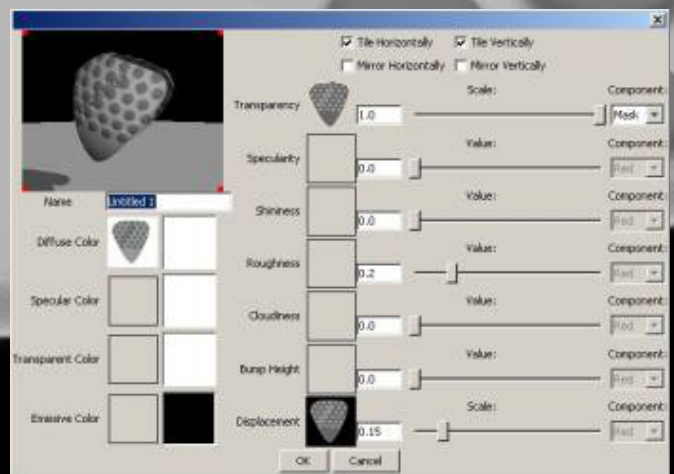
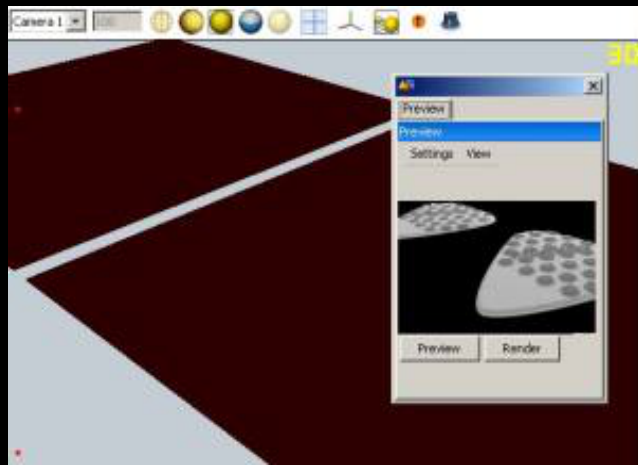
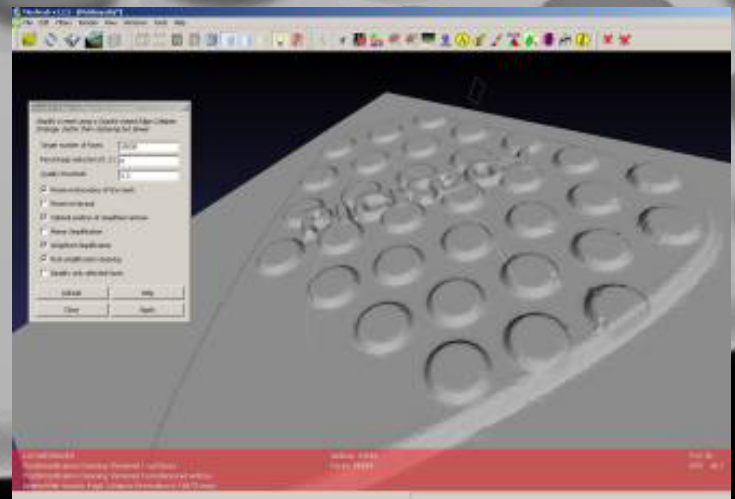
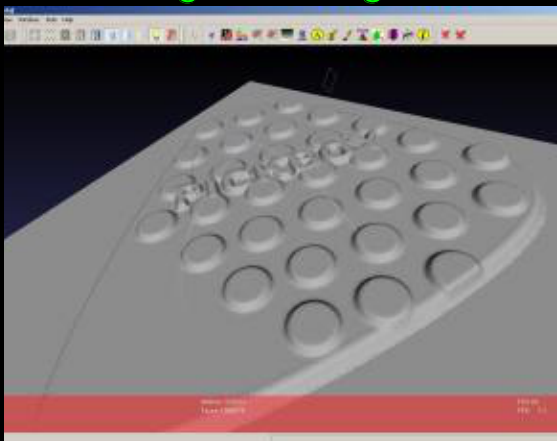


1. Erstelle eine Graustufen-Map z.B. in Inkscape.
2. Exportiere diese Map in hoher Auflösung, 1024x1024 oder mehr.
3. Für Aol muss sie invertiert werden ("schwarz -> weiß"), das ist leicht in GIMP machbar ("Colors" -> "Invert"). Bei Bedarf eine Transparenzmaske erstellen...



1. Erstelle eine Ebene, diese muss ein TriMesh sein.
2. Erstelle eine Bildtextur und setze das Graustufen-Bild in den Displacement-Kanal (im Screenshot rechts unten). Diese Textur auf die soeben erstellte TriMesh-Ebene anwenden.
3. Mal eben rendern, um zu sehen, wo die Reise hingeht.
4. Führe "Scripts" -> "Tools" -> "Convert to displaced" aus.
5. Nicht zu hohe Nummern verwenden! 0.01 ist ein guter Anfangswert.
6. Der Trick ist, Aol das Mesh nicht optimieren zu lassen. Das dauert viel zu lange im Vergleich zu Meshlab.



In Meshlab ist es eine Frage von Minuten, um das Mesh mit Millionen von Flächen in eines mit nur 85'000 Flächen herunterzurechnen.