

TE Face Edit Mode (Texturieren)

Texturen auftragen (Face Edit Mode)

Um Texturen in einem Raum aufzutragen, wechseln wir in den "**Face Edit Mode**". Dieser wird als Farbpalette angezeigt und ist das dritte Symbol von links in der Werkzeugleiste.

Grundsätzliches:

Linke Maustaste: Textur auftragen

Linke Maustaste + Shift: Rotieren der Textur

Linke Maustaste + STRG: Spiegeln der Textur

Linke Maustaste + ALT: zeigt die Textur, die man im Raum angeklickt hat im Texture Panel an.

faceedit_1.jpg or type unknown

Im "Face Edit" Modus befinden sich derzeit 9 verschiedene Werkzeuge.

Wobei die letzten drei Werkzeuge (**Eraser, Invisibility, Fix Texture Coordinates**) mit den ersten sechs kombiniert werden können.

faceedit_2.jpg or type unknown

1. Selection

Mit "Selection" können wir einen Bereich an Squares auswählen, um diese dann zu bearbeiten. Es ist allerdings kein Muss. Wir können die anderen Werkzeuge auch so nutzen. Es kann aber helfen, nicht ausversehen auf andere Squares zu kommen, die wir im Moment nicht bearbeiten möchten, oder die schon bearbeitet sind. (Bsp. Wassertexturen, die nicht ausversehen am Rand aufgetragen werden.)

Achtung:

Mehrere Squares auf einmal werden im Tomb Editor mit der "linken" anstatt der "rechten" Maustaste ausgewählt. An diese Umstellung muss man sich erst gewöhnen.

Um eine Auswahl in Verbindung mit "**Brush, Pencil, Fill und Grid Paint (2x2)**" wieder aufzuheben, klickt man entweder ausserhalb des Raumes oder die ESC-Taste.

2. Brush

Mit Brush können wir wie bei einem Pinsel über die Squares fahren, um Texturen aufzutragen, oder auch zu löschen. Beim Auftragen einer Textur, diese natürlich vorher im "Texture Panel" mit der linken Maustaste auswählen.

3. Pencil

Mit "Pencil" können wir jeweils nur ein Square bearbeiten. Man muss also "Square" für "Square" auswählen

und kann nicht wie bei "Brush" eine ganze Reihe entlangfahren.

4. Fill

Mit "Fill" können wir z.B. einen vorher ausgewählten Bereich auf einmal bearbeiten.

Ist nichts ausgewählt, kann man hier wie beim alten Editor z.B. den Floor, die Ceiling oder auch die Walls auf einmal bearbeiten. Dafür einfach auf ein entsprechendes Square der verschiedenen Bereiche klicken. (Floor, Ceiling oder Walls)

Im alten Editor waren dafür 3 Buttons notwendig. (Texture floor, Texture Ceiling, Texture Walls)

5. Grid Paint 2x2

Mit "Grid Paint 2x2" können wir Squares am Boden oder an der Decke mit 4x4 auswählen. An Wänden wird jeweils die ganze Höhe der Wand und 2 Squares waagrecht ausgewählt.

Praktisch wenn man z.B. eine Mauerwand auftragen will die oben und unten eine Bordüre hat, die sich wiederholt.

Bsp. Diese Mauertextur aus dem Angkor Wat Level hat 3 Texturen . Die kann man dann in 2-Reihen auftragen und ist ruckzuck fertig.

6. Group Texturing

Mit Group Texturing können wir eine vorher festgelegte Auswahl gleichzeitig bearbeiten.

Wie im Video Tutorial von Lwmtc kann man als Beispiel Fenstertexturen nehmen, die zusammengehören und diese zusammengehörend gleichzeitig auftragen.

faceedit_5.jpg or type unknown

Rotieren von gruppierten Texturen: Tilde Taste drücken (befindet sich rechts vom Ü), dann auf die gruppierten Texturen.

Spiegeln von gruppierten Texturen: Spiegelsymbol in der Mitte unter dem "Texture Panel" drücken, dann auf die gruppierten Texturen.

Natürlich kann man sich jederzeit eigene Tastaturkürzel dafür im Keyboard Layout definieren.

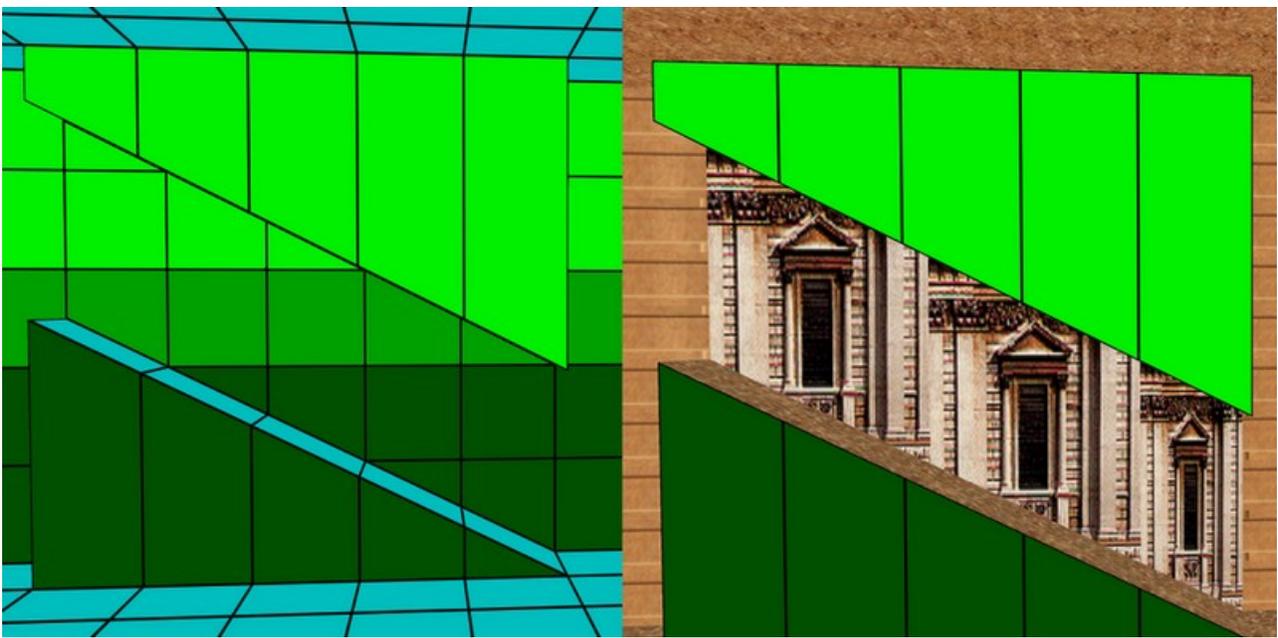
Group Texturing auf dem Floor

Trägt man auf mehreren Squares Texturen auf , die sich teilweise auf Dreieckssquares befinden erhalten wir allerdings eine zerstückelte Textur.

Um dies zu fixen, betätigen wir zusätzlich "**Fix Texture Coordinates**". Wird später auch noch mal genauer erklärt.

faceedit_6.jpg or type unknown

Group Texturing und "Fix texture coordinates" auf Walls



7. Eraser

Dieses Werkzeug löscht Texturen wieder. Man aktiviert es und kann dann mit den Werkzeugen 2 - 6 Texturen auf die jeweilige Weise löschen.

Möchte man nur einen bestimmten Bereich löschen, aktiviert man vorher noch "Selection" und nimmt dann eins von den 2 - 6 Werkzeugen.

8. Invisibility

Dieses Werkzeug ersetzt im alten Editor die Farbe "Schwarz" in der Farbpalette. Diese hat im neuen Editor keine Auswirkung mehr auf Transparenz.

Aktiviert man dieses Werkzeug kann man mit den anderen Werkzeugen einen bestimmten Bereich "transparent" machen. Damit kann man z.B. eine Decke transparent machen, um den Horizont zu sehen.

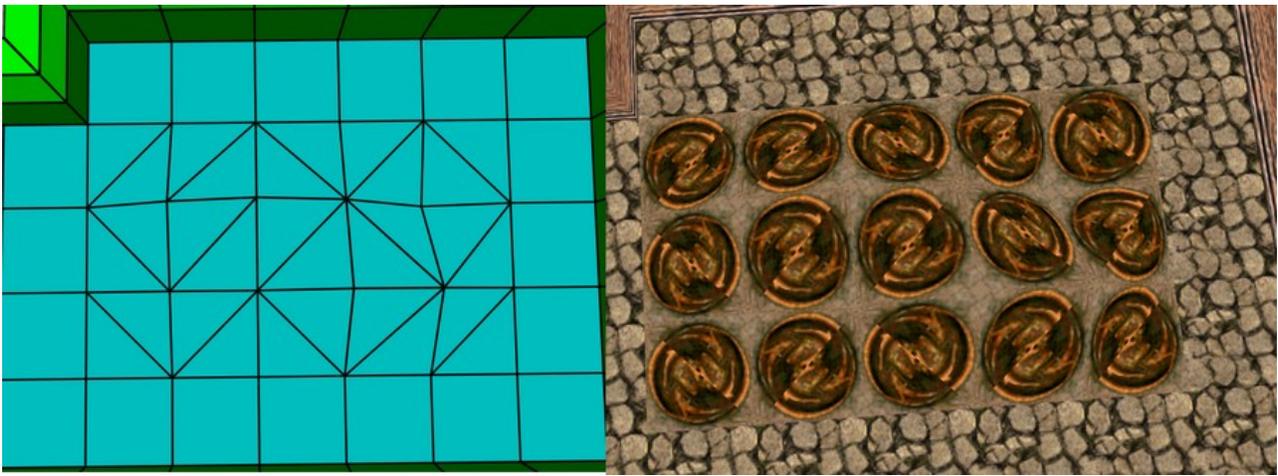
Aber auch für andere Sachen kann man es benutzen. Squares mit Transparenz" erscheinen "grau".

9. Fix texture coordinates

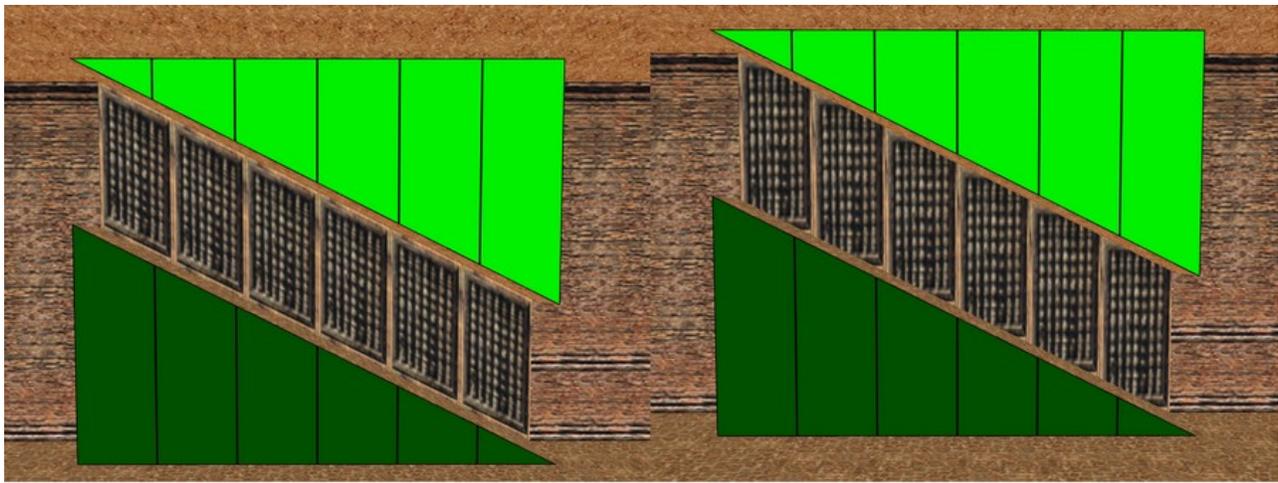
Mit dieser Funktion kann man mehrere tolle Sachen machen. Ich bin mir nicht sicher, ob ich selber schon alles darüber weiß.

"Fix texture coordinates" auf Floor und Ceiling

Trägt man bei dreieckigen Squares auf dem Boden oder der Decke Texturen auf, werden die Texturen oft zerstückelt aufgetragen und das Ergebnis sieht dann so aus.



"Fix texture coordinates" auf Walls



ohne Fix Texture Coordinates

mit Fix Texture Coordinates

Mit "Fix Texture Coordinates" werden die Texturen senkrecht aufgetragen.

Da diese Werkzeugleiste sehr umfangreich ist, kann es sein, dass hier nicht alles erwähnt wurde oder auch was vergessen wurde. Wer noch etwas zusätzliches weiß, kann uns Admins gerne Bescheid geben und wir werden diesen Artikel dann ergänzen.