport
 - > File
 - > Import (Open bei .max)
 - > VRML oder 3ds
 - > Input Options:
 - > Reset Scene: Häkchen
 - > Turn to 3ds-coordinates: kein Häkchen
 - > Create Primitives: Häkchen
- > Entfernen von Kamera und Beleuchtung
 - > <Kamera- bzw. Beleuchtungs-Objekte selektieren>
 - > Entf-Taste

1.2 Id-Nummern zuweisen

- > das zu texturierende Gebäude selektieren
 - > Modify -> editable mesh -> face
 - > Dreiecksflächen einer Fassade selektieren
 - > Material: Set ID: 1
 - Select ID: 1
 - Smoothing groups: 1

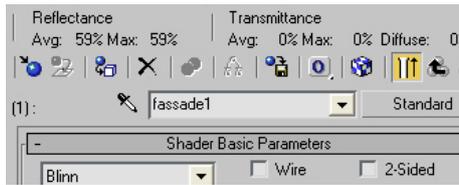


- > Dreiecke der nächsten Fassade selektieren
- > Material: Set ID: 2
 - Select ID: 2
 - Smoothing groups: 2
- > Alle Fassaden (auch die, die keine Textur bekommen) auf diese Weise durchnummerieren

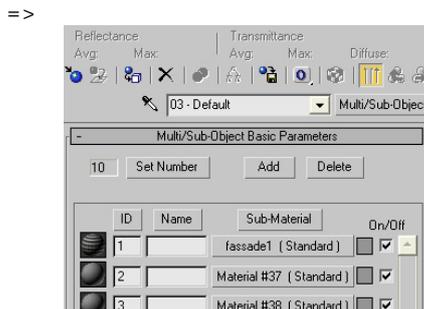
1.3 Fassadenfotos zuweisen

- > entzerrte Fassadenfotos um 90 Grad im Uhrzeigersinn drehen
- > Material Editor öffnen
 - > Taste M
 - > oder Rendering -> Material Editor
 - > oder 
- > im Material Editor
 - > neue Kugel (sample slot) anklicken
 - > Schalter <Architectural>
 - > Multi/Sub-Objekt
 - > Discard old material
 - > ganzes Gebäude selektieren

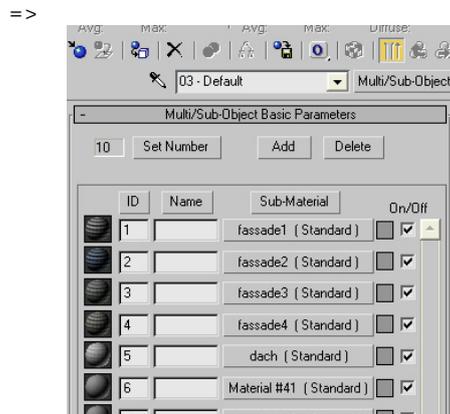
- > Sub-Material z.B. <Material#(36)Standart> anklicken
- > Fassadenname bei  eingeben



- > +maps -> diffuse color -> none -> Bitmap -> Fotografie auswählen
- > über Pulldownmenü bei  Default auswählen und dadurch zum Bereich Multi-/Subobjekt zurückkehren



- > Alle Fassadenfotosien so den Sub-Materialien zuweisen



- > bei allen **nicht rechtwinkligen und vieleckigen Fassaden und Dächern** folgende Einstellung vornehmen:
 - > Sub-Material z.B. <Dach(Standard)> klicken
 - > Map z.B. <Map#76 (dach.jpg)> klicken
 - > Mapping: Planar from Objekt xyz
 - > Map channel: 3 (ist nur eintragbar wenn bei Mapping Explicit Map Channel ausgewählt ist)
 - > Tile: keine Häkchen

