Introduzione al Texturing

Chi sono

Claudia Marvisi

Texture Lead a Pixomondo

- Texturing
- 3D Generalist
- Matte Painting
- Motion Graphics

Sommario

1. Definizione di Texture
2. Osservare il mondo e di che materiali è fatto
3. Dall’osservazione alla traduzione digitale
4. La figura del Texture Artist
5. Le Texture nella Pipeline VFX
6. Gli strumenti del Texture Artist
7. Entrare nei VFX come Texture Artist
8. Q&A

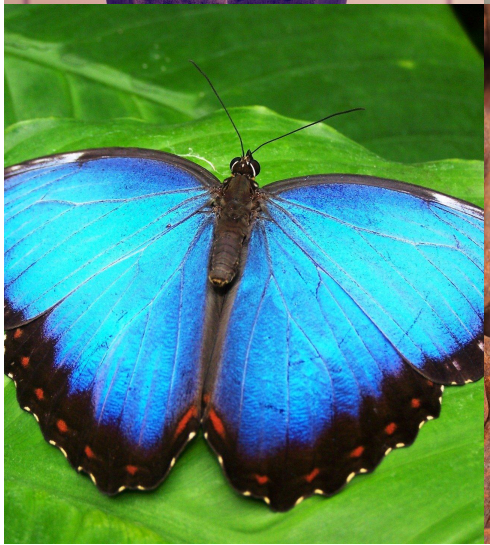
Definizione di Texture

Una "texture" è definita come la qualità visibile e tattile della superficie di un oggetto, che sia liscio, rugoso, morbido, o duro, ed è essenzialmente un effetto visivo che aggiunge ricchezza e dimensione a una qualunque composizione. (*Richard Poulin)*

Il termine "texture" deriva dal latino *textura*, rete, tessitura. *(Treccani*)

Osservare il mondo e di che materiali è fatto

E’ questione di sinestesia

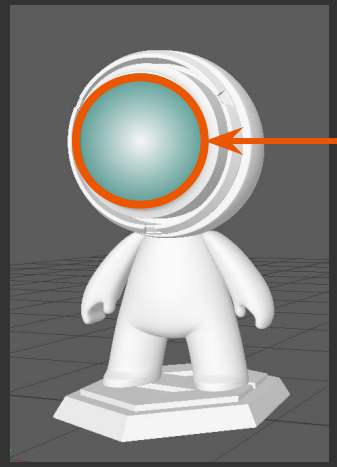


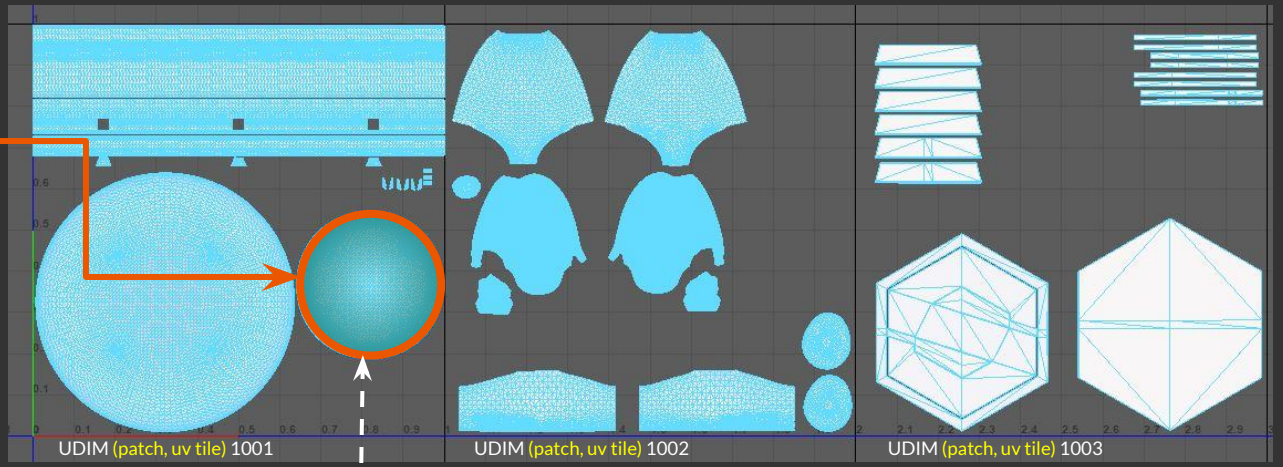
4
4
3
2
1

1. Legno
2. Pittura
3. Muschio
4. Metallo
5. Ossidazione
6. Usura

Dall’osservazione alla traduzione digitale

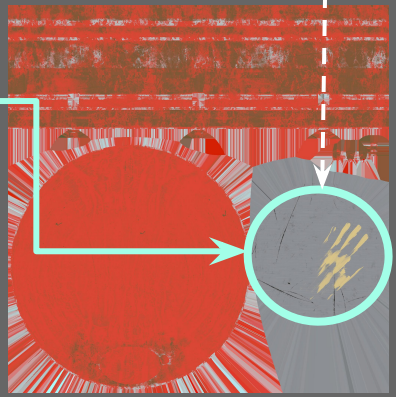
(Hugh Jackman’s Logan Digital Double)

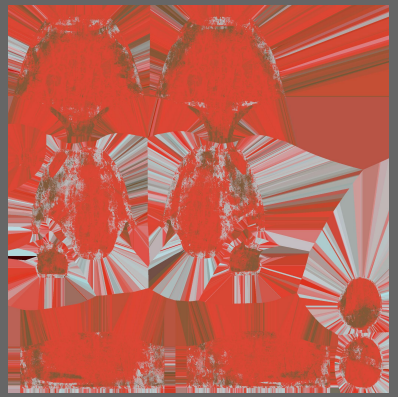


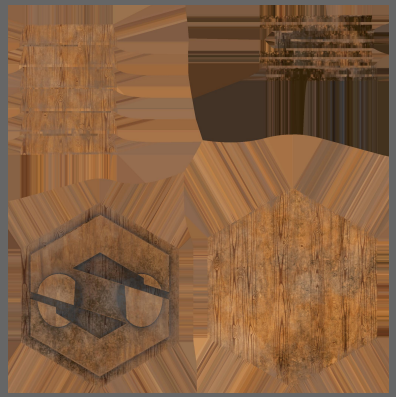


3d Model
+
UVs

modeling
texturing


color.1001.jpg

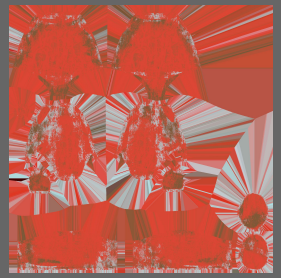

color.1002.jpg

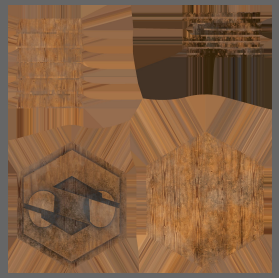

color.1003.jpg

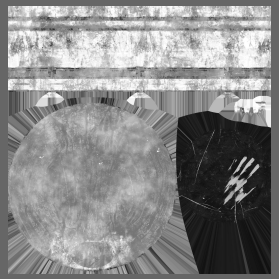
Textures
(maps)

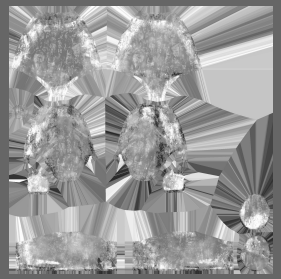
texturing

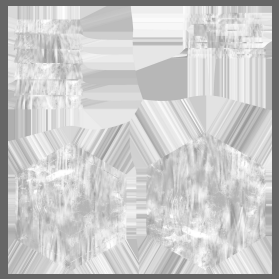
shading

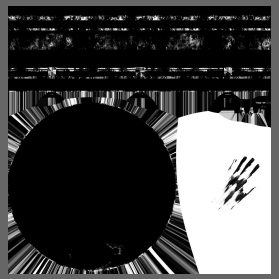


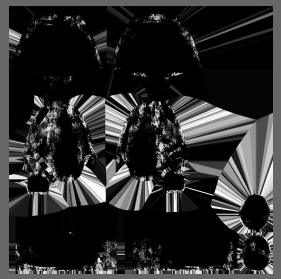


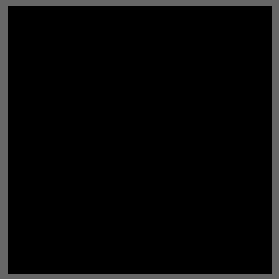




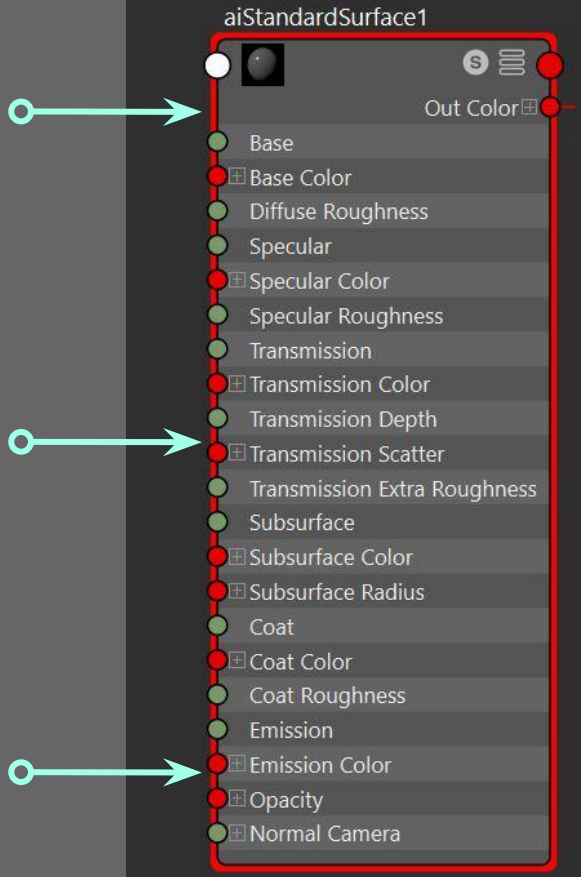


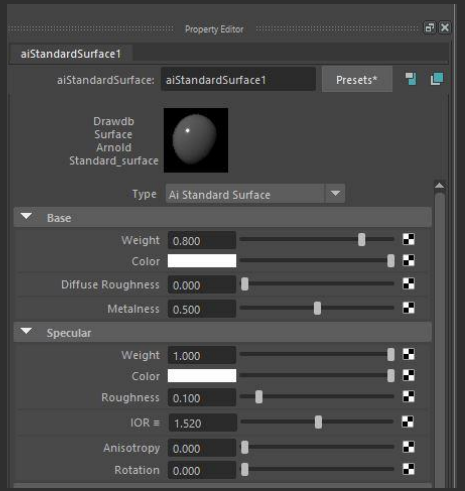






Texture Channels





Shader (material)

1

Color/Diffuse/Albedo

Contiene l'informazione di colore della texture a prescindere dai fattori ambientali, come luci, ombre e riflessioni

2

Bump (o Normal)

Sono mappe usate per descrivere la “sensazione tattile” di una superficie, definendo le aree in rilievo e quelle in rientranza. Le zone scure definiscono le aree piú profonde (in rientranza), le piú chiare, quelle in rilievo

3

Roughness (o Glossiness)

Controlla quanto nette saranno le riflessioni descrivendo le irregolaritá della superficie che causano diffusione della luce. Superfici piú ruvide (rough) avranno delle riflessioni che sembrano piú morbide. Superfici lisce (gloss) avranno le riflessioni piú nette e meno diffuse , cosa che puó farle apparire piú luminose nonostante riflettano esattamente la stessa quantitá di luce

4

Metallic

Definisce quali aree di un materiale sono fatte di metallo grezzo. Al pari di una mappa in grayscale, opera in modo simile a una maschera, comunicando allo shader come interpretare i dati letti nel colore di base

1 **Legno**

Color: legno rovinato, colori in base alla tipologia
Bump: venature, nodi, spaccature
Roughness: venature, nodi, parti rovinate più rough
Metallic: no

2 **Pittura**

Color: pittura blu, variazioni chiaro/scuro
Bump: effetto peeling che rivela il legno
Roughness: a tratti cangiante, più glossy del legno
Metallic: no

3 **Muschio**

Color: verde marcio, variazioni organiche
Bump: rilievo e struttura organica
Roughness: molto poco glossy
Metallic: no

4 **Metallo**

5 **Ossidazione**

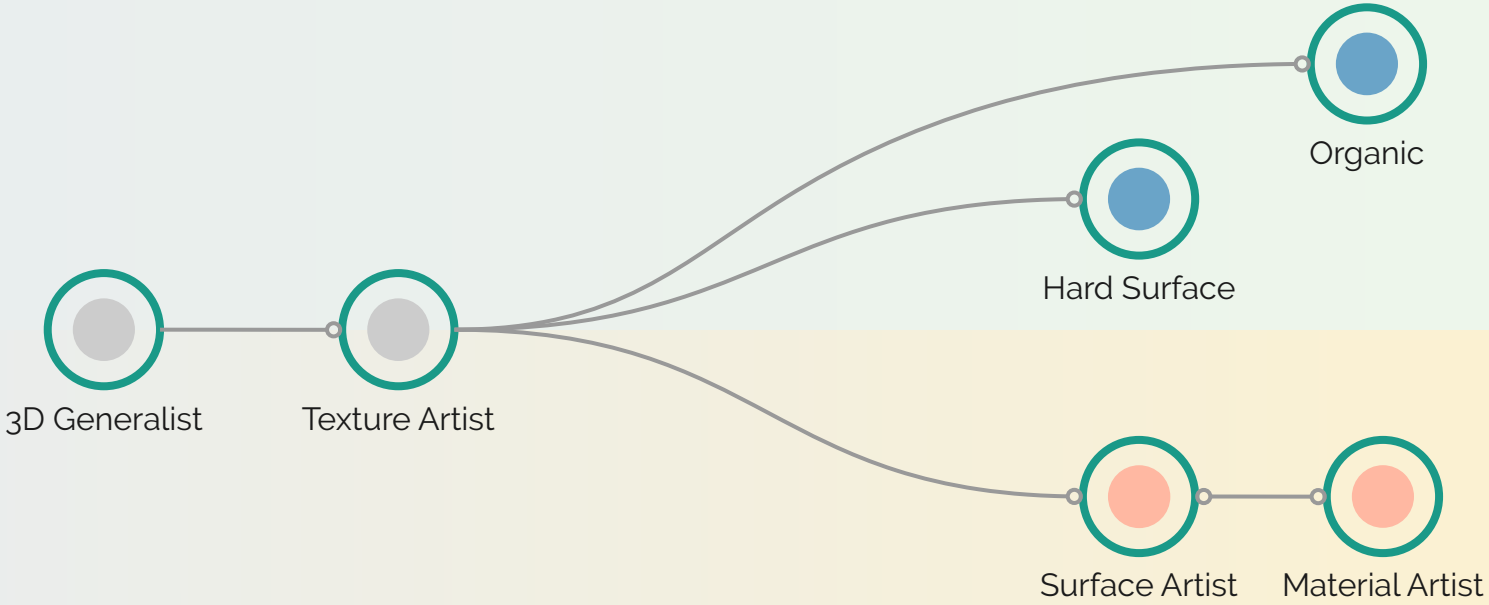
Color: ferro battuto, metallo scuro con ruggine
Bump: effetto battitura ed irregolarità
Roughness: tendenzialmente glossy, ma irregolare
Metallic: sì

6 **Usura**

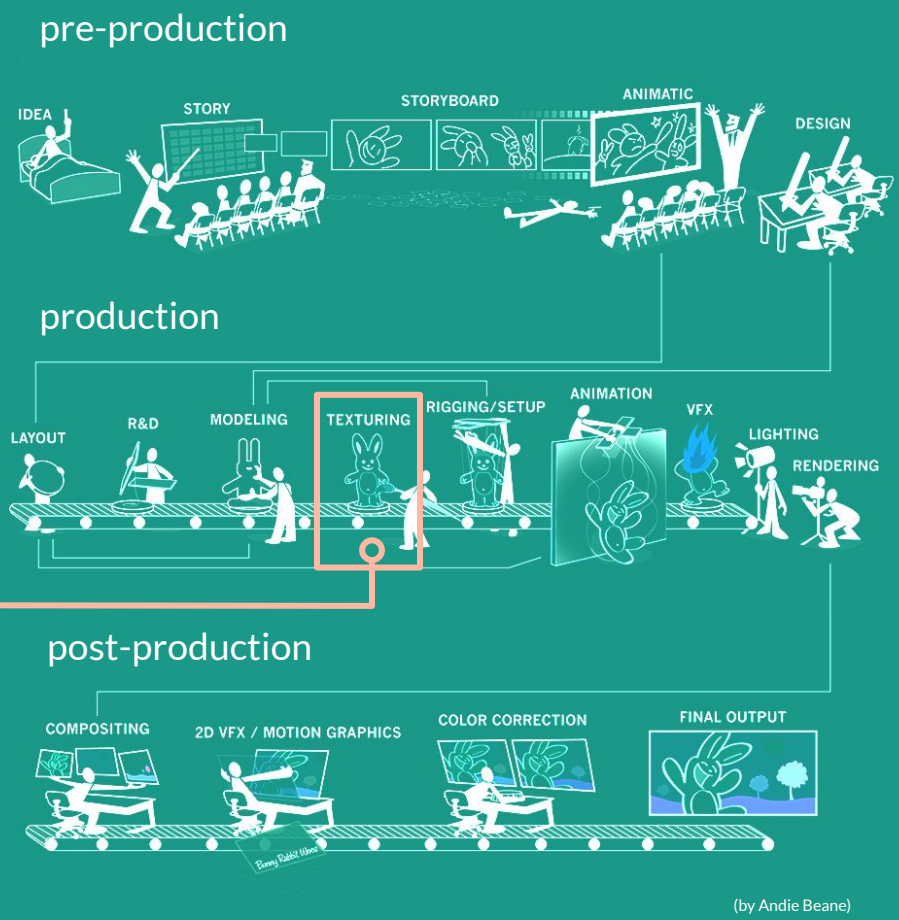
Color: sporcizia scura
Bump: piccolo rilievo
Roughness: simile al muschio, più rough del ferro
Metallic: no

La figura del Texture Artist

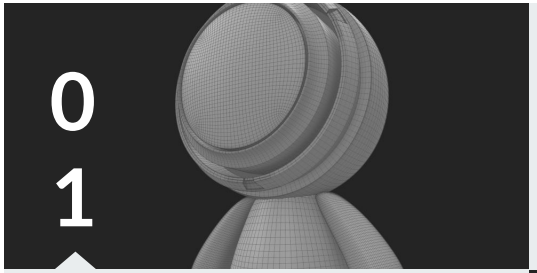
Il percorso


VFX
Organic
Hard Surface
3D Generalist
Texture Artist
Gaming
Surface Artist
Material Artist

Le Texture nella pipeline Vfx



La produzione dell’asset



Modeling

Modellazione dell’asset

Approvazione del modello

Hand Off→ Modello 3D con UV

Texturing

Creazione delle texture sul modello 3D

Approvazione delle textures

Hand Off → textures

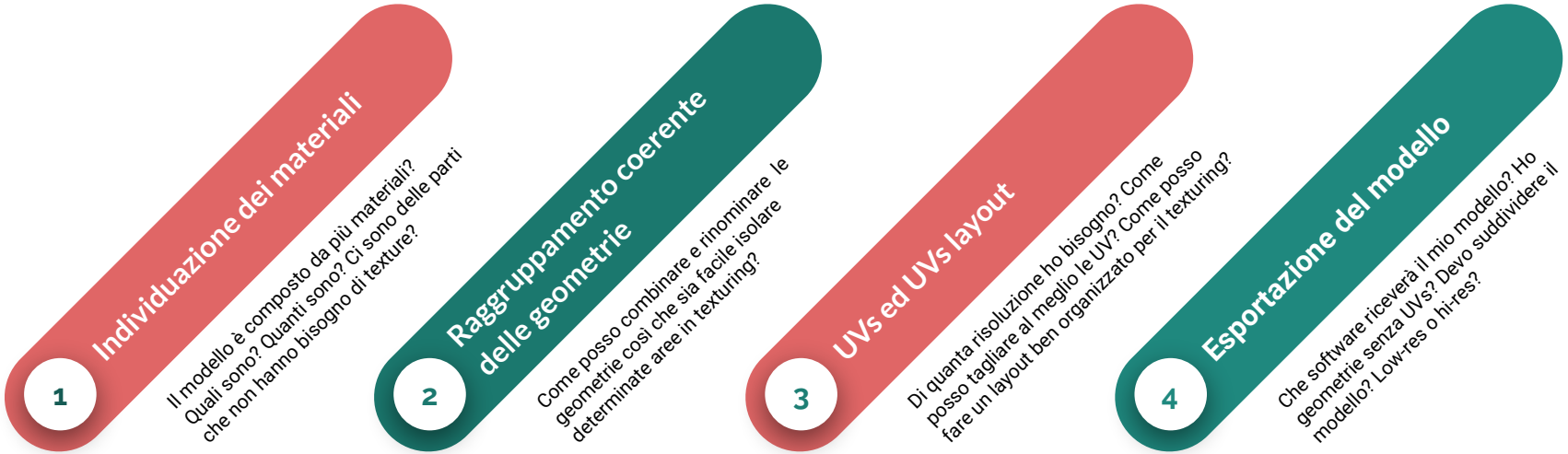
Lookdev/Shading

Assemblaggio del modello e delle texture

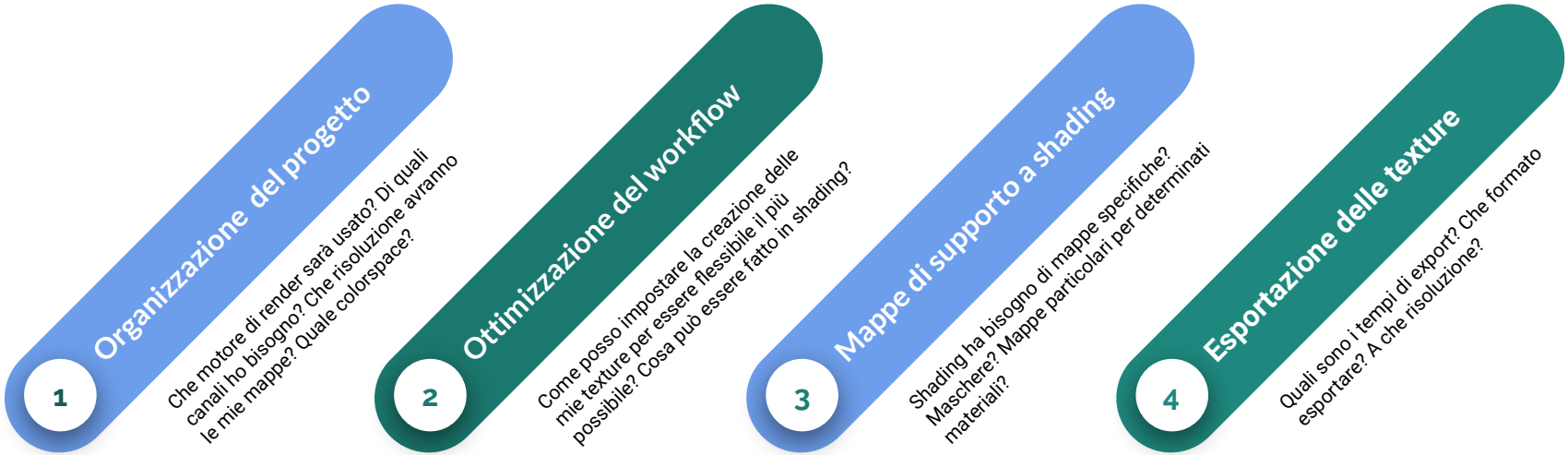
Approvazione dello Shading

Output → turntable di presentazione

Da modeling a texturing: organizzazione e logica



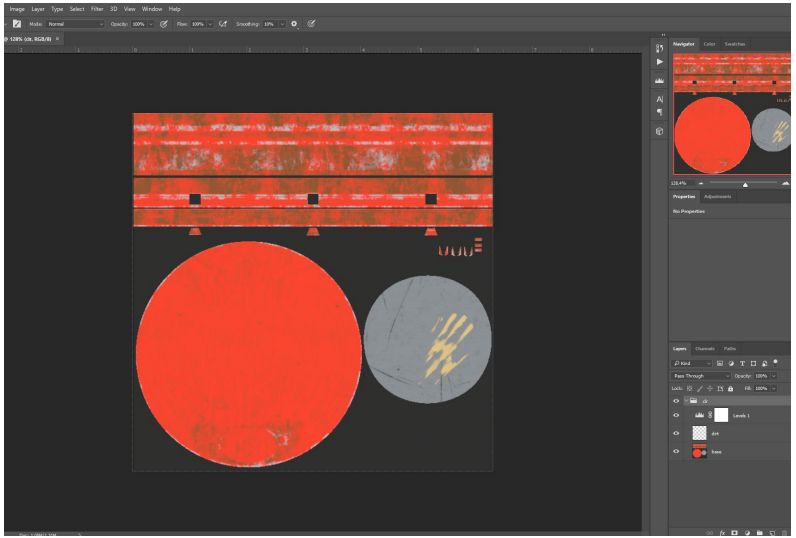
Da texturing a shading: workflow ed ottimizzazione

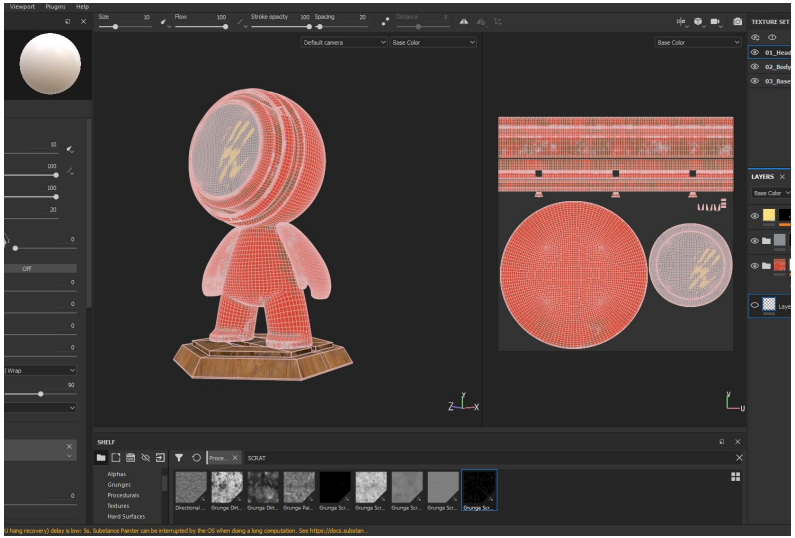


L’output finale: il Turntable

Gli strumenti del Texture Artist

Da Photoshop ai software 3D





Hand painted vs Procedural Texture

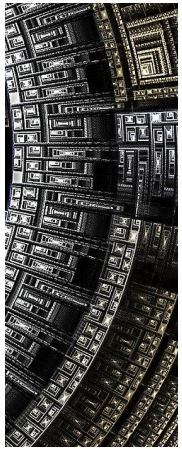
Hand painted

Pros:

- risultati molto realistici
- ampia libertà artistica
- controllo dei dettagli

Cons:

- poco flessibili
- time consuming
- file di progetto più pesanti



Procedural

Pros:

- grande flessibilità
- ampio controllo
- utilizzi multipli

Cons:

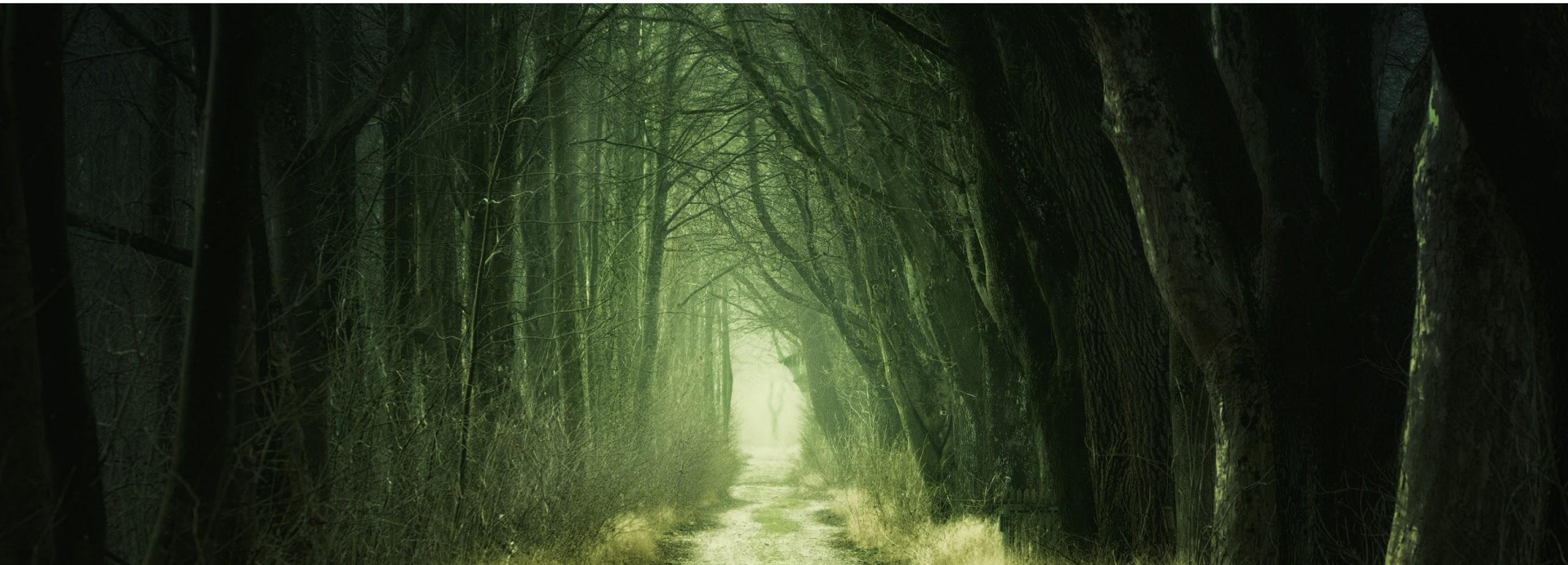
- non sempre adatte a close up
- rischio di standardizzazione
- poca personalizzazione

Il mondo è bello perchè vario

Soluzioni alternative e di supporto al texturing:

. sculpting
. matte painting
. paint over
. etc...

Entrare nei Vfx come Texture Artist



Q&A

Grazie!