

Herzlich willkommen zu diesem Tutorial in der Reihe Texture Mapping. Dieses dritte Tutorial soll Ihnen zeigen, wie Sie eine Textur eines Baumstammes, den Sie hier sehen, auf einen einfachen Zylinder mappen können. Wir haben hier zwei Texturen verwendet, eine Textur für den Stamm und eine weitere Textur hier vom Schnitt des Baumstammes und ich zeige Ihnen in ein paar wenigen Schritten, wie einfach das möglich ist, hier die Textur an die richtige Stelle mit Hilfe vom UV-Mapping zu bekommen.

Dann starten wir mit dem Blender Default Screen, hier der Würfel. Ich lösche den Würfel und gebe einen Zylinder dazu, den ich etwas in Z skalriere. Wir sehen hier, dass wir hier jetzt nicht näher auf die Modellierung des Baumstumpfes eingehen, sondern nur auf, wie wir optimal die Textur auf diesen Zylinder mappen können.

Gut, wir schauen uns nun die UV-Editing-Tools an. Wir sehen hier auch in einem der früheren Tutorials, ist der Zylinder bereits richtig gemappt. An dieser Stelle hier, wir sehen hier die Seite des Zylinders und die Ober- und die Unterseite des Zylinders.

Das ist bei Default-Objekten so der Fall.