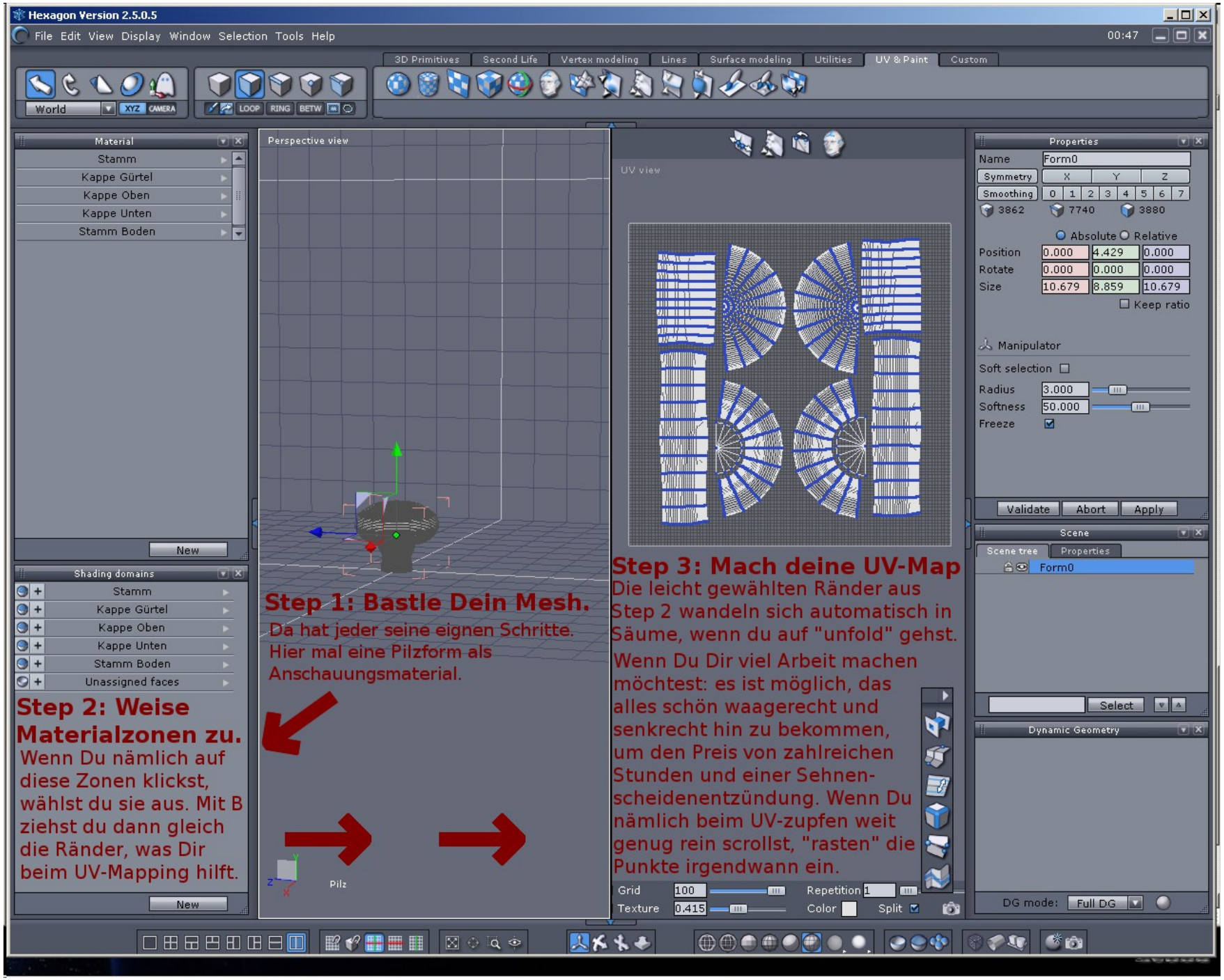
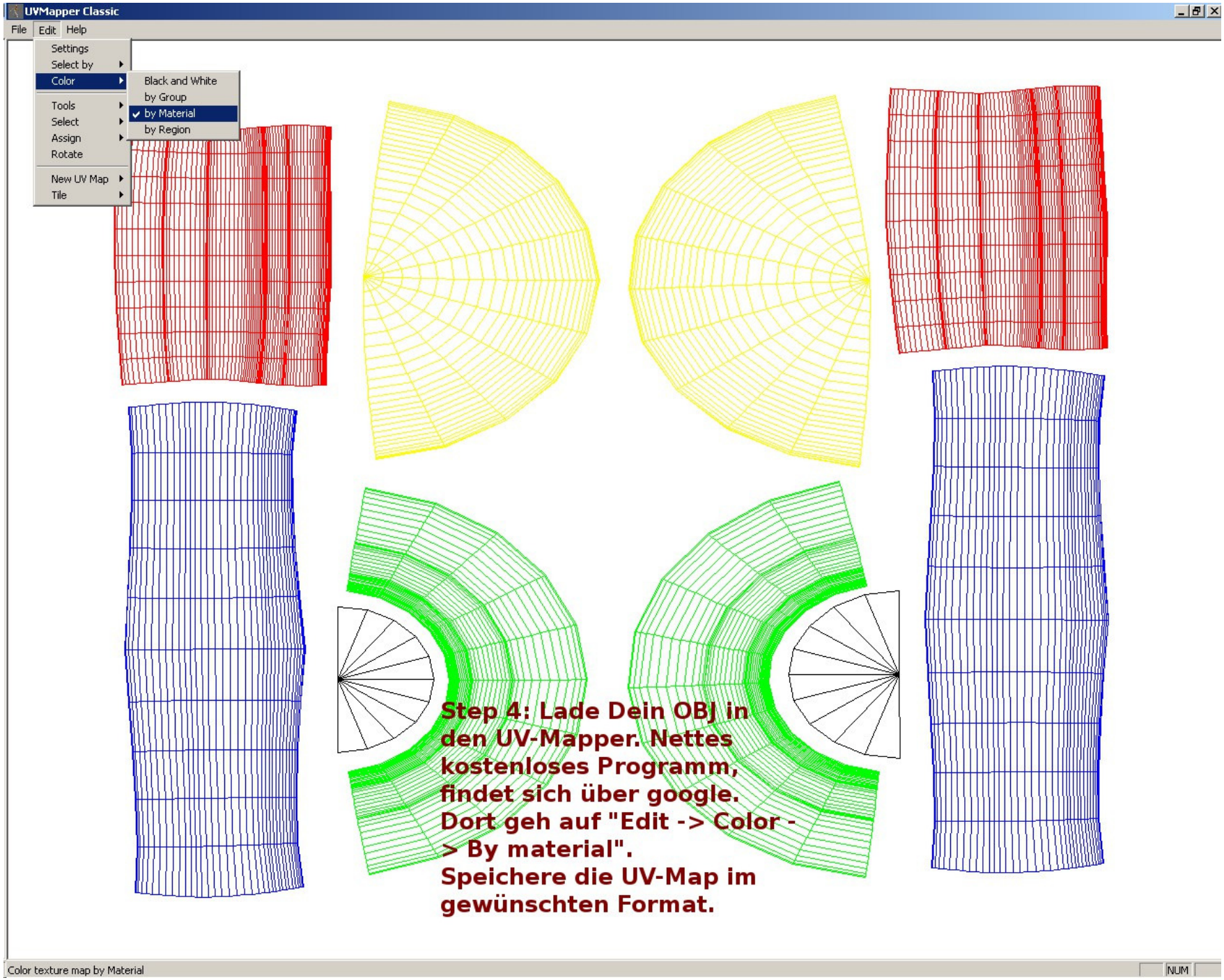
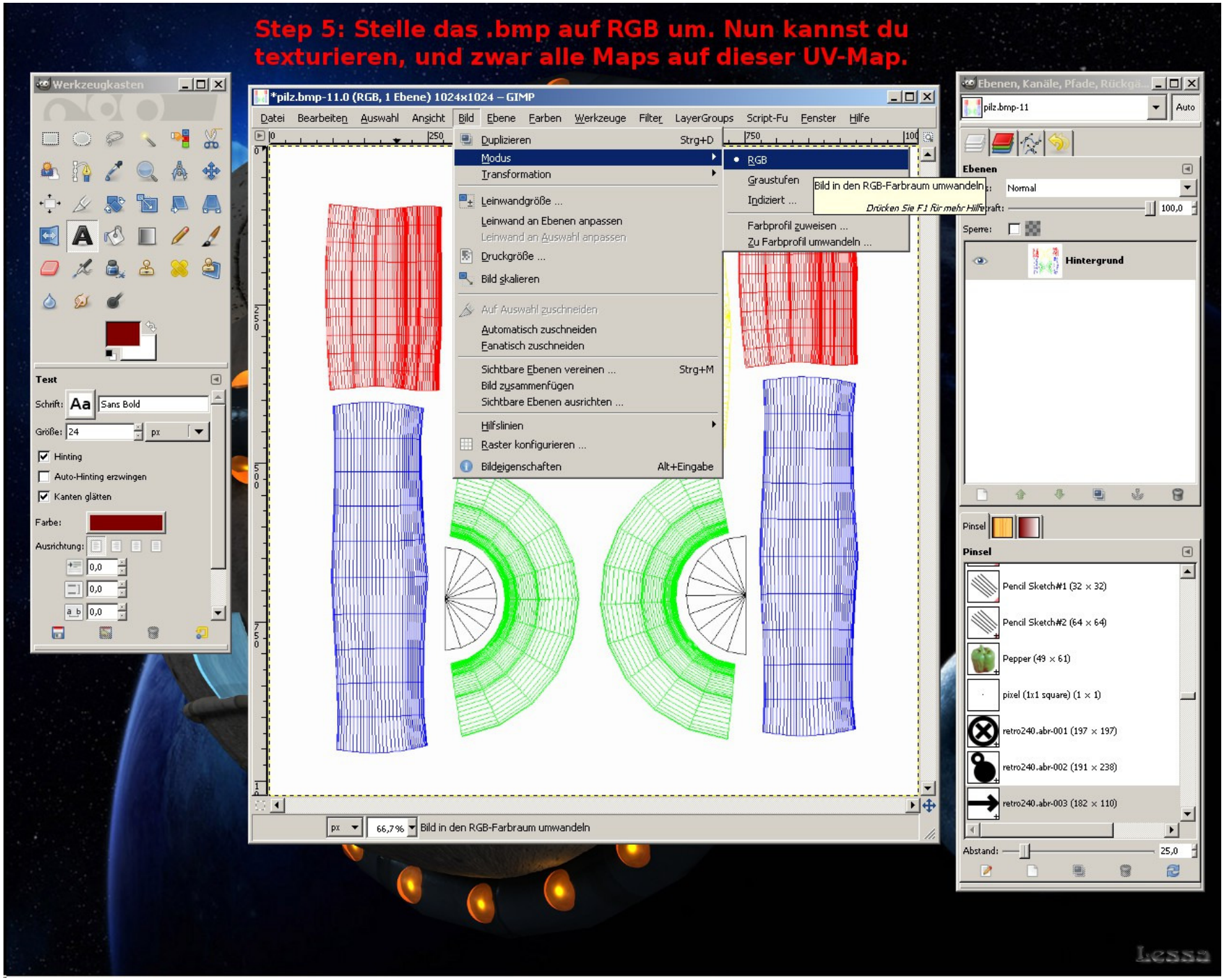

Hexagon Version 2.5.0.5
File Edit View Display Window Selection Tools Help
00:47
3D Primitives
Second Life
Vertex modeling
Lines
Surface modeling
Utilities
UV & Paint
Custom
World
XYZ
CAMERA
LOOP
RING
BETW
Material
Stamm
Kappe Gürtel
Kappe Oben
Kappe Unten
Stamm Boden
New
Shading domains
Stamm
Kappe Gürtel
Kappe Oben
Kappe Unten
Stamm Boden
Unassigned faces
Step 2: Weise Materialzonen zu.
Wenn Du nämlich auf diese Zonen klickst, wählst du sie aus. Mit B ziehst du dann gleich die Ränder, was Dir beim UV-Mapping hilft.
New
Perspective view
Step 1: Bastle Dein Mesh.
Da hat jeder seine eignen Schritte. Hier mal eine Pilzform als Anschauungsmaterial.
Pilz
UV view
Step 3: Mach deine UV-Map
Die leicht gewählten Ränder aus Step 2 wandeln sich automatisch in Säume, wenn du auf "unfold" gehst.
Wenn Du Dir viel Arbeit machen möchtest: es ist möglich, das alles schön waagerecht und senkrecht hin zu bekommen, um den Preis von zahlreichen Stunden und einer Sehnen-scheidenentzündung. Wenn Du nämlich beim UV-zupfen weit genug rein scrollst, "rasten" die Punkte irgendwann ein.
Grid 100
Texture 0.415
Repetition 1
Color
Split
Properties
Name Form0
Symmetry X Y Z
Smoothing 0 1 2 3 4 5 6 7
3862 7740 3880
Absolute Relative
Position 0.000 4.429 0.000
Rotate 0.000 0.000 0.000
Size 10.679 8.859 10.679
Keep ratio
Manipulator
Soft selection
Radius 3.000
Softness 50.000
Freeze
Validate Abort Apply
Scene
Scene tree Properties
Form0
Select
Dynamic Geometry
DG mode: Full DG


UVMapper Classic
File
Edit
Help
Settings
Select by
Color
Tools
Select
Assign
Rotate
New UV Map
Tile
Black and White
by Group
by Material
by Region
Step 4: Lade Dein OBJ in den UV-Mapper. Nettes kostenloses Programm, findet sich über google. Dort geh auf "Edit -> Color -> By material". Speichere die UV-Map im gewünschten Format.
Color texture map by Material
NUM


Step 5: Stelle das .bmp auf RGB um. Nun kannst du texturieren, und zwar alle Maps auf dieser UV-Map.
Werkzeugkasten
*pilz.bmp-11.0 (RGB, 1 Ebene) 1024x1024 – GIMP
Datei Bearbeiten Auswahl Ansicht Bild Ebene Farben Werkzeuge Filter LayerGroups Script-Fu Fenster Hilfe
Duplizieren Strg+D
Modus
Transformation
Leinwandgröße ...
Leinwand an Ebenen anpassen
Leinwand an Auswahl anpassen
Druckgröße ...
Bild skalieren
Auf Auswahl zuschneiden
Automatisch zuschneiden
Fanatisch zuschneiden
Sichtbare Ebenen vereinen ... Strg+M
Bild zusammenfügen
Sichtbare Ebenen ausrichten ...
Hilfslinien
Raster konfigurieren ...
Bildeigenschaften Alt+Eingabe
RGB
Graustufen
Indiziert ...
Farbprofil zuweisen ...
Zu Farbprofil umwandeln ...
Bild in den RGB-Farbraum umwandeln
Drücken Sie F1 für mehr Hilfe
Text
Schrift: Sans Bold
Größe: 24 px
Hinting
Auto-Hinting erzwingen
Kanten glätten
Farbe:
Ausrichtung:
Ebenen, Kanäle, Pfade, Rückgä...
pilz.bmp-11
Auto
Ebenen
Normal
Deckkraft: 100,0
Sperre:
Hintergrund
Pinsel
Pencil Sketch#1 (32 × 32)
Pencil Sketch#2 (64 × 64)
Pepper (49 × 61)
pixel (1x1 square) (1 × 1)
retro240.abr-001 (197 × 197)
retro240.abr-002 (191 × 238)
retro240.abr-003 (182 × 110)
Abstand: 25,0
66,7 %
Bild in den RGB-Farbraum umwandeln
Lessa