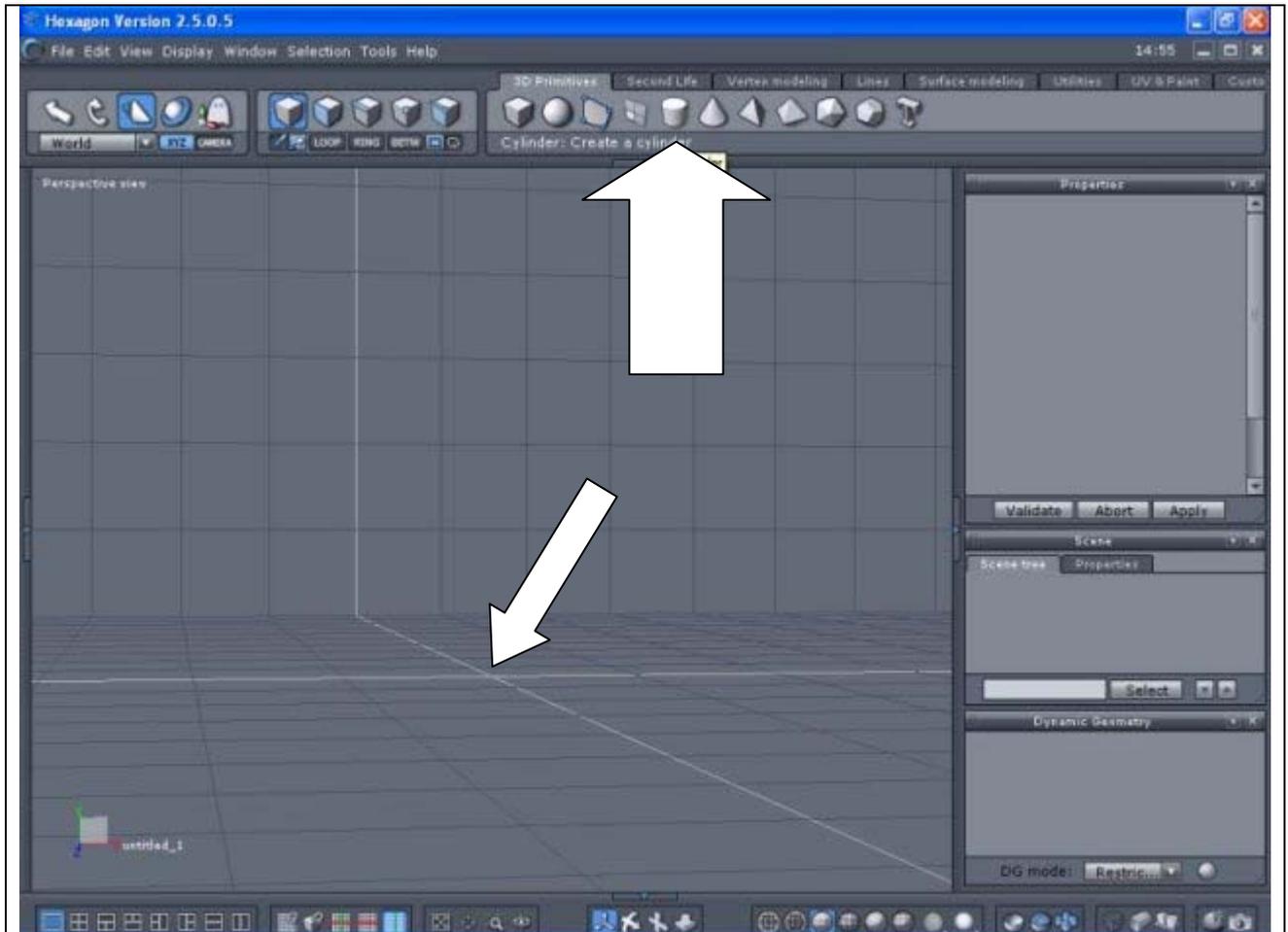


# Hüte mit Hexagon 2.5 erstellen

## Hexagon-Tutorial

Eigentlich ist es ja sehr einfach, in Hexagon 2.5 Hüte zu zaubern. Und das nur mit einem Cylinder. Starten wir erstmal das Programm, und wählen Cylinder.

Bild 1



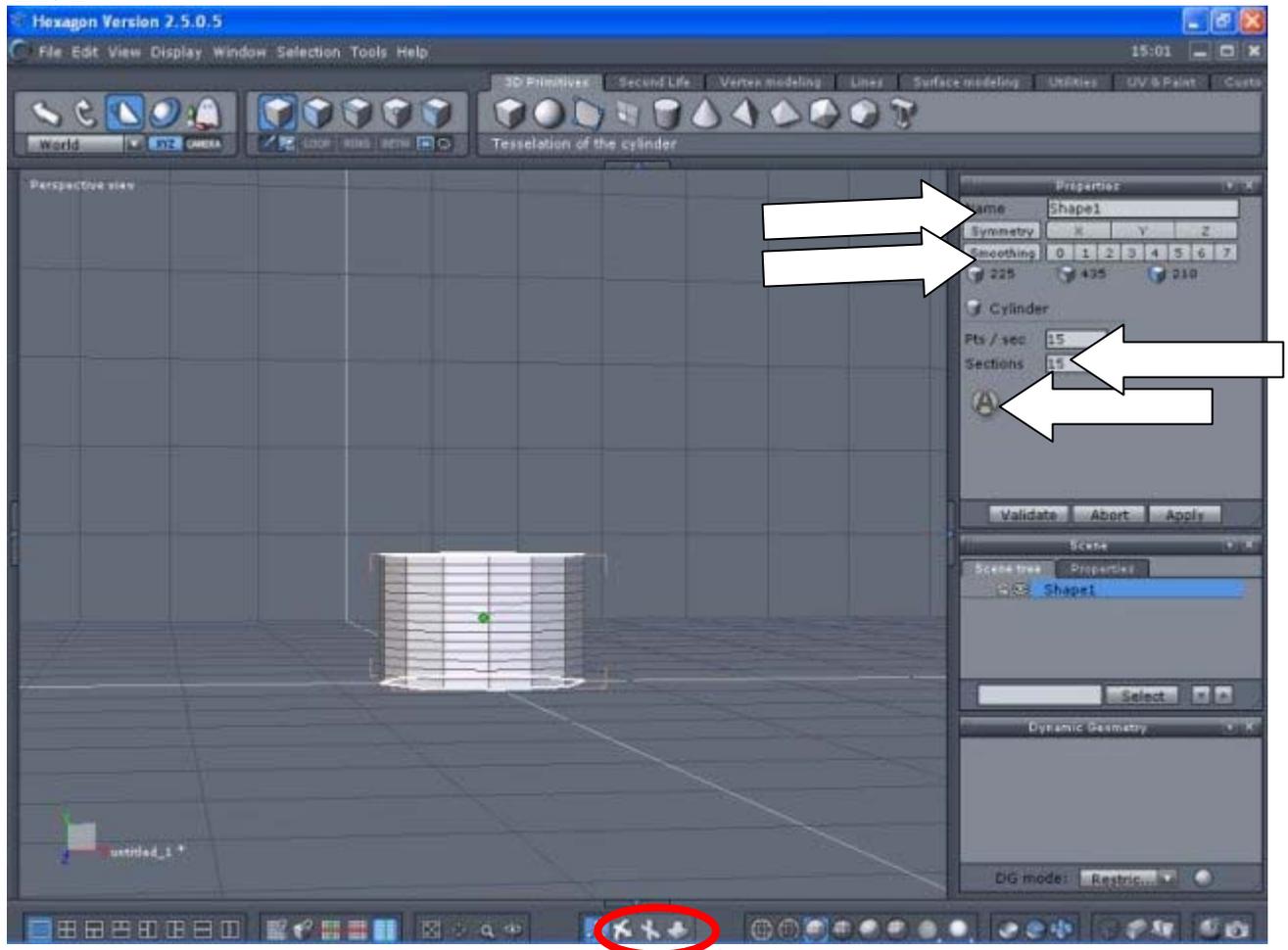
1. Mit gedrückter Shifttaste (der Cylinder wird genau am Mittelpunkt aufgezo-gen) und gedrückter LMT nach außen ziehen (gewünschter Durchmesser) RMT-klick
2. Gedrückte LMT nach oben ziehen (Höhe) RMT-klick
3. Um den Cylinder zu schließen (Deckel oben und unten) das A-Icon anklicken.
4. Pts/sec und Section auf ca. 15 setzen

Das ganze sieht noch sehr Eckig aus-

5. Smoothing auf 1 oder 2.

6. Namen ändern, in dem man in dem hellengrauen Kästchen neben Namen (in diesem Tut *Hut* ) eintippt und Validate oder Return-Taste. Der Name erscheint anschließend auch im *Szene tree*.

Bild 2



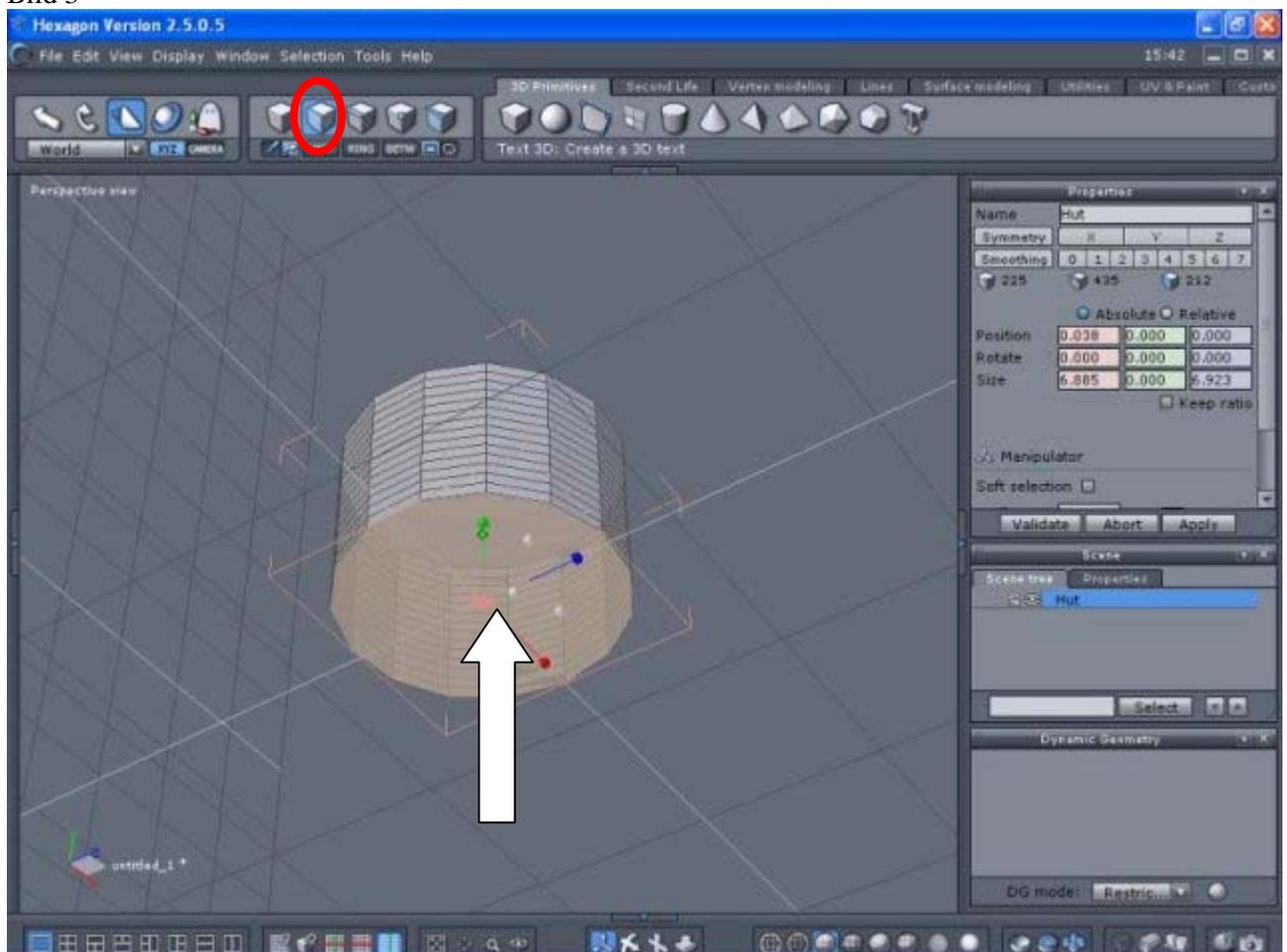
Bei diesem Tutorial habe ich nur im Perspektiv-Modus gearbeitet und über diese Icons das Projekt gesteuert. Während der Arbeit kann man auf die drei rechten Icons (Rotate – Pan – Zoom) klicken und mit gedrückter LMT navigieren. Manchmal reicht es aber nicht mit der Bewegung aus. Dann klickt man einfach auf eine der Icons und geht mit dem Cursor ins Arbeitsfeld und navigiert so Großzügiger. Beim weiterarbeiten muss man aber wieder das Manipulator-Mode Icon anklicken (das linke von den vier Icons).

Jetzt wollen wir den unteren Deckel des Cylinder entfernen, damit irgendein Kopf hinein passt.

7. *Select faces* (F2) anwählen.

8. Unteren Deckel anklicken und Entf-Taste drücken.

Bild 3



Die Krempe des Hutes erstellen wir folgendermaßen.

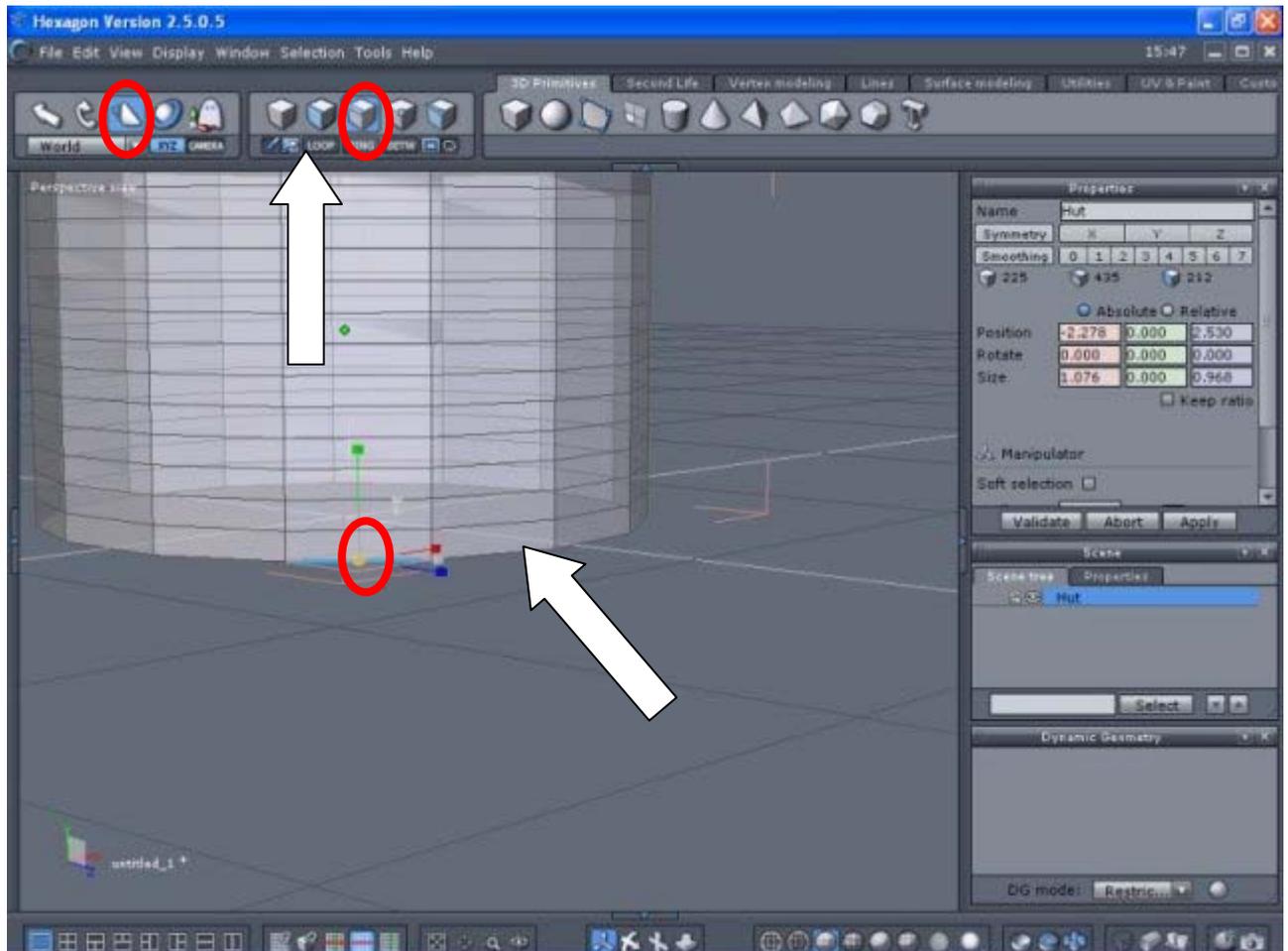
9. *Select edges* (F3) anwählen und eines der unteren Linien anklicken.  
Die Linie färbt sich grün.

10. *Loop(L)* anklicken. Dadurch wird der gesamte untere Rand ausgewählt.

11. *Scale manipulator (S)* anklicken.

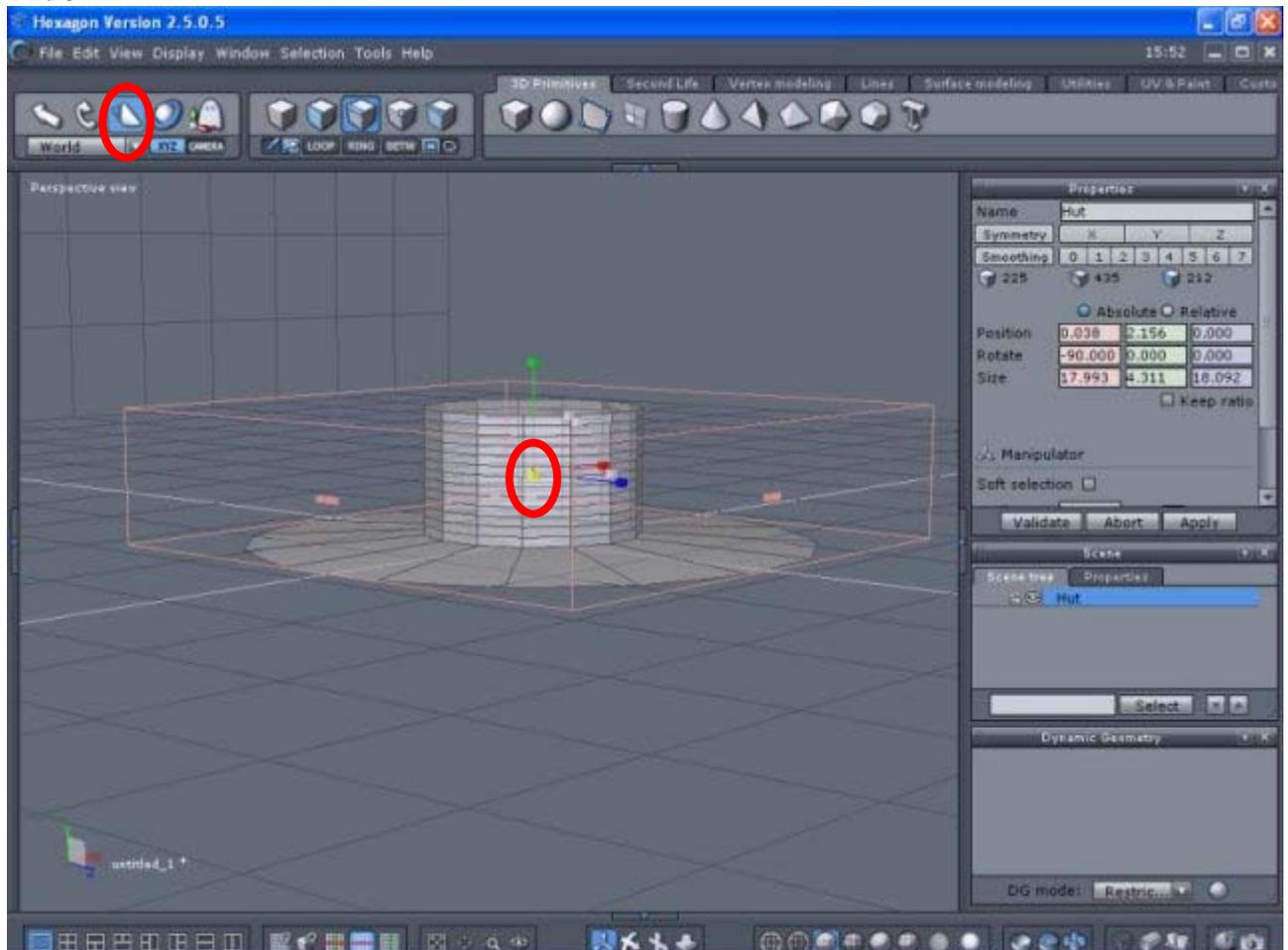
12. Gelben Ziehpunkt anklicken und mit gedrückter LMT nach außen ziehen.

Bild 4



Hier das Ergebnis.

Bild 5

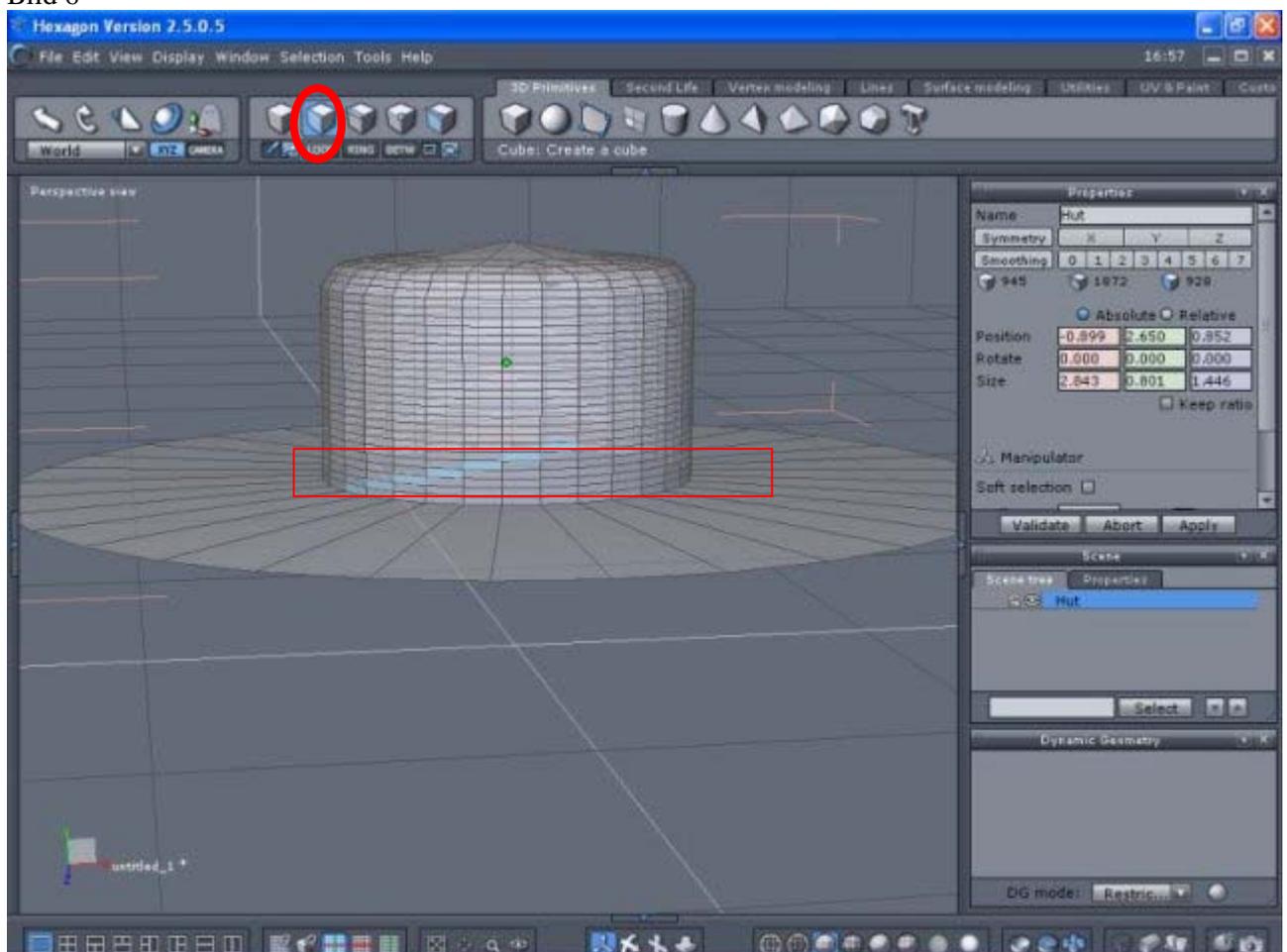


## Nun zum Hutband

13. Wieder *Select faces* (F2) anwählen.

14. Mit gedrückter *Shifttaste* schräg bis zur Hutbandbreite die faces anklicken.

Bild 6

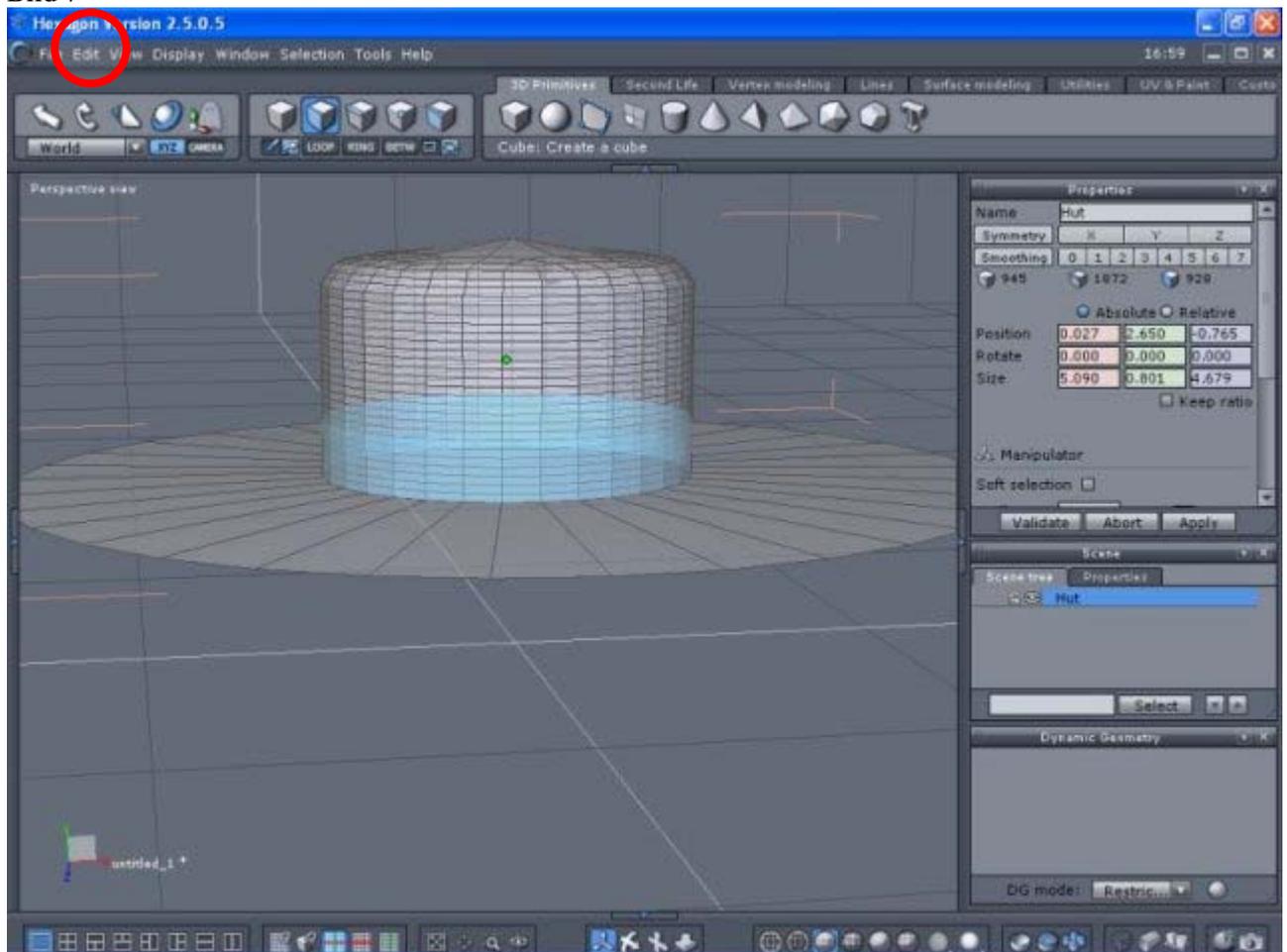


15. Anschließend *Loop* anwählen.

16. *Edit-Copy* (Ctrl+C)

17. *Edit-Paste* (Ctrl+V)

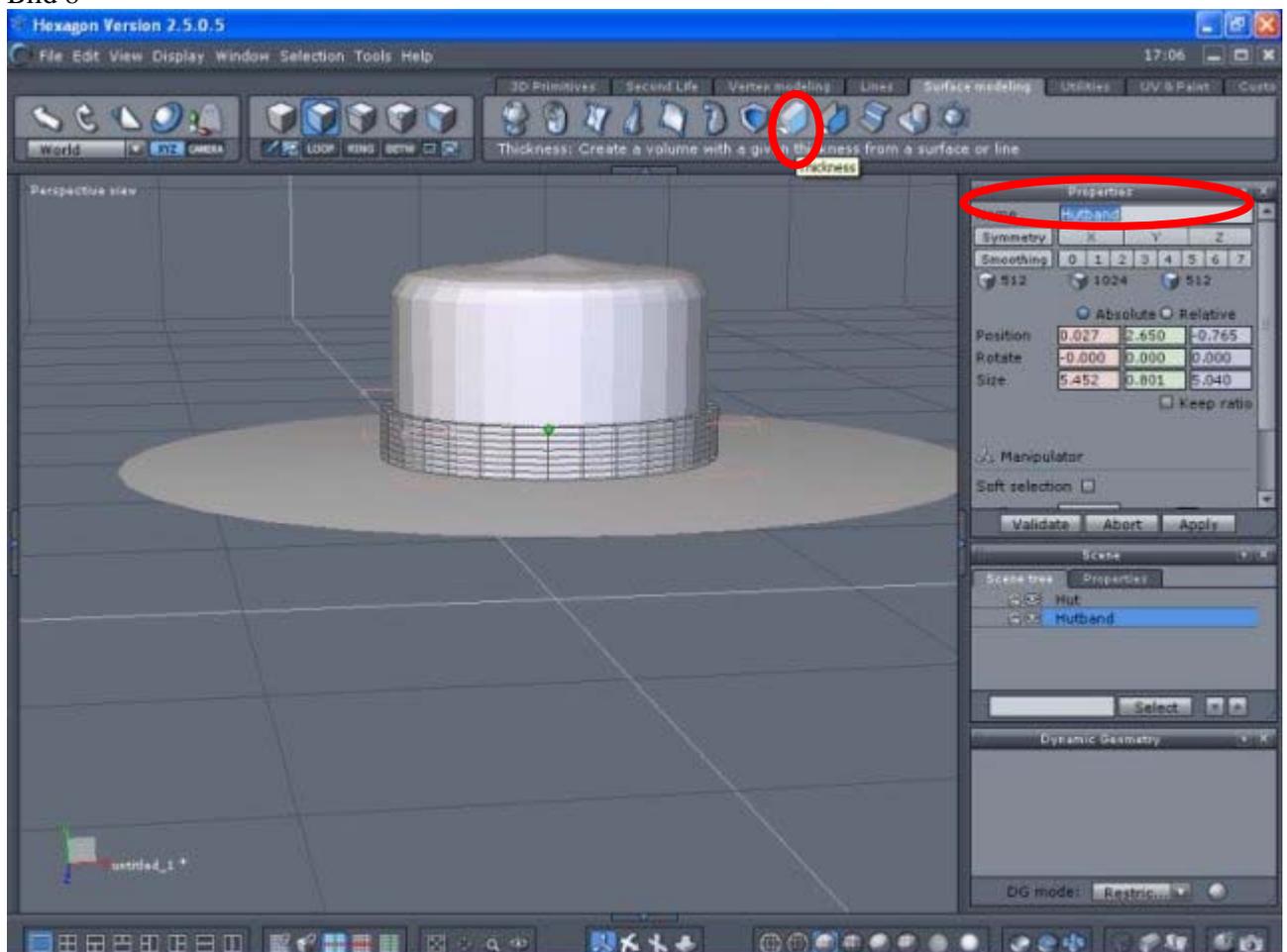
Bild 7



18. Den Namen jetzt in Hutband ändern.

19. Dann *Surface modelling – Thickness* die Dicke des Bandes einstellen.  
Validate oder Entertaste drücken.

Bild 8



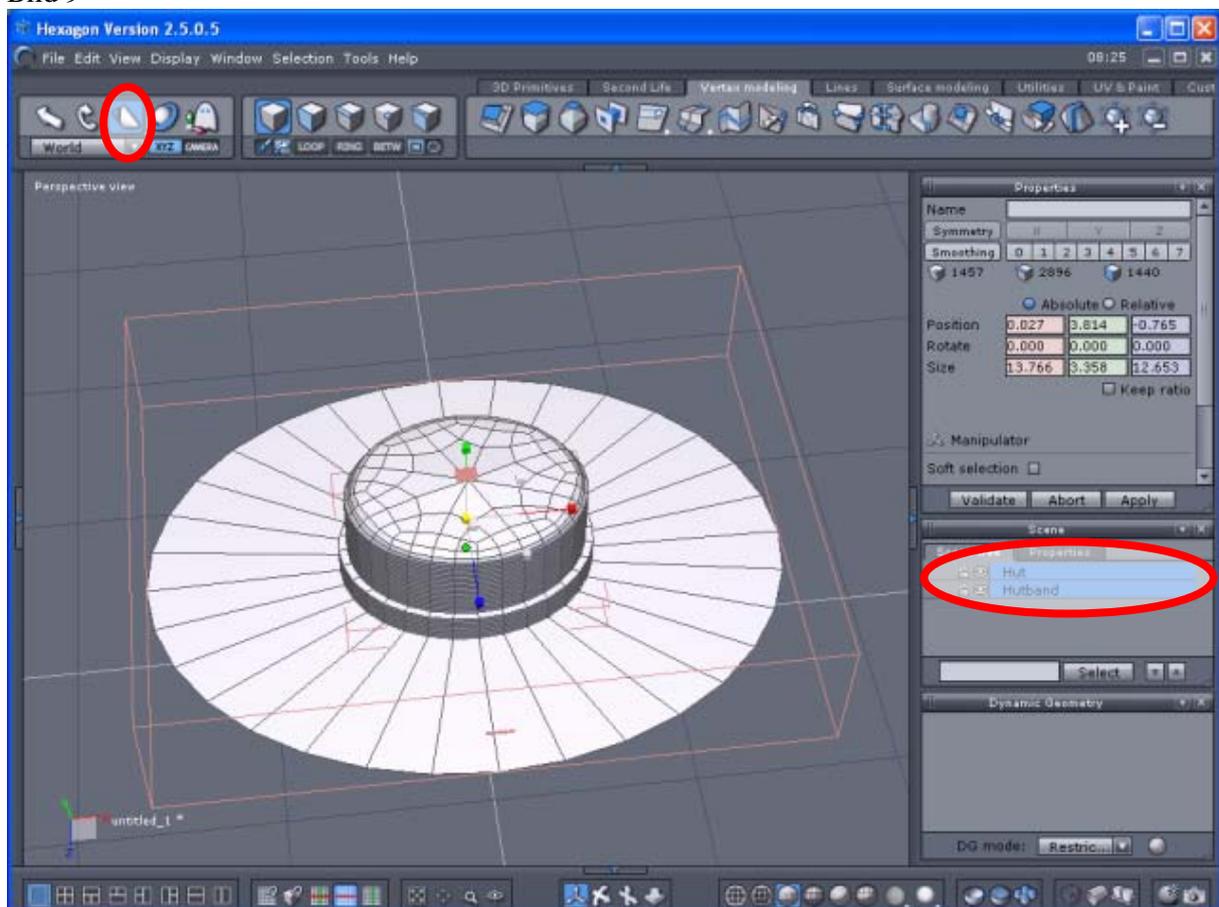
**Die Grundform des Hutes ist fertig**

Aber es geht weiter

Jetzt werden wir die Form etwas verändern und einen Schlapphut erstellen.

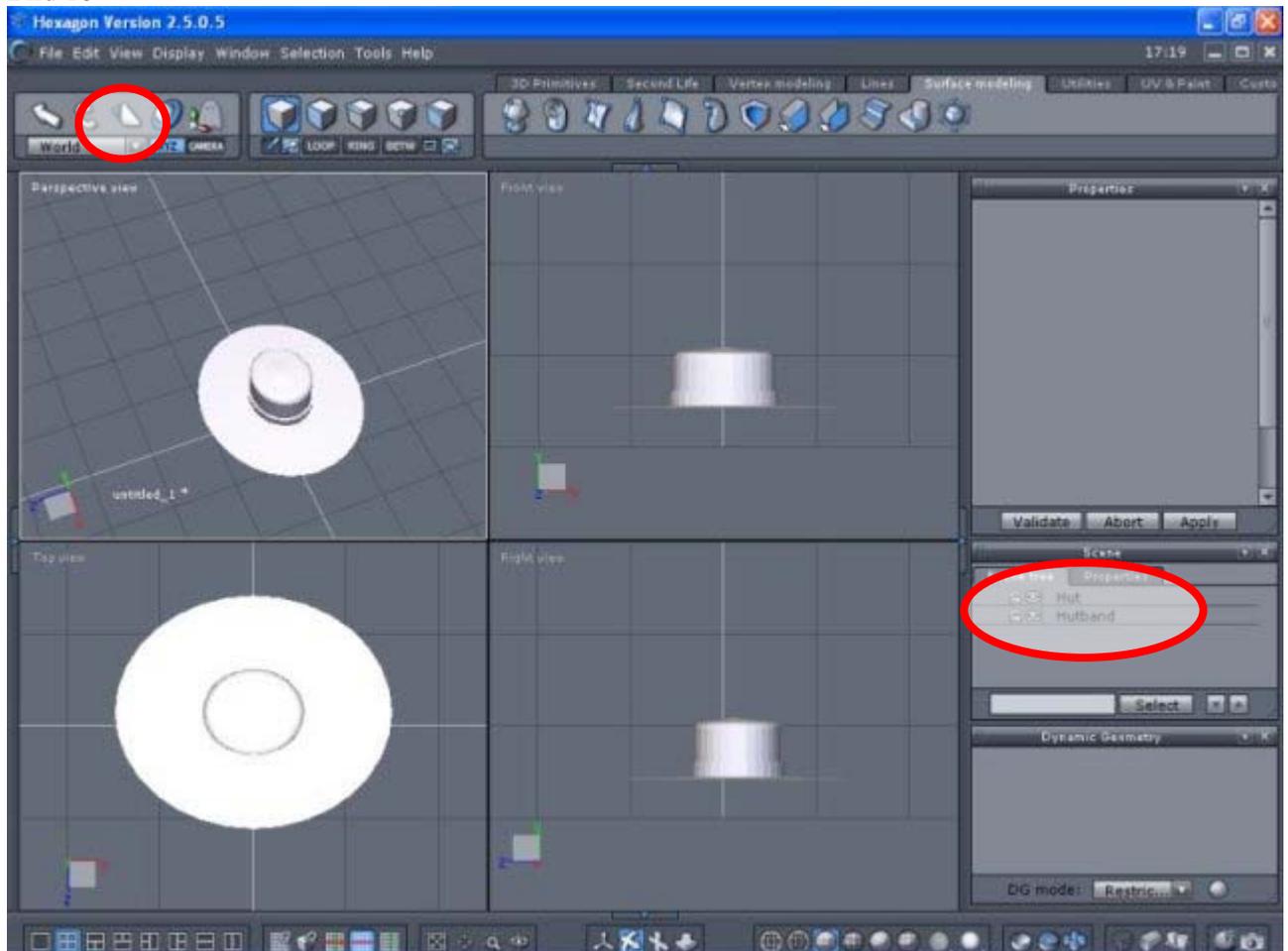
20. Um den Hut etwas Ovaler zumachen, im *Szenen tree* bei gedrückter Shift-Taste Hut und Hutband anklicken und bei ausgewähltem *Scale manipulator* in X-Richtung vergrößern.

Bild 9



## Ovale Form des Hutes

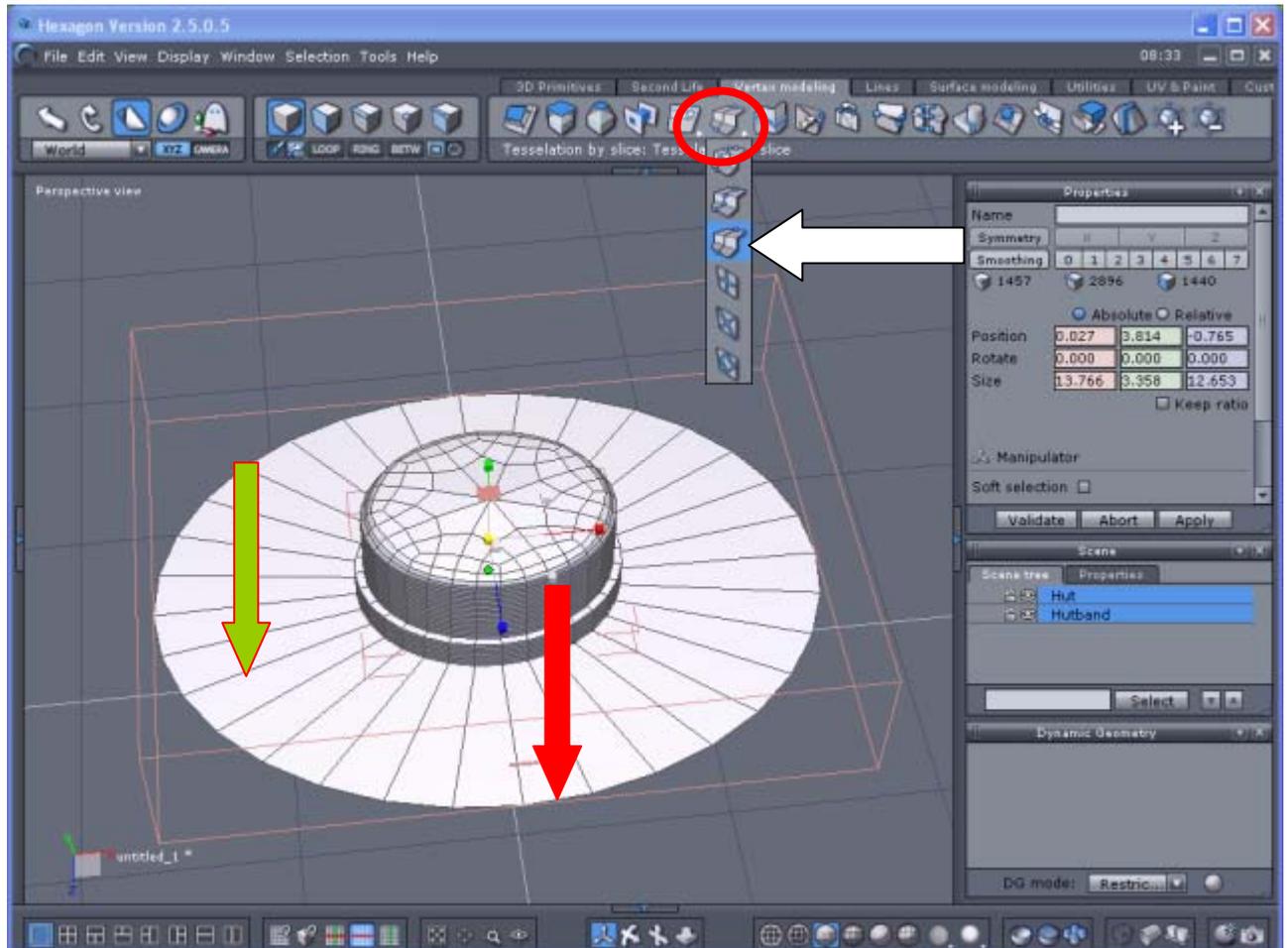
Bild 10



Damit wir die Hutkrempe besser formen und biegen können, müssen wir weitere faces hinzufügen. Ich bin hier etwas unsicher ob es Faces oder wie in Max 3D Polygone heißt.

21. *Vertex modeling* – *Tessellation by slice* auswählen.

Bild 11

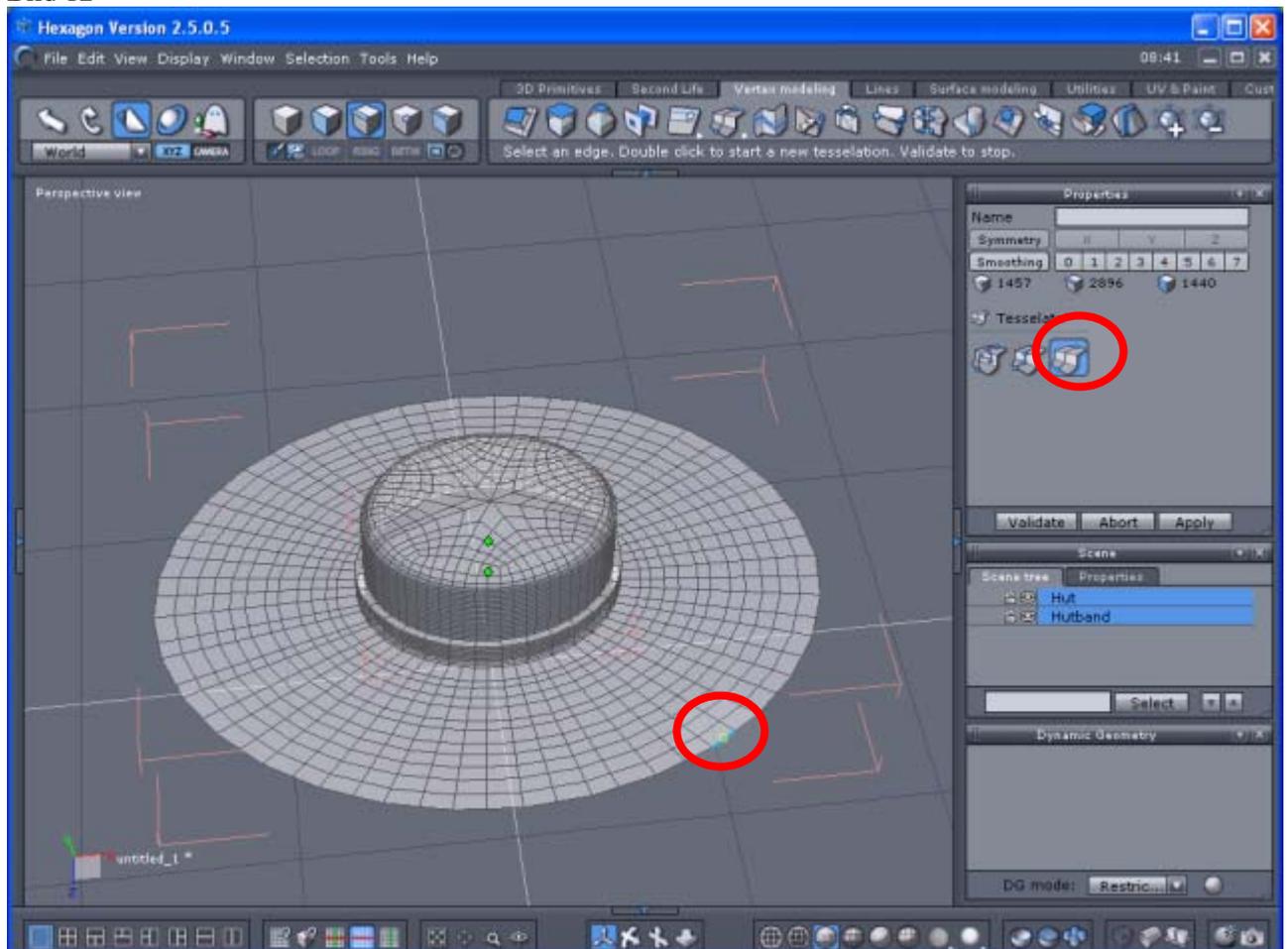


22. Das klein gelbe Karo dann zwischen zwei Linien am äußersten Rand der Krempe (roter Pfeil) anklicken und es werden weitere Linien generiert.

23. Das gelbe Karo auf einer Linie (grüner Pfeil) generiert einen Kreis auf der Fläche.

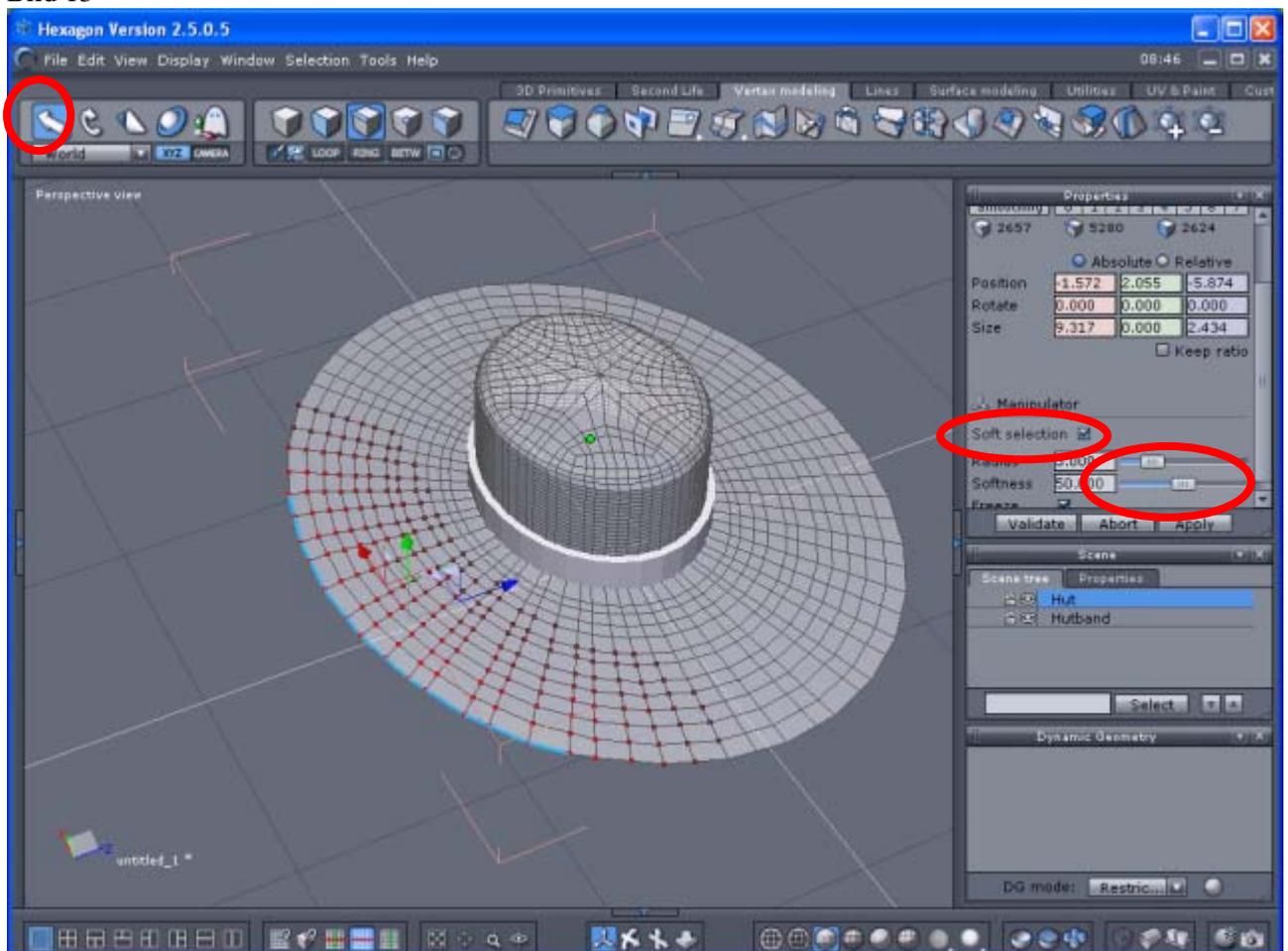
# Das Ergebnis

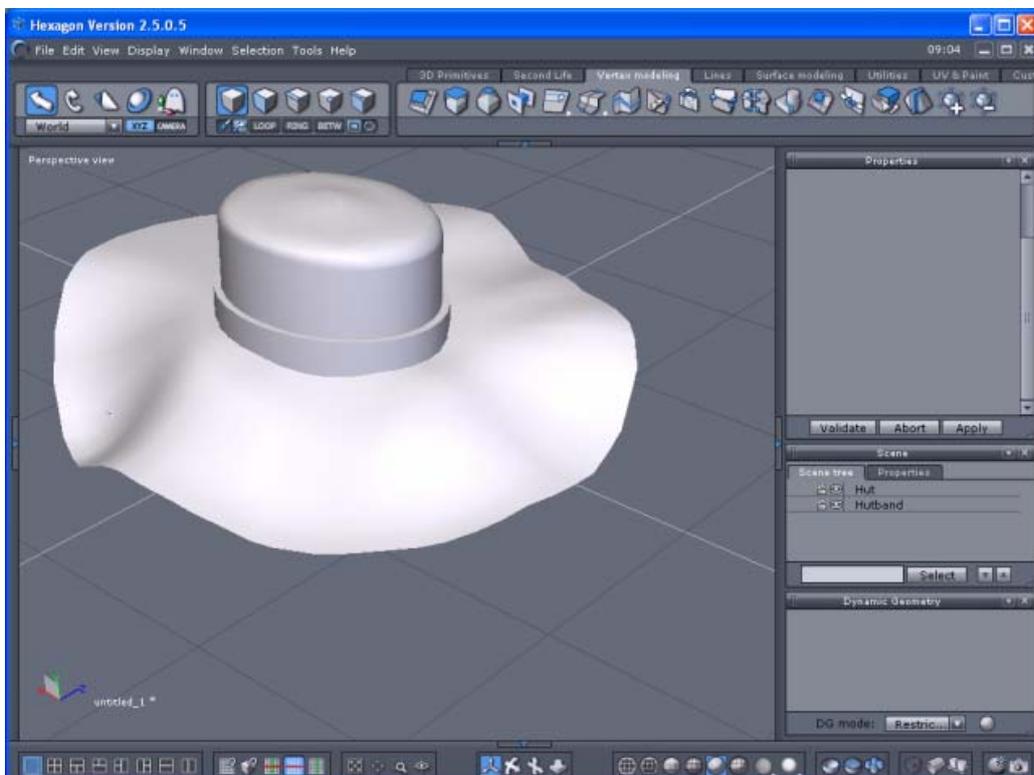
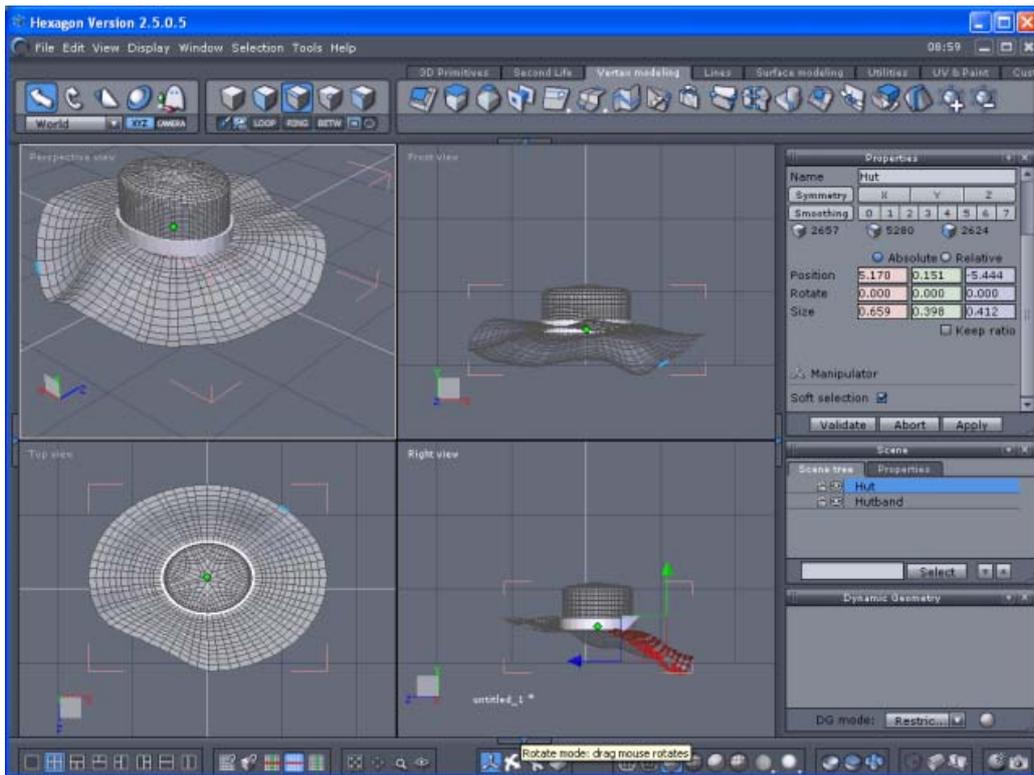
Bild 12

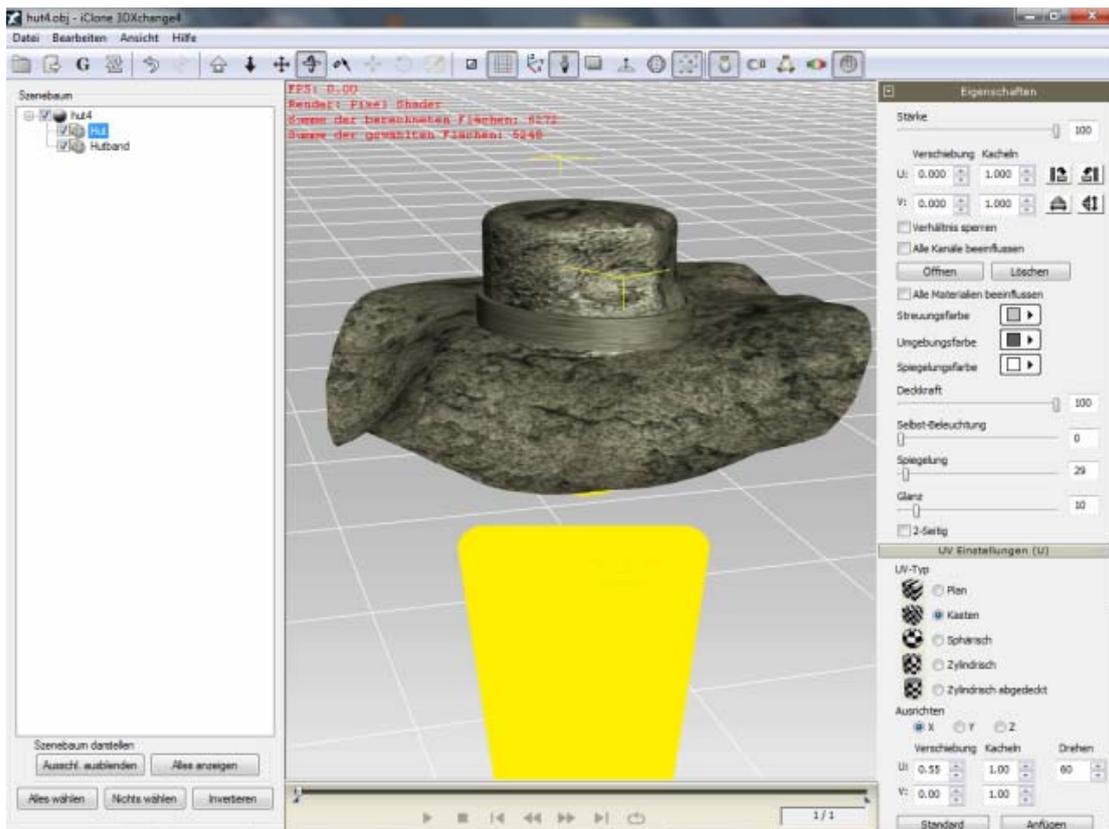
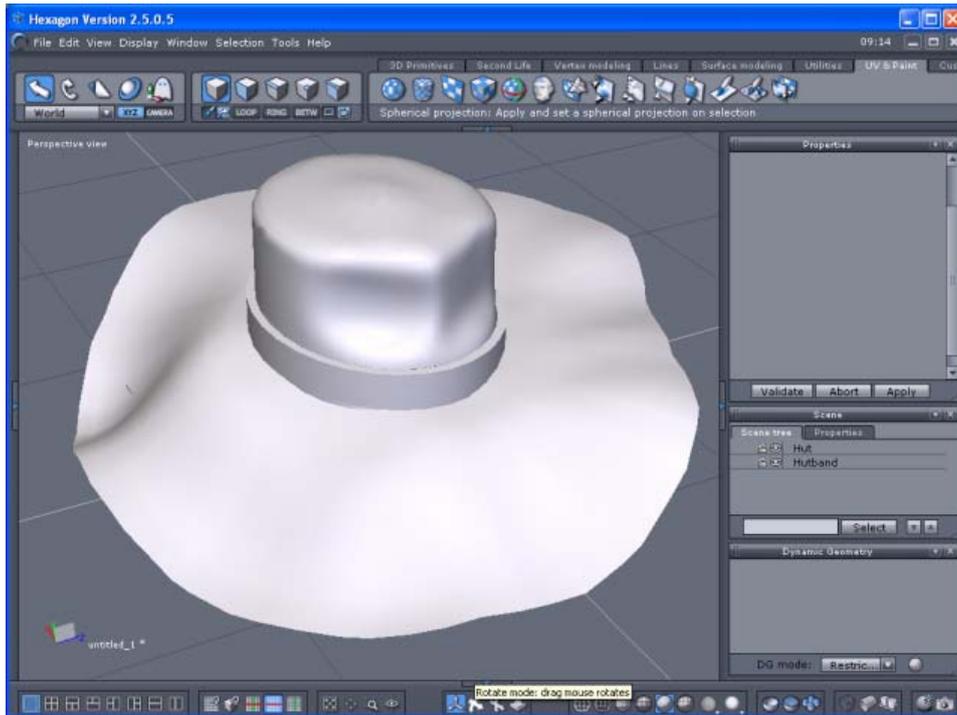


24. Das Kästchen bei *Soft selection* anklicken. Jetzt kann man jeden einzelnen Punkt oder Linie anklicken und in jeder Richtung ziehen. Die Bereichseinstellung nimmt man über die Schieberegler vor. Es ist so, als würde man an einem Tuch rumzupfen.

Bild 13







In 3DXchange4 vergrößert, geglättet und Material zugewiesen.  
 Viel Spaß beim ausprobieren.

Action\_2009 © 2010-07-08