

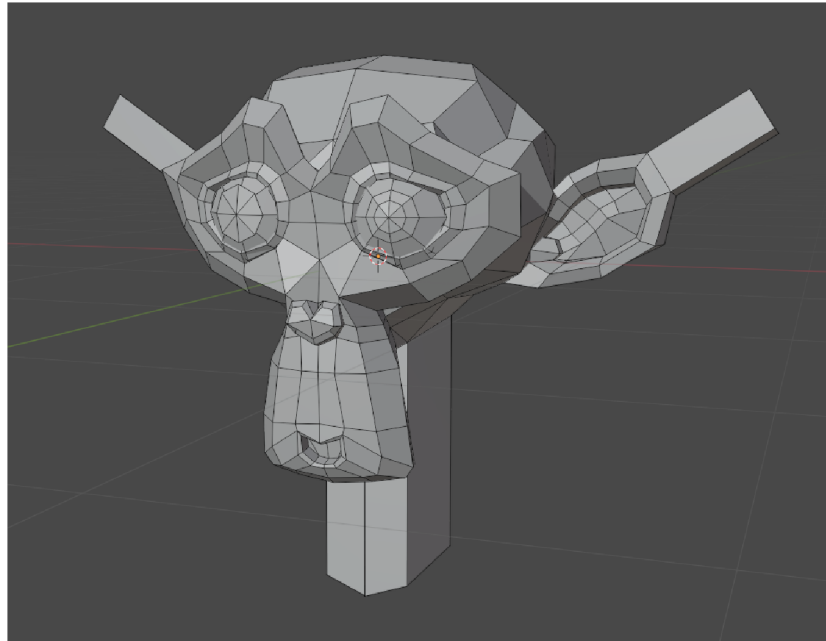
# Texture Mapping

#sem6 #visualcomputing

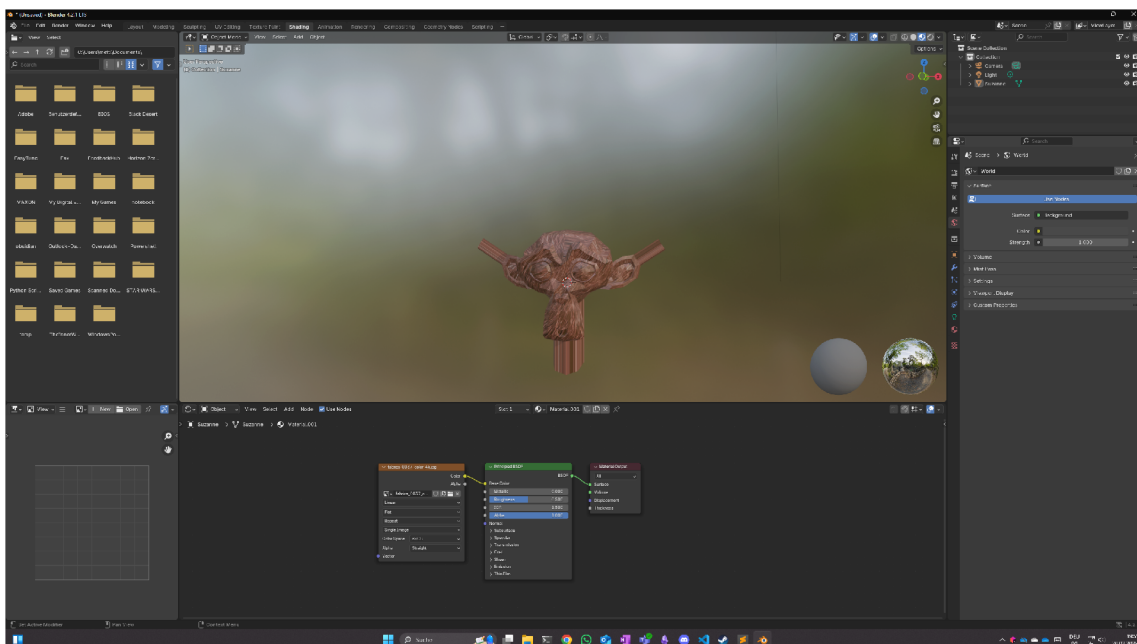
## Mesh textuieren

Für die erste Aufgabe möchte ich einen Affen mit einer Fell Textur einfärben.

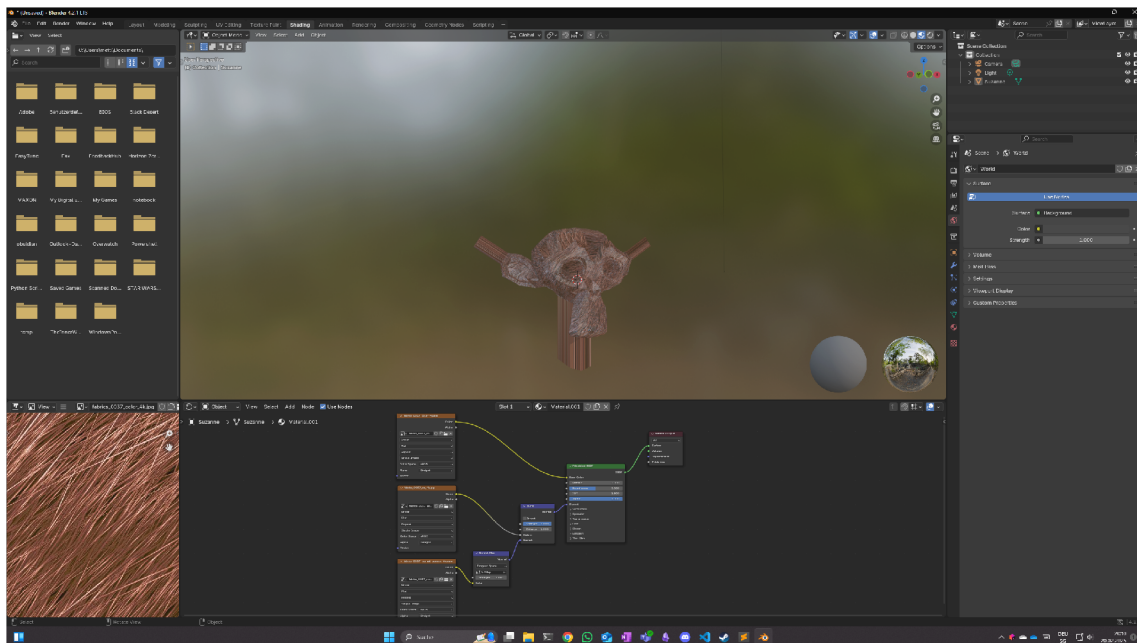
Dafür erstelle ich als erstes einen neuen Monkey Mesh. Anschliessend verändere ich ihn ein wenig, indem ich einerseits die Ohren und den Hals extrude sowie das eine Auge mit S runter-scale, um ihn ein wenig zu individualisieren:



Anschliessend gehe ich in den Shading Modus und befolge die Schritte gem. Anleitung, um ein Fell-JPEG einzubinden:

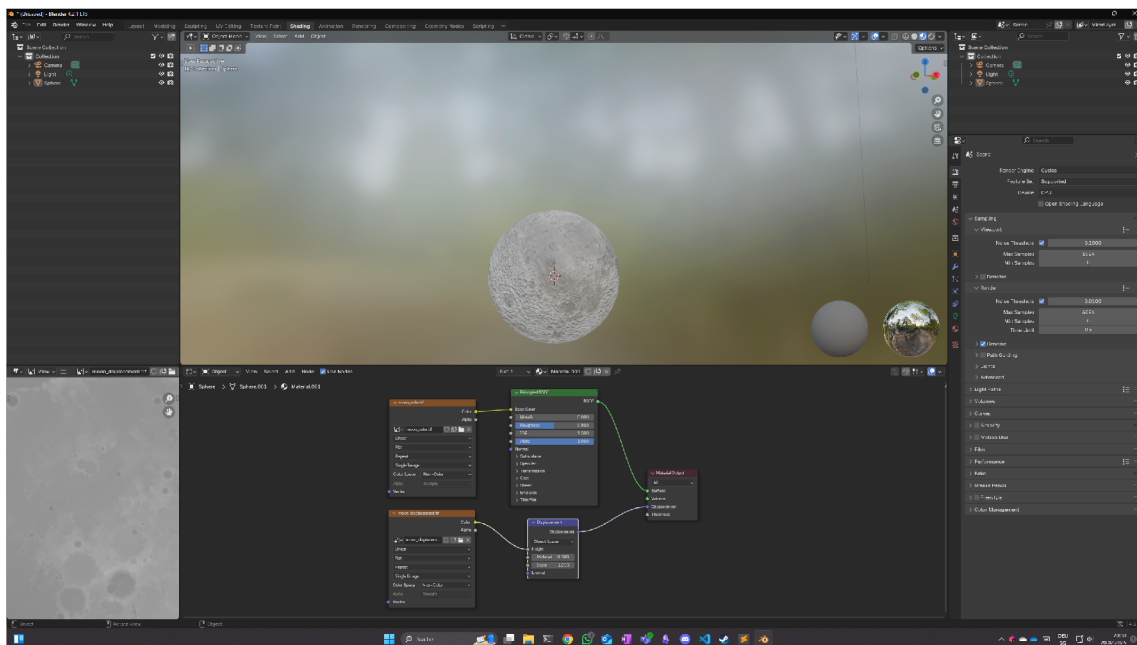


Als letztes füge ich noch sowohl die Normal Map sowie Bump Map hinzu und verknüpfe diese

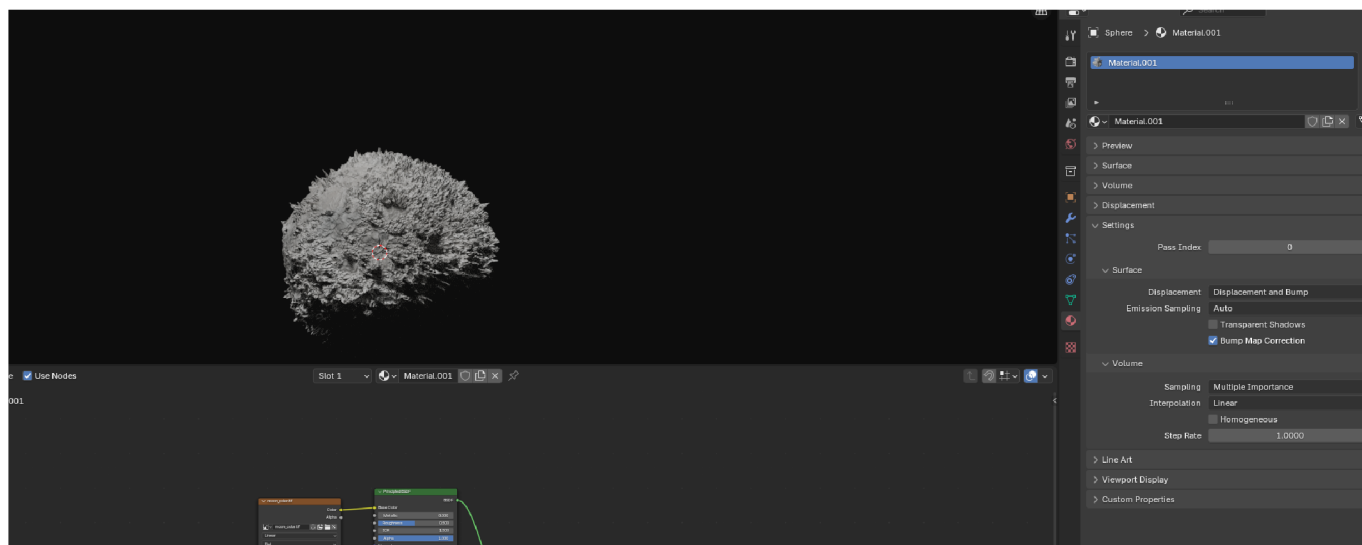


## Replacement Map

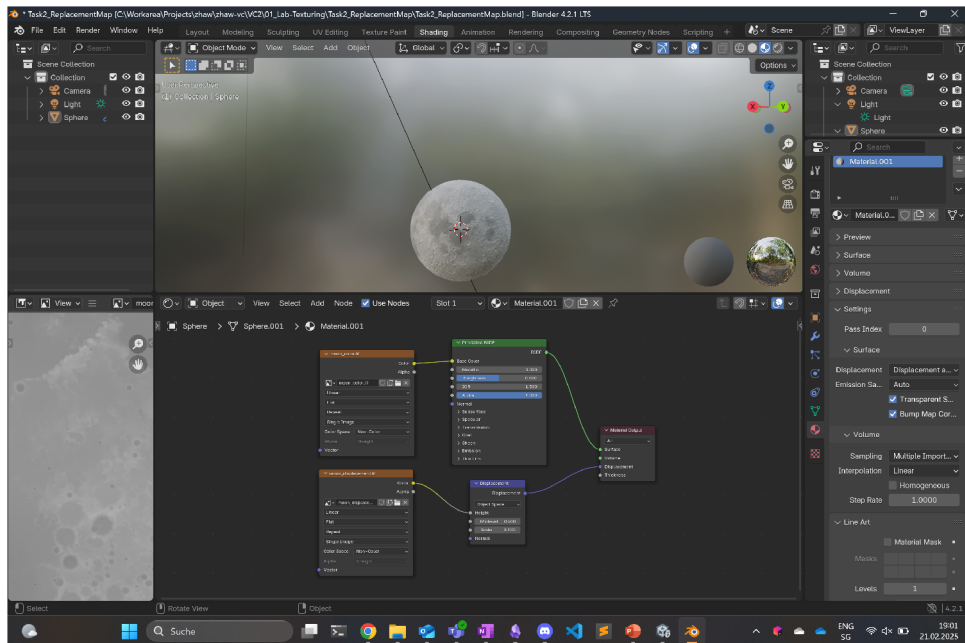
Für diese Aufgabe habe ich zuerst den die Sphere gem. Anleitung hinzugefügt und die entsprechenden Texturen hinterlegt.



Schritt 7. führt bei mir allerdings zu einem seltsamen Resultat:



Nach etwas Recherche habe ich allerdings herausgefunden, dass ich einfach die Scale des Replacements runter setzen muss:



Das Endresultat sieht somit wie folgt aus:

