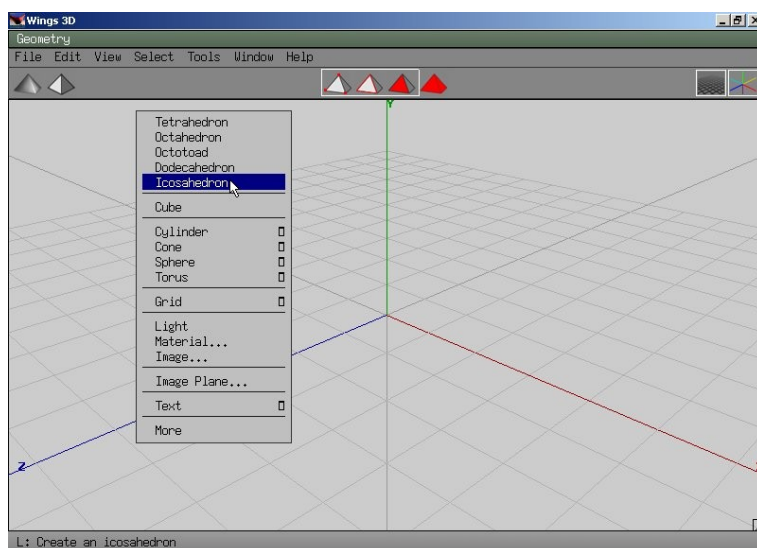


Der Fussball



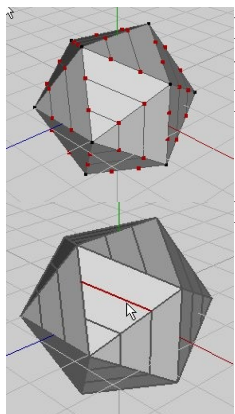
Mit diesem Tutorial möchte ich zeigen wie schnell man mit [Wings3D](#) einen Fussball modellieren kann.



Als Ausgangsobjekt für den Ball dient mir ein sogenannter Icosahedron.

Um die typischen 5- und 6-Ecke zu erhalten muss ich das Objekt unterteilen.

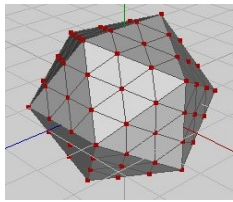
Dazu Selektiere ich eine Kante und drücke die Taste [i].



Mit den Tasten [3] und [c] (nacheinander) werden alle Kanten 2x geteilt und verbunden.

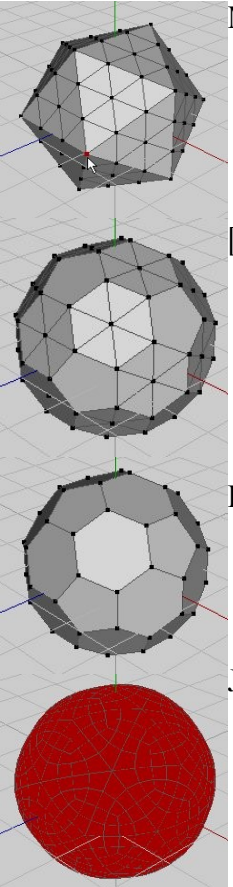
Ein Druck auf [Space] hebt die komplette Selektion auf.

Die längere, der neu entstandenen Kanten wird selektiert.



Die Tastenfolge [i] [2] [b] [v] [c] [c] macht folgendes

- [i] Symmetrische Kanten auf dem Objekt selektieren
- [2] diese mittig teilen
- [b] ganzes Objekt auswählen
(um im folgenden schritt alle Punkt gleichzeitig zu selektieren)
- [v] in den Punkt-Modus wechseln
- [c] verbindet alle selektierten Punkte miteinander (reicht aber noch nicht)
- [c] deshalb nochmal um auch den rest zu erwischen :)

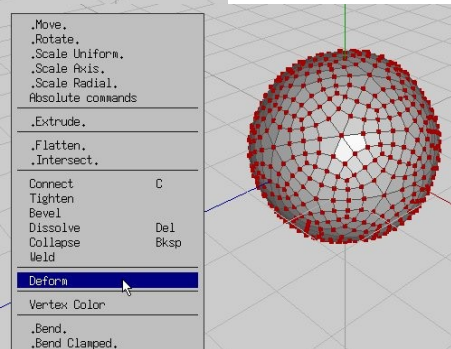


Mit [Space] alles deselektieren und einen Punkt einer Spitze Selektieren.

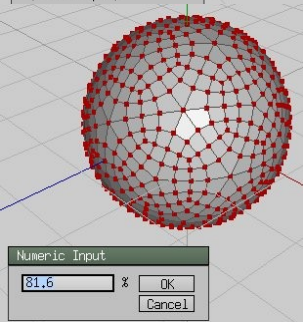
[i] und [Entf] löschen die überflüssigen Punkte.

Das Gleiche mache ich mit den mittelpunkten der 6-Ecke.

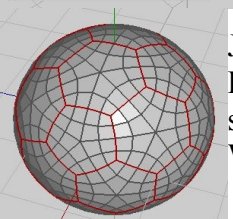
Jetzt wähle ich das komplette Objekt, [b], und Smoothe [s] es zwei mal. (nicht deselektieren!)



Ich wechsele in den Punktmodus [v] und wähle aus dem Kontextmenü [RMB] Deform > Inflate [LMB].



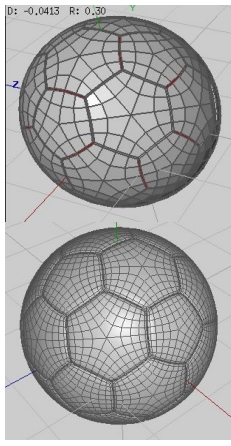
Mit [Tab] öffne ich den Numerical-Dialog, gebe 100 ein und bestätige die Eingabe mit [Enter], [Space].



Jetzt werden die Kanten um die 5- und 6-Ecke selektiert.

Das geht am besten wenn man eine Kante selektiert, [l] (Edge-Loop) drückt und dann [i] für alle symmetrischen Kanten.

Wenn man es richtig macht sollten nach dem 2. mal alle gewünschten Kanten selektiert sein.



Mit [RMB] > Extrude > [LMB] werden jetzt die Kanten ein wenig nach innen geschoben. Durch drücken von [+] oder [-] kann die Breite der Extrusion eingestellt werden. Alternativ kann man natürlich auch mit [Tab] die numerische Eingabe öffnen und dort die gewünschten Einstellungen machen.

Mit Druck auf [Shift+Tab] kann man sich schon das Ergebnis anschauen.

Mir gefallen allerdings die Ecken noch nicht. Die sind mir zu rund.

Also werden die extrudierten Kanten und die Kanten an den Ecken selektiert und mit [RMB] > Hardness > [LMB] > Hard zu scharfen Kanten gemacht.

Wenn man alle Kanten erwisch hat müsste in der linken, oberen Ecke „540 edges selected“ stehen. Das „Scharf machen“ der Kanten ist natürlich Geschmackssache.

Zum färben der 5-Ecke selektiere ich den Mittelpunkt eines 5-Ecks, wechsele in den Face-modus [f], drücke einmal [+] und danach [i]. Jetzt sollten alle 5-Ecke selektiert sein.

Mit [RMB] > Material > [RMB]!! erstelle ich ein neues Material welches den 5-Ecken zugewiesen wird.

Bei Fragen meldet Euch auf www.wings3d.de im Forum.

Vielen Dank für's Anschauen.

Mit freundlichen Grüßen
stoNe