

UV – Mapping

- Auf Edge-Selection umstellen
- Alle Edges an denen ein „Schnitt“ gemacht werden soll selektieren
- Mit „Strg+E“ zur Auswahl „Mark Seem“
- Screen Layout von „default“ zu „UV Editing“
- Im Edit-Mode alles selektieren und dann über „U“ unwrappen
- Wenn man mit den Cuts zufrieden ist wieder evtl. vom Mesh eine Kopie erstellen und auf einen anderen Layer mit „M“ speichern
- Dann den Mirror-Modifier bestätigen „apply“ drücken
- Wieder alles selektieren und unwrappen „U“
- Dann die einzelnen Meshes nach belieben anordnen
- Alles als neues Image speichern (am besten 4096 * 4096)

Texture-Painting

- Darauf achten, dass man in Blender – Render ist
- Ein „new Material“ anlegen
- Eine „new Texture“ anlegen
- Bei der Textur unter dem Punkt „Mapping“ bei „Coordinates“ muss UV eingestellt sein
- Dann als Textur die als Bild gespeicherte UV-Map auswählen
- Dann auf „TextureView“ umstellen. Kleines Fenster neben EditMode
- Unter Shading auf GLSL stellen. Findet man in der Leiste die man über „N“ ein- und ausblenden kann
- Wieder von „default“ auf „UV Editing“ switchen
- Und in den „Texture Paint Mode“ wechseln
- Und im UV Fenster von „View“ auf „Paint“ wechseln
- Dann die Texture nach belieben gestalten
- Man kann auch nur bestimmte Faces selektieren (dann kann man nicht „über den Rand“ malen)
- Texture als Bild abspeichern
- In Cycles Render wechseln.
- Bei Material, (gegebenenfalls den Button „Use Nodes“ betätigen) als „Farbe“ bei dem Material „Image“ auswählen und dann die gespeicherte Textur auswählen