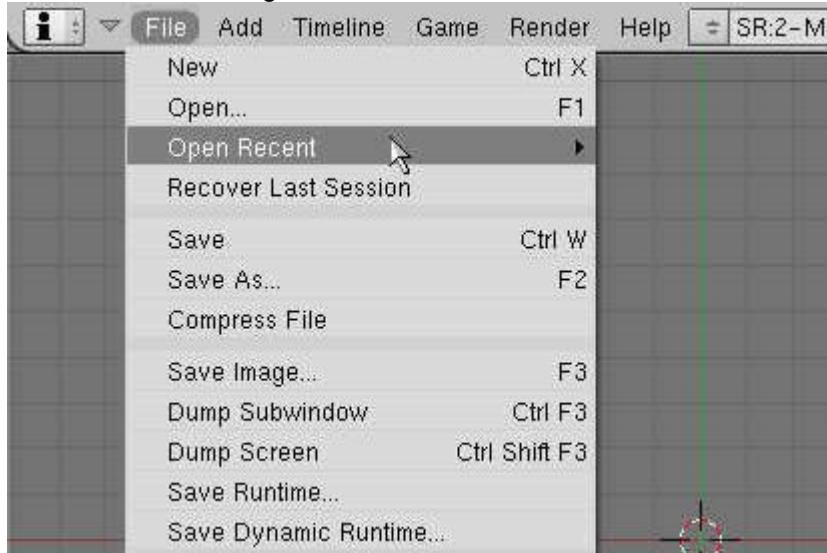


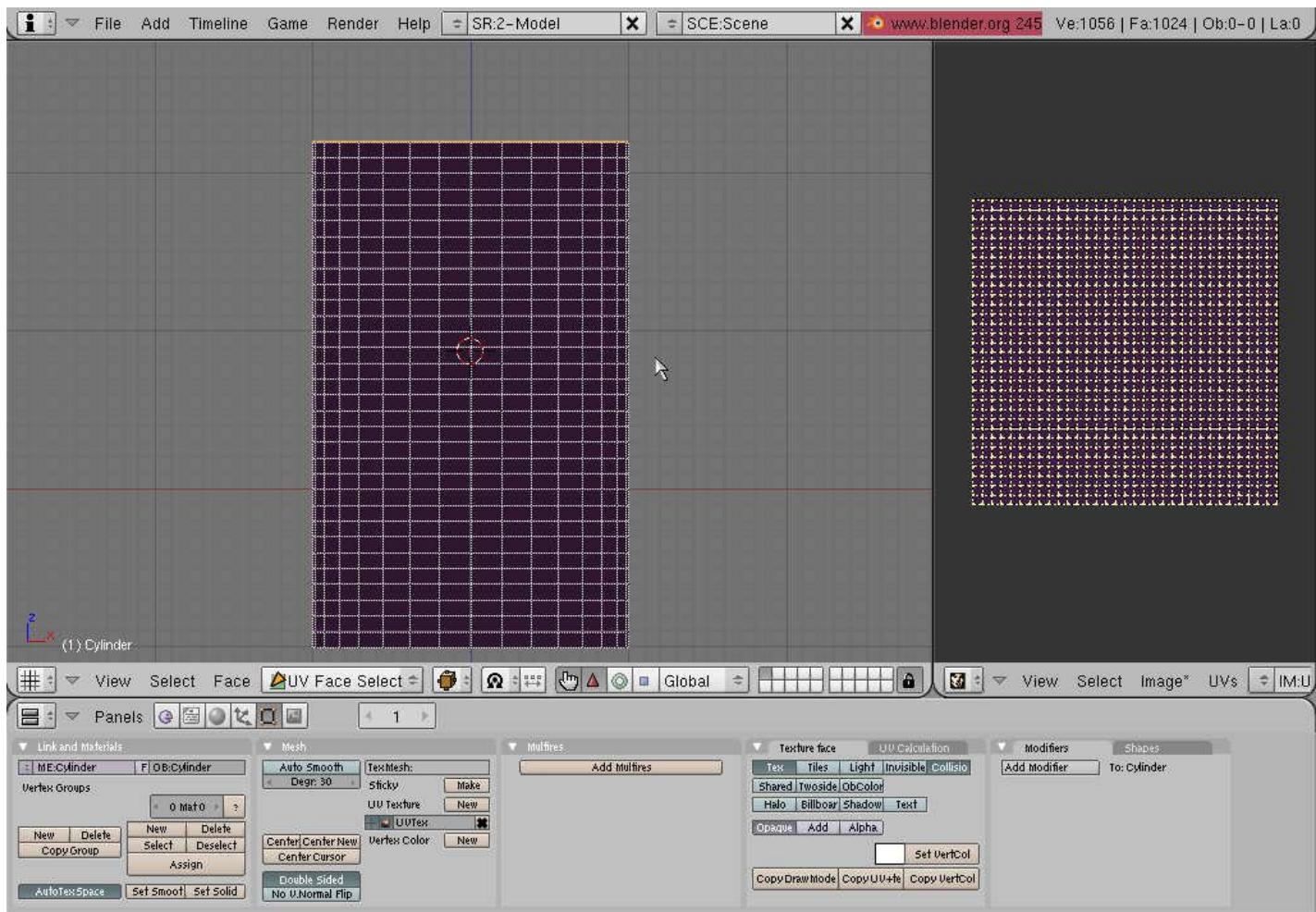
# Ein Sculptie Schneemann in Blender für Second Life – Teil 2

Von Timmi Allen

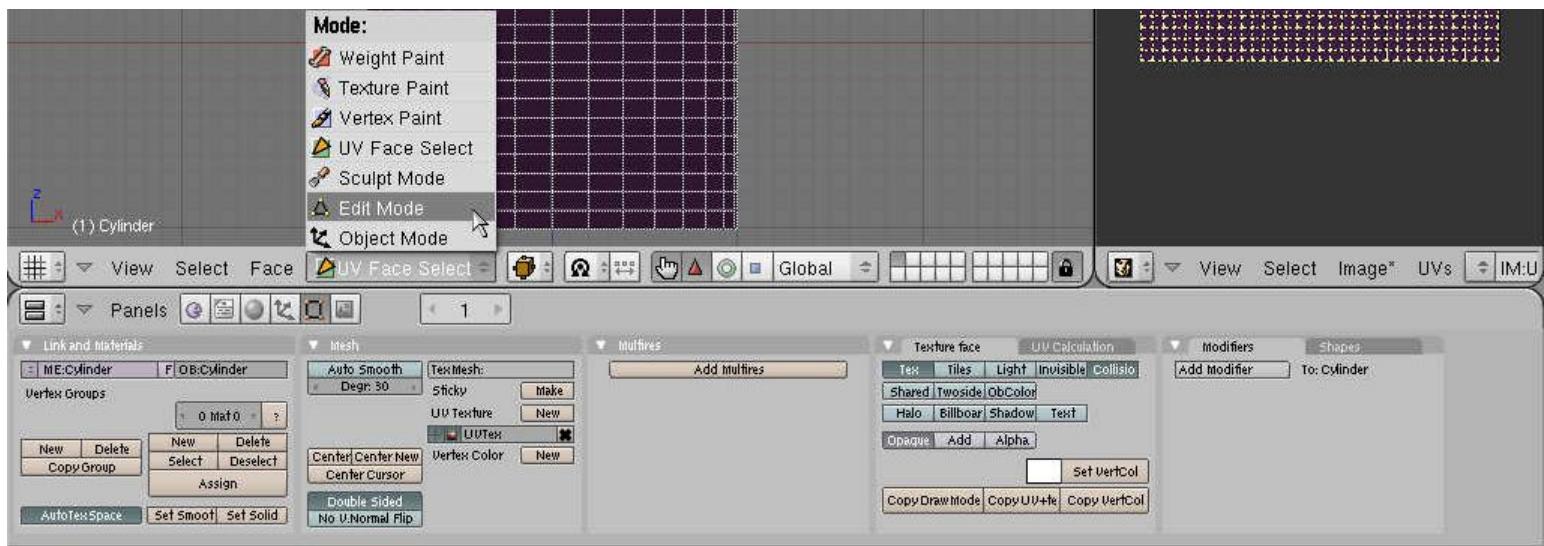
Nachdem wir im 1. Teil die Grundlagen für 3D Bearbeitung hoffentlich gut gemeistert haben, werden wir diesmal am Ende eine erste Scul-Map erstellen. Also wieder die Beine auf den Tisch, die Maus geölt und Blender laden. Über „Open Recent“ kommen wir schnell an die zuletzt geladenen Dateien. Ihr könnt aber auch das „Tut001.blend“ laden.



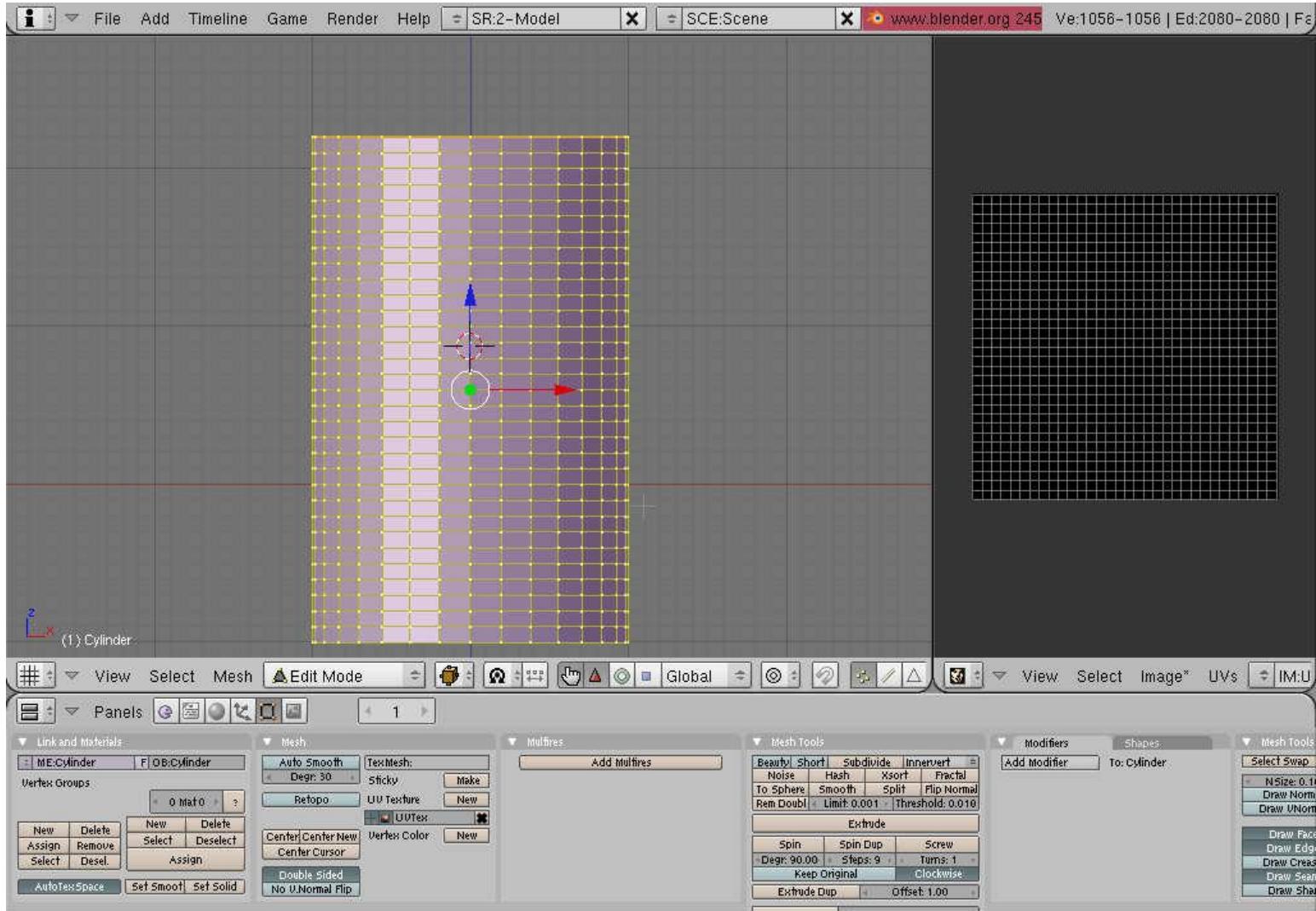
Wenn euer Bild nicht so wie unten aussieht, einfach noch mal „Ctrl“+“Bild Abwärts“ drücken um alle Ansichten zu sehen.



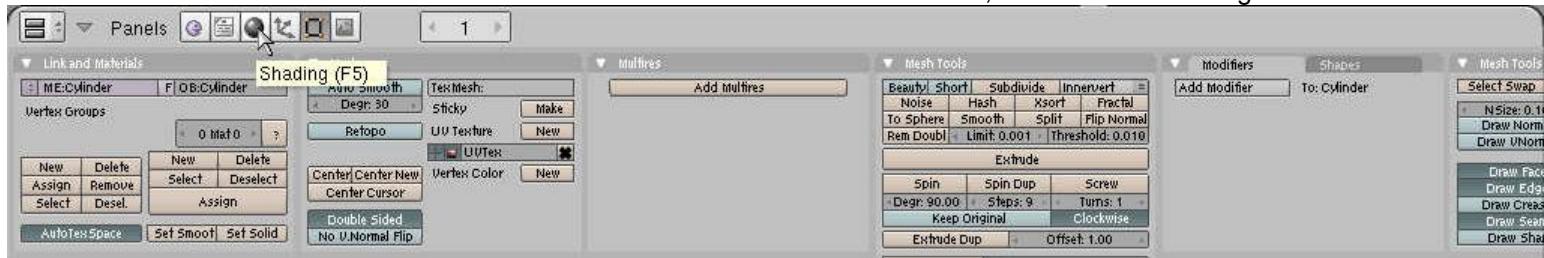
Wir befinden uns immer noch im „UV Face Select“ Mode. Unsere UV-Map ist sauber erstellt, daran wollen wir auch nix mehr ändern. Egal wie ihr jetzt den Zylinder verformt, die Map bleibt immer schön „Rittersportmäßig“ – Quadratisch, Praktisch .... Jetzt wechseln wir wieder in den „Edit Mode“ :



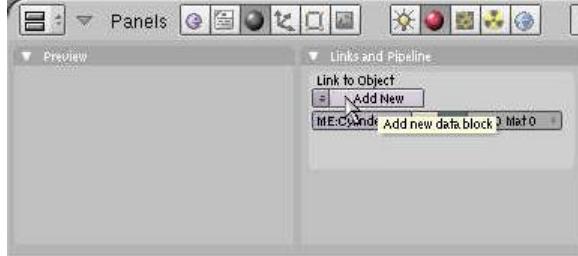
und es sollte dann so aussehen:



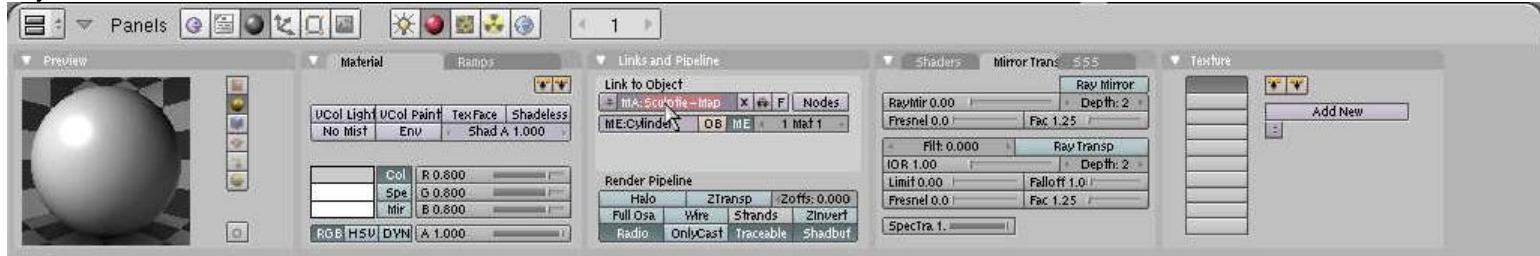
Jetzt wenden wir uns dem unteren Fenster zu. Dort wählen wir den Material Button, das ist die kleine Kugel im Kästchen:



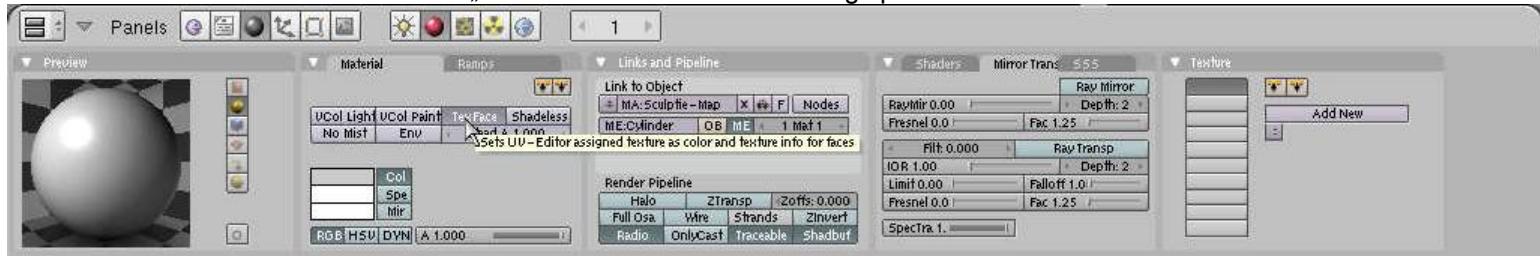
Die Ansicht in diesem Fenster wechselt jetzt:



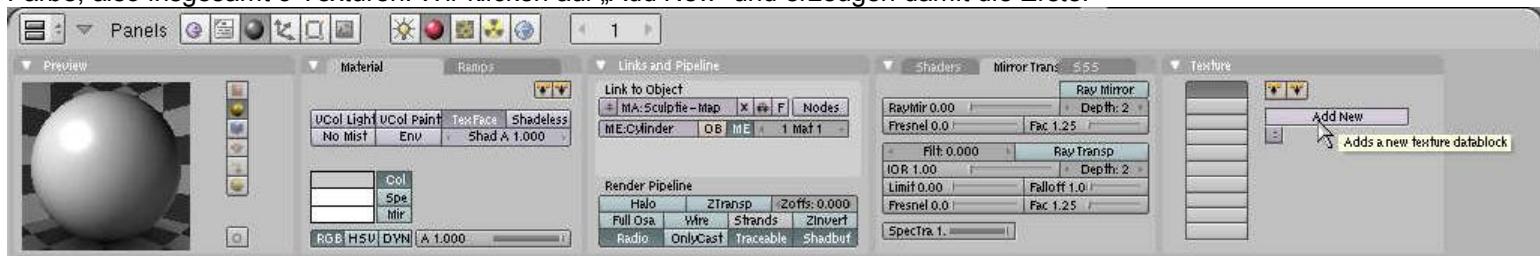
Wir brauchen ein neues Material und drücken dazu auf „Add New“, schwups das Material ist da und sollte auch gleich umbenannt werden um später Verwechslungen vorzubeugen. Ich nenne es „Sculptie-Map“. Darunter sieht man, dass es mit dem Objekt „Cylinder“ verlinkt ist:



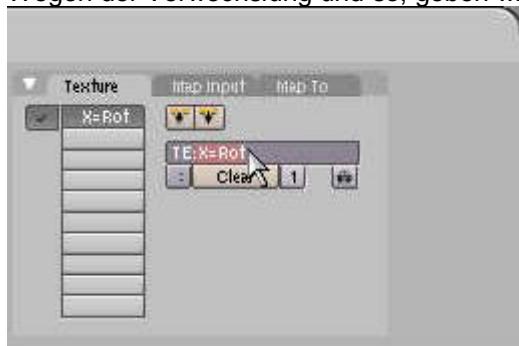
Jetzt noch im Feld Material den Button „TexFace“ drücken. Übersetzung spare ich mir mal:



Alle anderen Einstellungen können erst mal so bleiben. Ganz links seht ihr ein Feld „Texture“. Wir brauchen für jede Achse eine Farbe, also insgesamt 3 Texturen. Wir klicken auf „Add New“ und erzeugen damit die Erste:



Wegen der Verwechslung und so, geben wir dem Kind einen Namen:



X = Rot (rote Farbe für den X-Wert). Nun das nächste Feld anklicken (unter X-Rot) und

wieder mit „Add New“ eine Textur erzeugen. Wir brauchen 3:



So nu haben wir alle Achsen beisammen.

Jetzt wollen wir den Farben die Richtung vorgeben. Dazu oben auf den Reiter „Map Input“ wechseln und für Blau also Z die folgenden Einstellungen vornehmen:



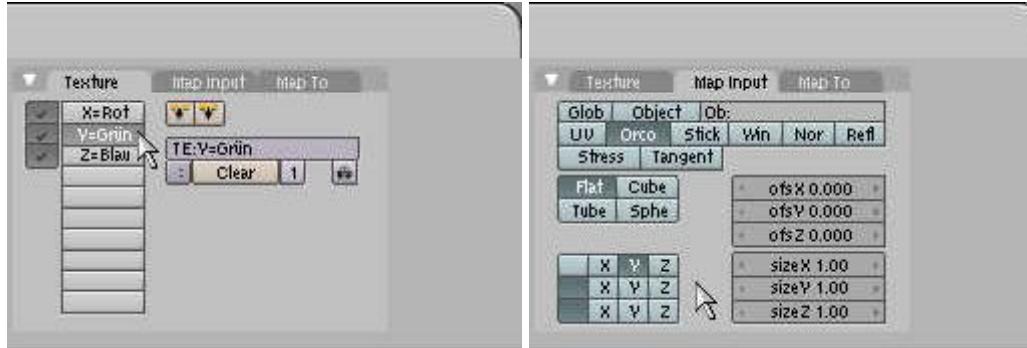
Orco heißt Original Coordinate, die Offsets brauchen wir ned'.

Also bitte alle Kästchen so anklicken wie hier gezeigt. Dann wechseln wir wieder den reiter auf „Map To“:

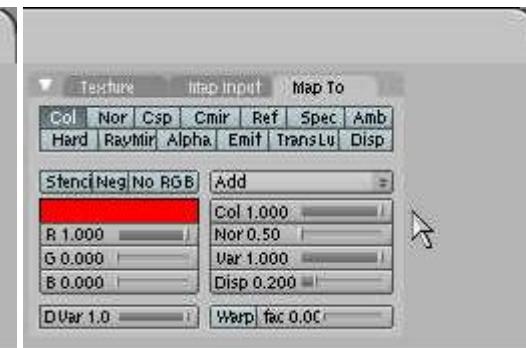
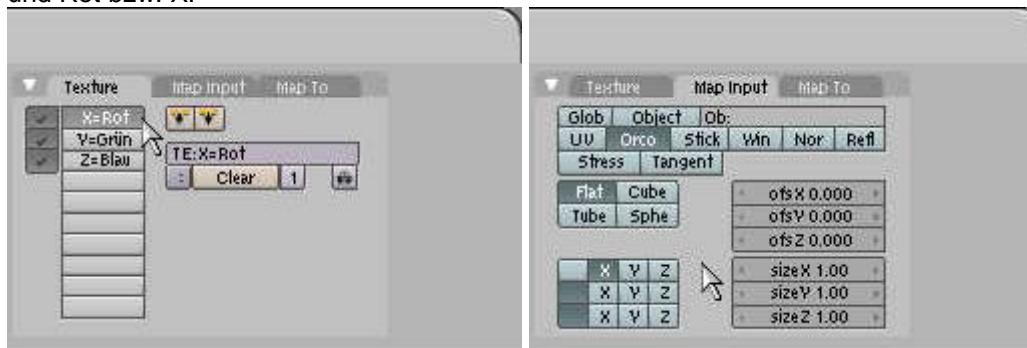


und wie gehabt alle Einstellungen wie im Bild vornehmen. Das macht man eigentlich nur einmal im Leben, aber damit ihr wisst wo man evtl. was Ändern kann. Das ist für verlagerte Mittelpunkte der Sculpties wichtig. OK, soweit so gut, wir haben die Werte für die Z-Achse. Jetzt das „fast“ gleiche für die anderen Achsen:

Grün bzw. Y:



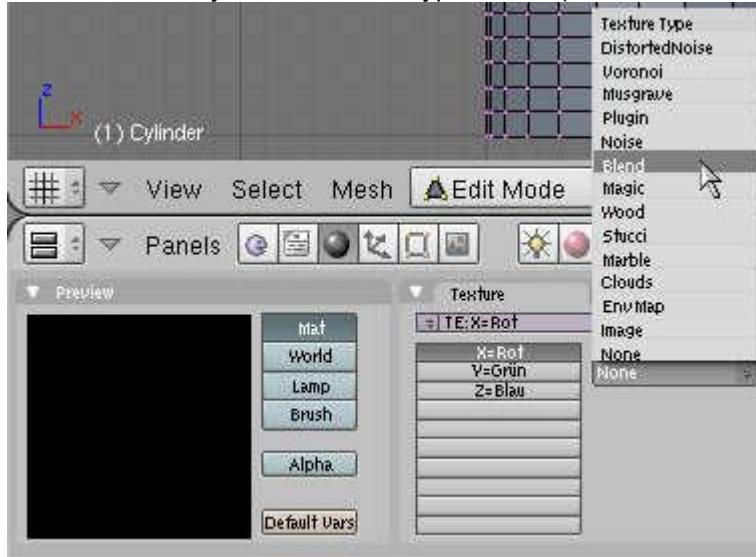
und Rot bzw. X:



ich denke, man sieht wo welche Einstellungen Unterschiedlich sind. Jetzt wechseln wir zu den Textureinzelheiten.



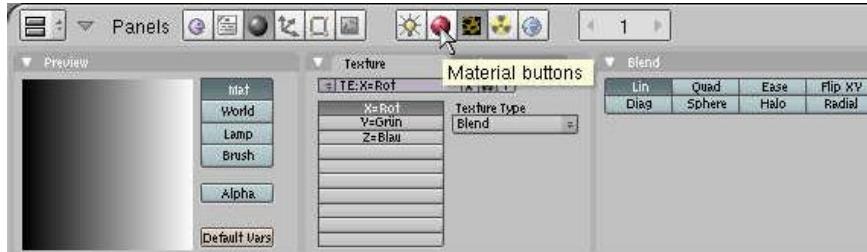
Die Ansicht im Fenster ändert sich abermals. Hier müssen wir den Typ jeder Textur festlegen. Wir benötigen ein Überblenden und wählen daher für jede Textur den Typ „Blend“ (Vorher stand da „None“)



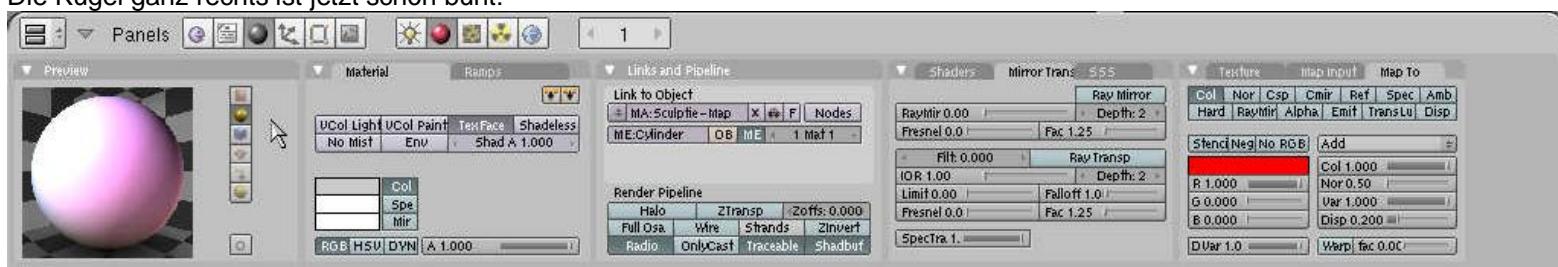
Alles andere bleibt wie vorgegeben:



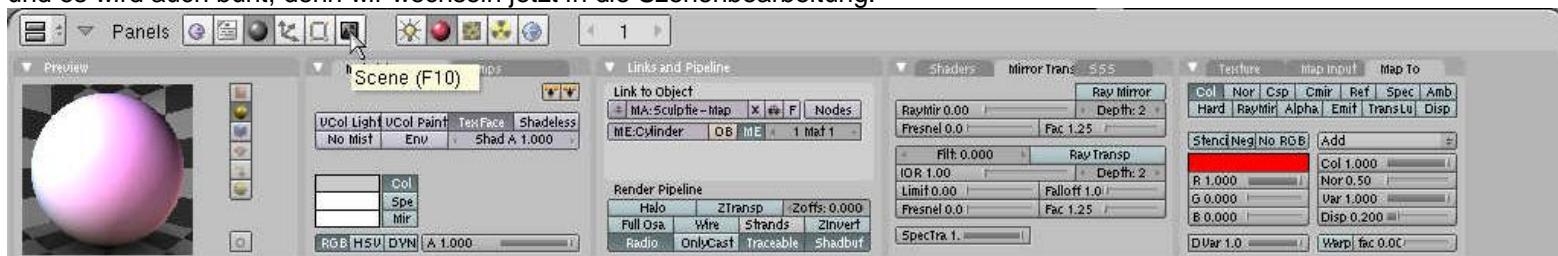
und wir wechseln wieder zu den Material Buttons:



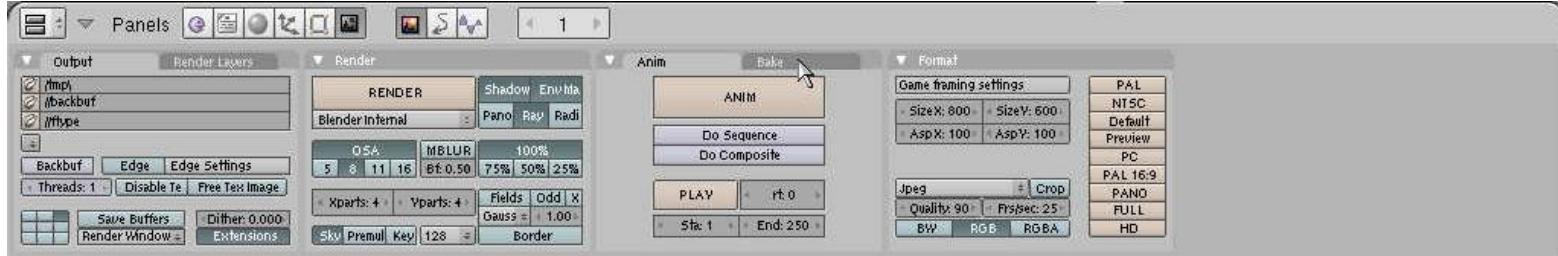
Die Kugel ganz rechts ist jetzt schön bunt:



und es wird auch bunt, denn wir wechseln jetzt in die Szenenbearbeitung:



und? Na klar, schon wieder eine neue Ansicht:



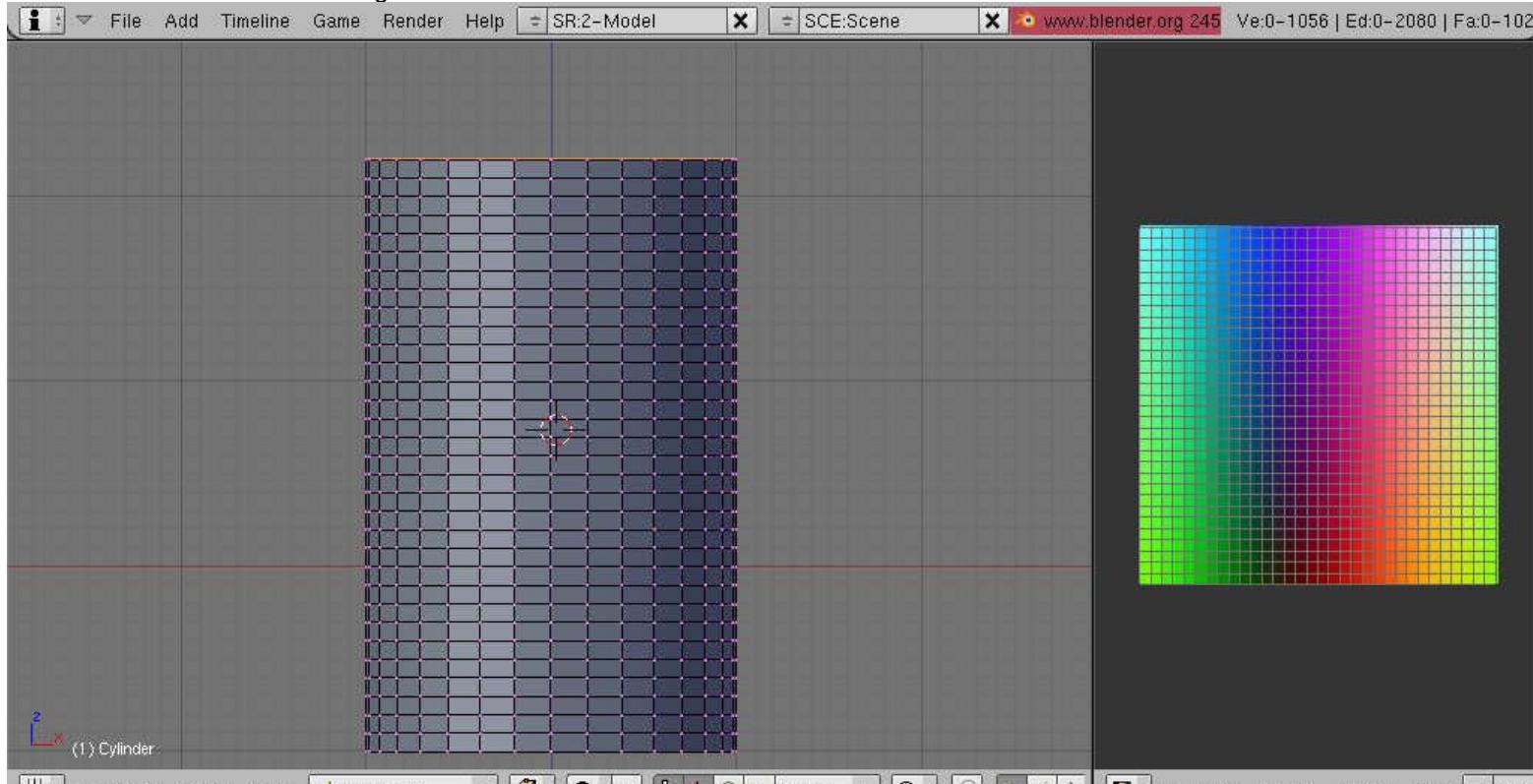
sieht verwirrend aus, aber wir brauchen ja nur das „Bauen“, also wie oben gezeigt auf den Reiter „Bake“ klicken. Dort wählen wir „Textures“ und „Clear“ und setzen „Margin“ auf Null:



Hey, jetzt wird's spannend. Wir drücken den „BAKE“ Button:



und haben hoffentlich dieses Ergebnis:



im UV-Fenster rechts oben erscheint unsere erste eigene Sculpt-Map.

Und wollen wir die nicht gleich mal in SL testen? Ok, also im UV-Fenster auf Image klicken, dann „Save as...“ auswählen. Nun geben wir diesem Kind auch einen Namen und merken uns wohin wir das Bild gespeichert haben.....

Noch mal was zu Namen. Ich habe mir angewöhnt jedem Bild eindeutige Namen zu geben und jedes Projekt in einem eigenen Ordner zu speichern. Sonst kommt man echt durcheinander. Also diese Sculpt-Map bekommt bei mir den Namen:

Zylinder-32-map.tga

Zylinder für die Form, 32 für die Pixelauflösung und map weil's die Map ist und nicht die Textur, die bekommt ein tex an dieser Stelle. Ordnung ist das halbe Leben.....

Um den Unterschied zu sehen, bauen wir noch eine hochauflöste Sculpt-Map.

Dazu erst mal wieder in das rechte Hauptfenster, UV Face Select“ anwählen und alle mit „A“ markieren, falls nicht schon so gewesen. Ins UV-Fenster wechseln und „Image“ und „New“ anwählen. Die Auflösung 1024 x 1024 eingeben und mit OK bestätigen. Jetzt ins untere Fenster wechseln und erneut „Bake“ drücken.

Die neue Map wie gehabt speichern und evtl. Zylinder-1024-map.tga nennen.

Baut mal in SL zwei Zylinder mit der gleichen Größe und unterschiedlicher Map-Auflösung. Dann könnt ihr selbst entscheiden welche Auflösung ihr benutzt.

**STOP:** Nicht vergessen die Blender-Datei zu speichern. Die könnt ihr als Vorlage für alle anderen Sculpt-Projekte benutzen und sogar den Zylinder oder das Material in andere Projekte importieren. Das brauchen wir, wenn der Schneemann noch zwei Arme bekommt.

Das war der 2. Teil im 3. Teil werden wir den Schneemann formen, also echte Mesh-Modeling. Grundlagen dazu wie immer in der Wikipedia unter: [http://de.wikibooks.org/wiki/Blender\\_Dokumentation#Modellierung](http://de.wikibooks.org/wiki/Blender_Dokumentation#Modellierung)

Viel Spass mit diesem Teil

Timmi Allen