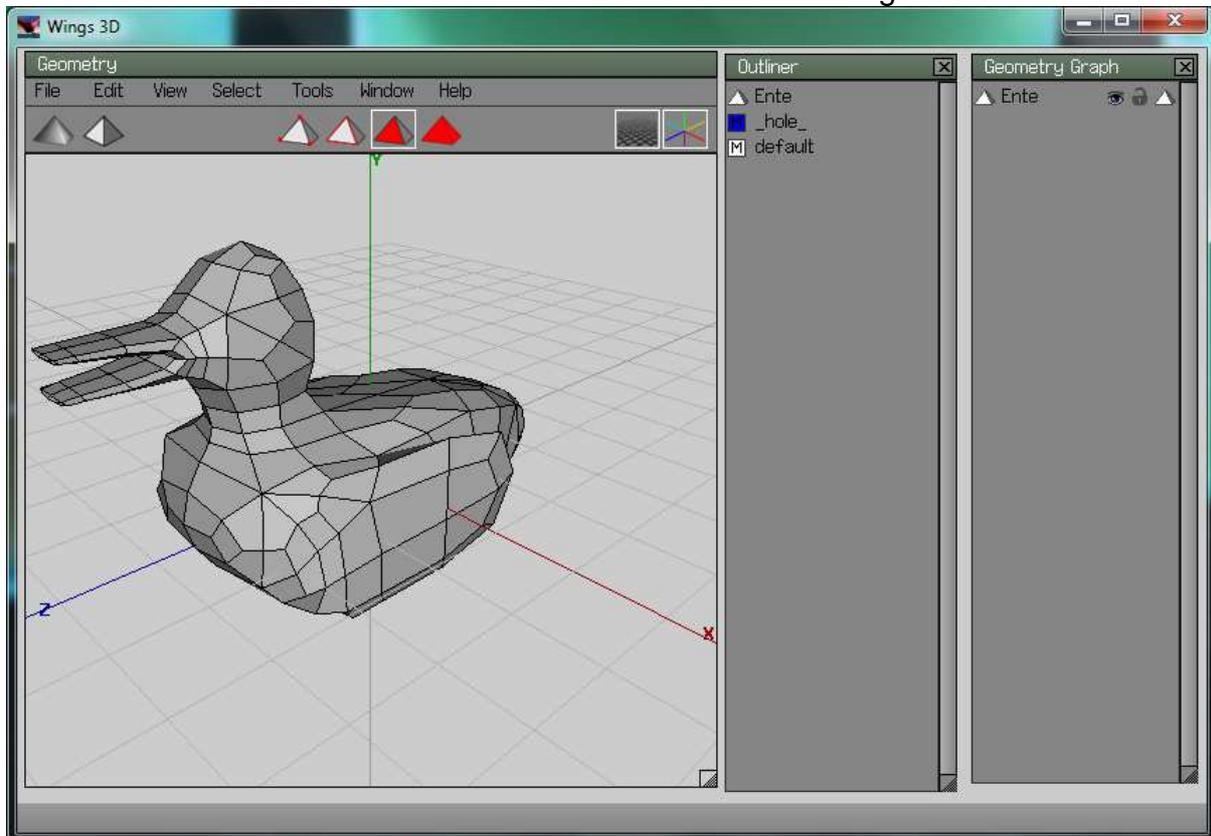
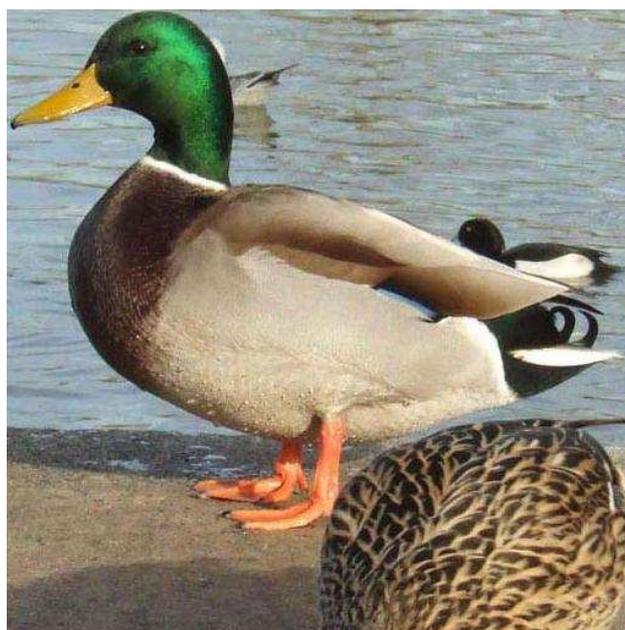


## Tutorial: Texturieren mit Wings3D

Als erstes brauchen wir ein Modell. Dafür habe ich eine Ente gebastelt:

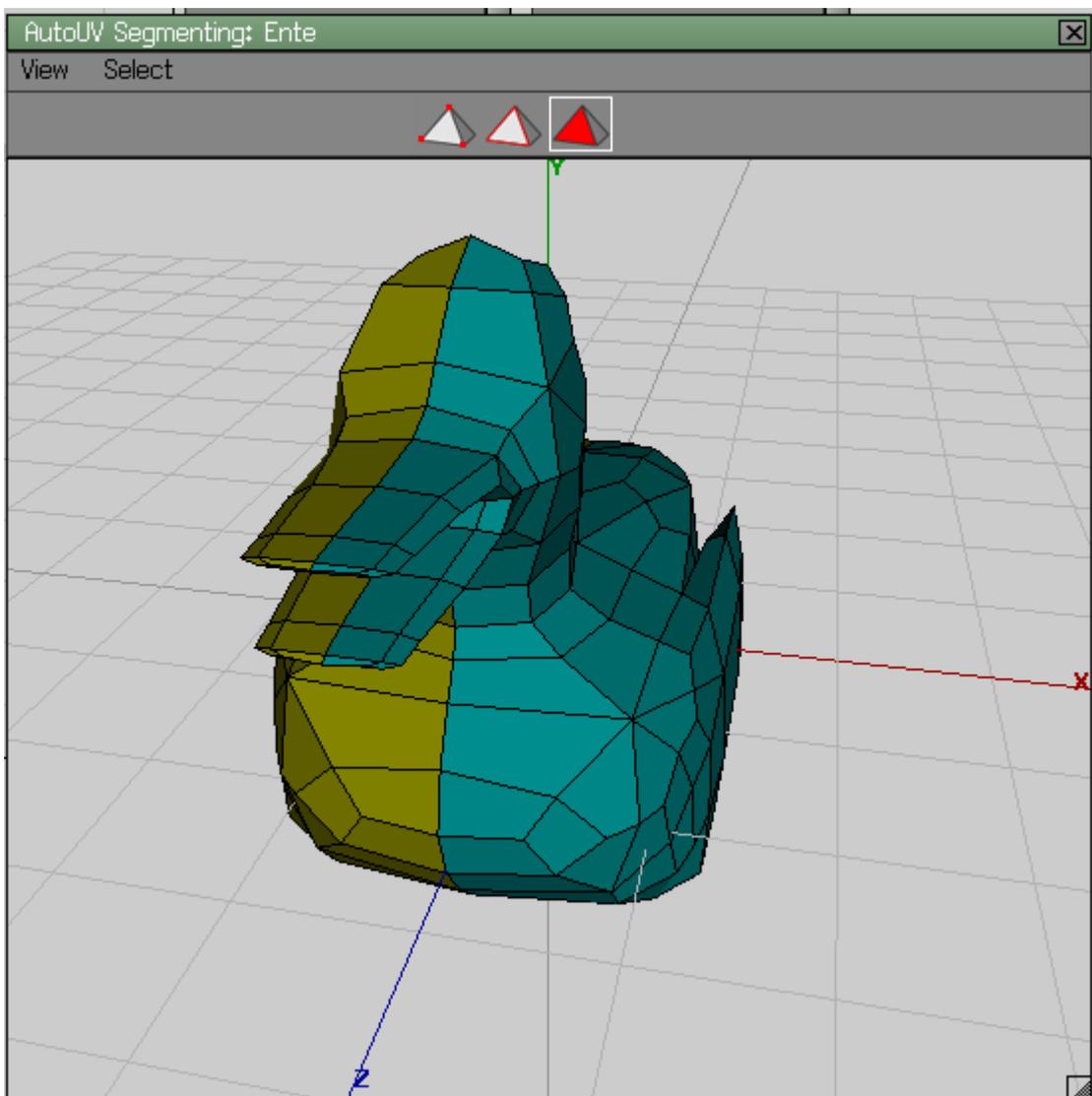


Und eine Textur brauchen wir auch noch. Da ich nicht gut zeichnen kann, nehme ich einfach Mal ein Bild von einer echten Ente, welches ich im Internet gefunden habe und bringe es auf eine gängige Texturgröße, in diesem Fall 512x512:



Quelle: [www.nvvbirsfelden.ch](http://www.nvvbirsfelden.ch)

Nun markieren wir die Flächen, die texturiert werden sollen, in diesem Fall alle, und gehen im Contextmenu auf „UV-Mapping \ Force Segment“. Jetzt erscheint ein Fenster mit den Flächen, die wir markiert haben. In diesem Fenster können wir nun Flächen markieren und ihnen im Contextmenu mit „AuvChart0“ bis „AuvChart9“ verschiedene Farben geben. Jede Farbe wird später zu einem zusammenhängenden Segment. Im Kontextmenu unter „Segment by“ gibt es noch verschiedene Möglichkeiten, die Flächen automatisch einfärben zu lassen. Außerdem können wir zusätzlich noch im Contextmenu des Kanten-Modus mit „Mark Edges for Cut“ und „Unmark Edges“ bestimmte Kanten als Schnittkanten definieren. Ich möchte die Ente in zwei Flächen unterteilen, für jede Seite eine, so lassen sich beide Seiten später gut auf die Textur legen. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder ich markiere die Kanten einmal längs um die Ente herum als Schnittkanten, oder ich gebe jeder Hälfte eine andere Farbe. Ich entschied mich für letzteres:



Unter dem Contextmenupunkt „Continue“ gibt es jetzt eine Vielzahl von Möglichkeiten, die markierten Flächen auf die Textur zu bringen (es lässt sich alles später noch manuell machen):

### **Unfolding:**

Versucht die ursprünglichen Größen der Flächen möglichst bei zu behalten und sie dabei möglichst wenig zu verzerren.

### **Projection Normal:**

Projiziert jedes Segment senkrecht auf die Textur.

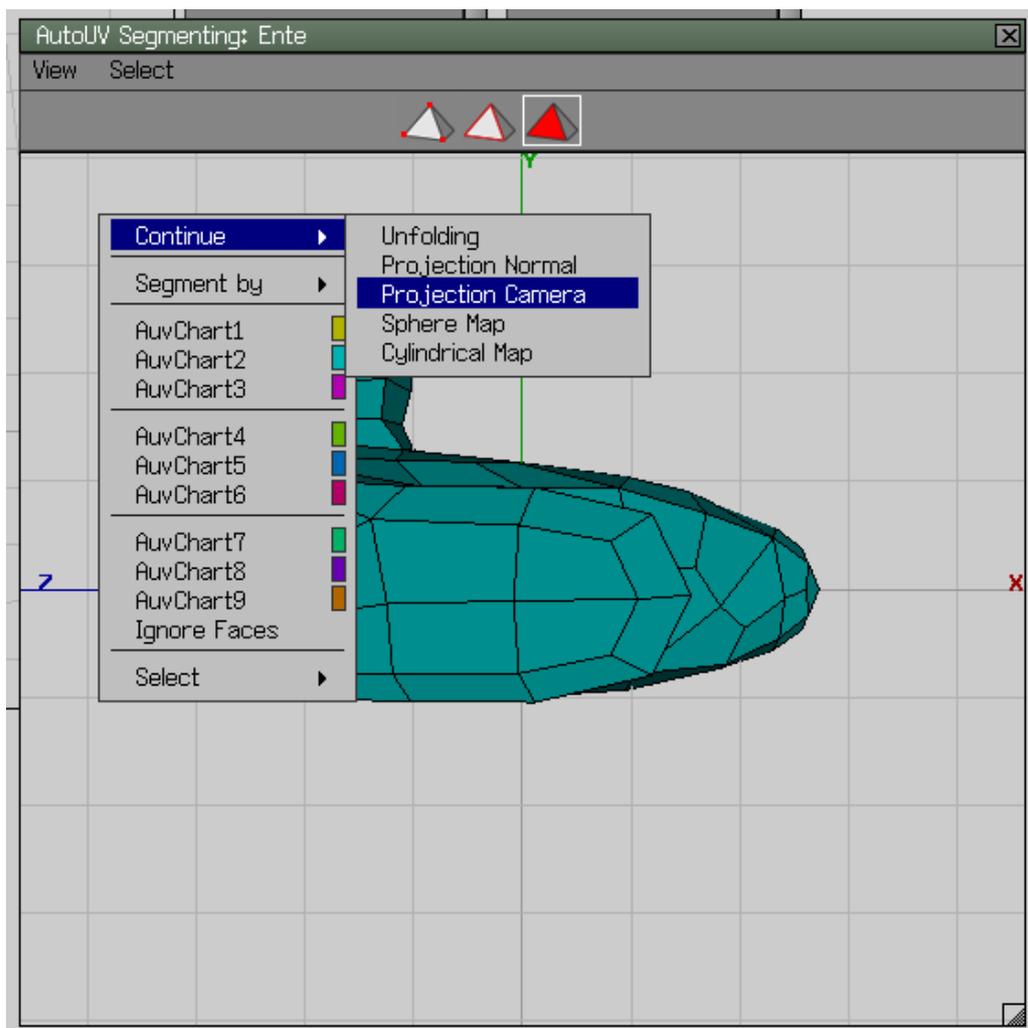
### **Projection Camera:**

Projiziert von der aktuellen Kameraperspektive aus. Es kommt also so auf die Textur, wie es gerade in diesem Moment zu sehen ist.

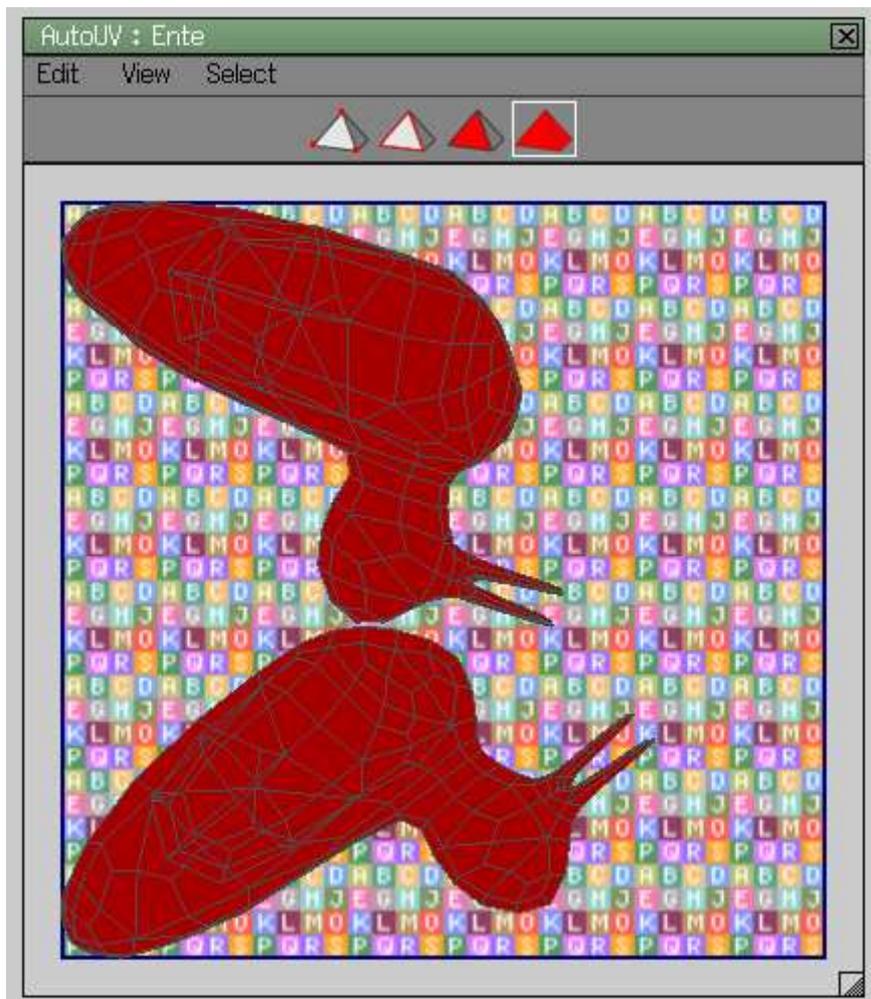
### **Sphere Map:**

Damit werden Kugeln zu einem rechtwinkligen Gitter aus Längen- und Breitengraden gemacht.

Wenn man ein echtes Foto als Vorlage hat, ist es am praktischsten, die Kamera in die gleiche Perspektive zu bringen, wie auf dem Foto und dann „Projection Camera“ zu wählen. Das habe ich dann auch gemacht:



Sobald wir eine der Optionen aus „Continue“ gewählt haben, öffnet sich ein neues Fenster mit dem Titel „AutoUV: irgendwas“



Falls du dieses Fenster geschlossen hast, kannst du direkt wieder dort hinkommen, indem du die texturierten Flächen im Geometry-Fenster erneut auswählst und diesmal unter „UV-Mapping“ auf „Direct“ drückst.

Das komische Buchstabenmuster ist nur eine Beispieltextrur.

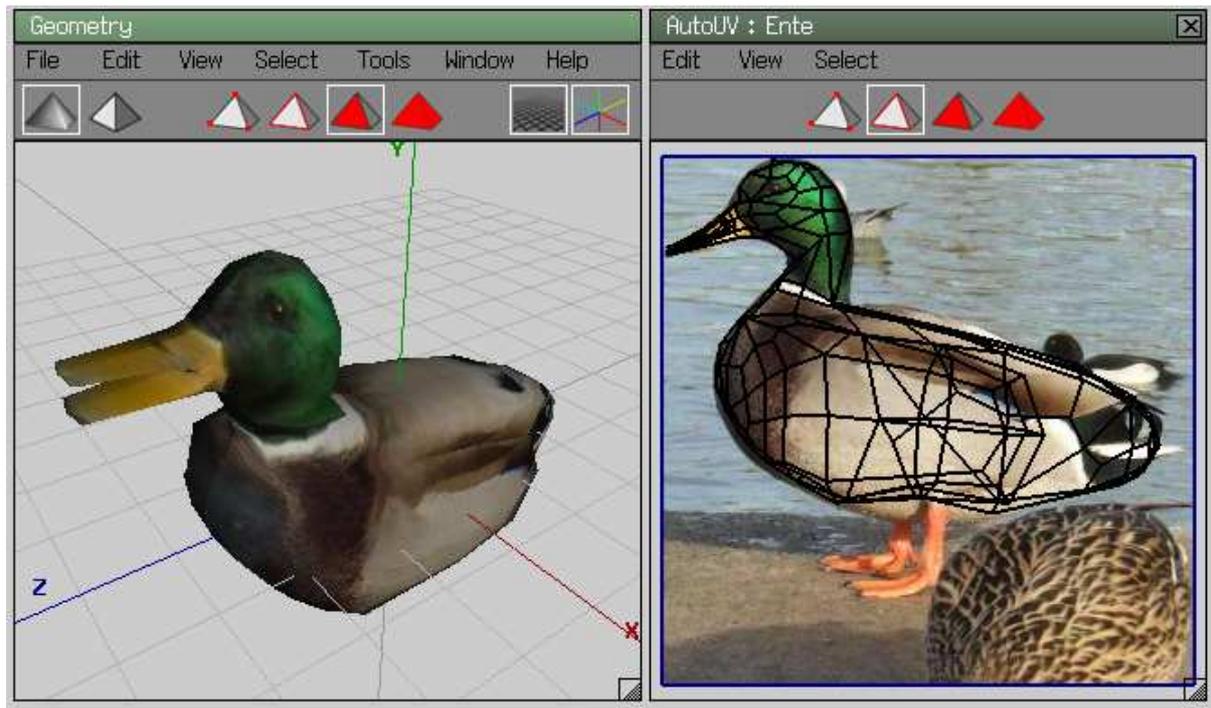
Hinweis: Du kannst wenn nichts markiert ist per Context Menu \ „Create Texture“ eine Textur mit den Kanten und umrissen der Segmente erzeugen, um sie später als Vorlage zu verwenden.

Um eine Textur von außerhalb in das Programm zu bringen, müssen wir folgendes tun:

Zuerst brauchen wir das Fenster mit dem Titel „Outliner“. Falls es nicht vorhanden ist, kannst du es im Menu des Geometry-Fensters in „Window\Outliner“ hervorholen. In diesem Fenster sind alle Texturen, Materialien und Objekte aufgelistet. Dort rechtsklicken wir auf die Textur und drücken auf „Make External...“. Jetzt können wir den Pfad festlegen, wo die Textur hin soll. Doch Vorsicht, Wings3D speichert an dieser Stelle die aktuelle Textur! Also nicht auf die Textur speichern, die du hinterher nehmen willst, sonst hast du nur noch ein blödes Buchstabenmuster und keine Textur mehr. Nachdem wir das Buchstabenmuster gespeichert haben, ersetzen wir die Datei durch die gewünschte Textur und drücken in dem Menu, wo auch „Make

External“ stand, auf „Refresh“. Die gewünschte Textur erscheint jetzt im AutoUV-Fenster. Wenn du den Pfad ändern willst, drückst du auf „Make Internal“ und dann die selbe Prozedur von vorn.

Jetzt musst du nur noch die Segmente auf der Textur so verschieben und verzerren bis es passt. Dazu hast du verschiedene Hilfsmittel, die du schon vom normalen 3D-Modellieren kennst, nur eben in 2D. Du kannst wahlweise Segmente, Flächen, Kanten oder Vertices skalieren, drehen oder bewegen bis sie auf die Textur passen. Außerdem Kannst du Kanten mit „Cut“ auseinander schneiden und mit „Stitch“ wieder zusammensetzen. Wenn die Arbeit getan ist, sieht die Ente so aus:



Tadaa! Das sieht doch Mal richtig gut aus. (Das war natürlich ironisch gemeint, aber es dient ja nur als Beispiel)