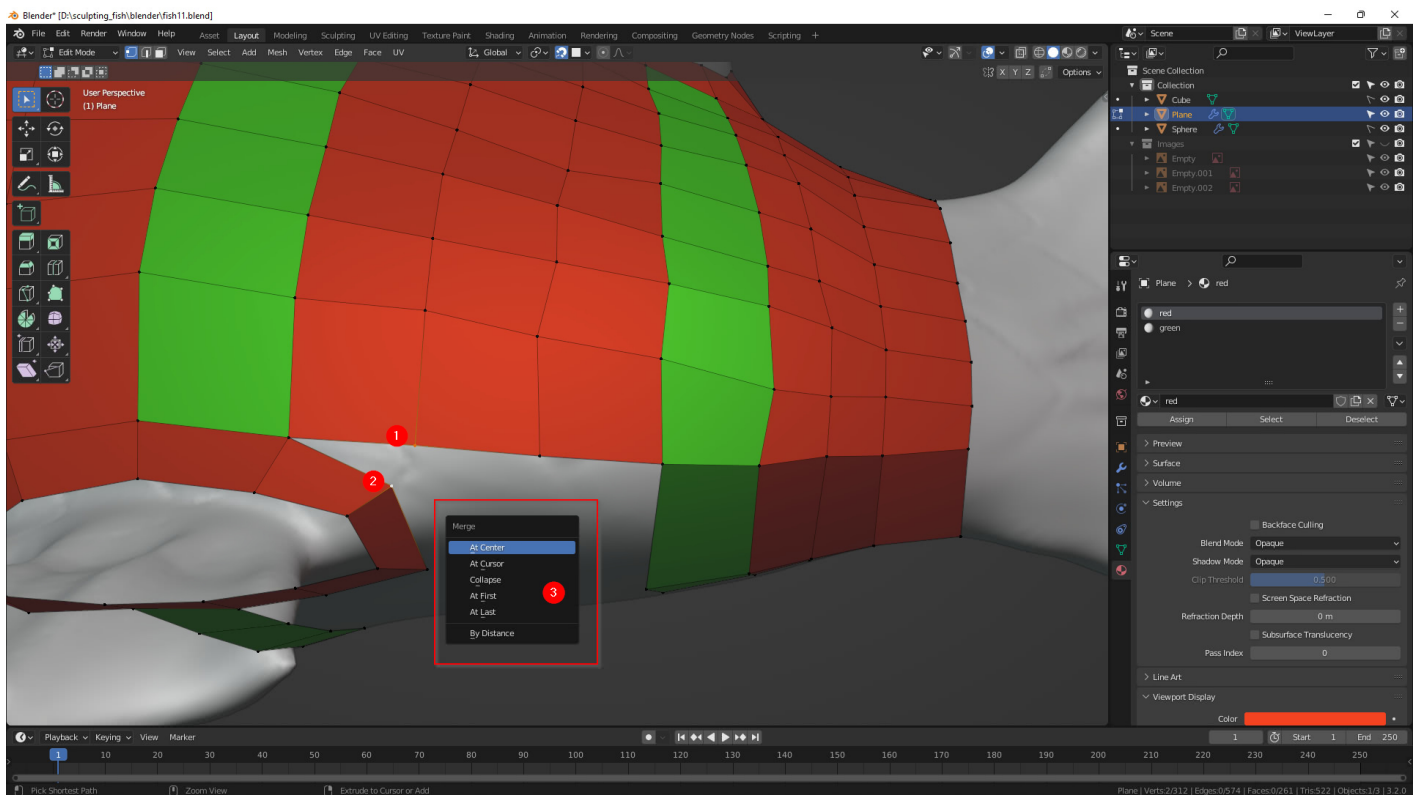


# Blender 3.2 Tutorial: Retopologie - Merge

Kategorien : [Tutorial](#), [Blender](#)

Schlagwörter : [Blender Tutorial](#), [Tutorial](#)

Datum : 20. Juli 2022



Wir erstellen hier Blog zurzeit eine Retopologie von einem 3-D Modell. Retopologie ist der Prozess der Vereinfachung der Topologie eines Netzes, um es sauberer und einfacher zu machen.

## Einleitung / Hinweis

Dieses [Blender Tutorial](#) ist als praktischer Leitfaden gedacht und behandelt keine theoretischen Hintergründe. Für die Richtigkeit der Inhalte dieses Tutorials gebe ich keinerlei Garantie.

Dieses [Blender Tutorial](#) entstand am 20.07.2022. Ich verwende [Blender](#) in der Version 3.2.0 unter Windows 11. Das gezeigte 3D-Modell ist aus dem Projekt [Goldfisch: Sculpting in Blender](#). Das 3-D Modell wurde in [Blender](#) modelliert.

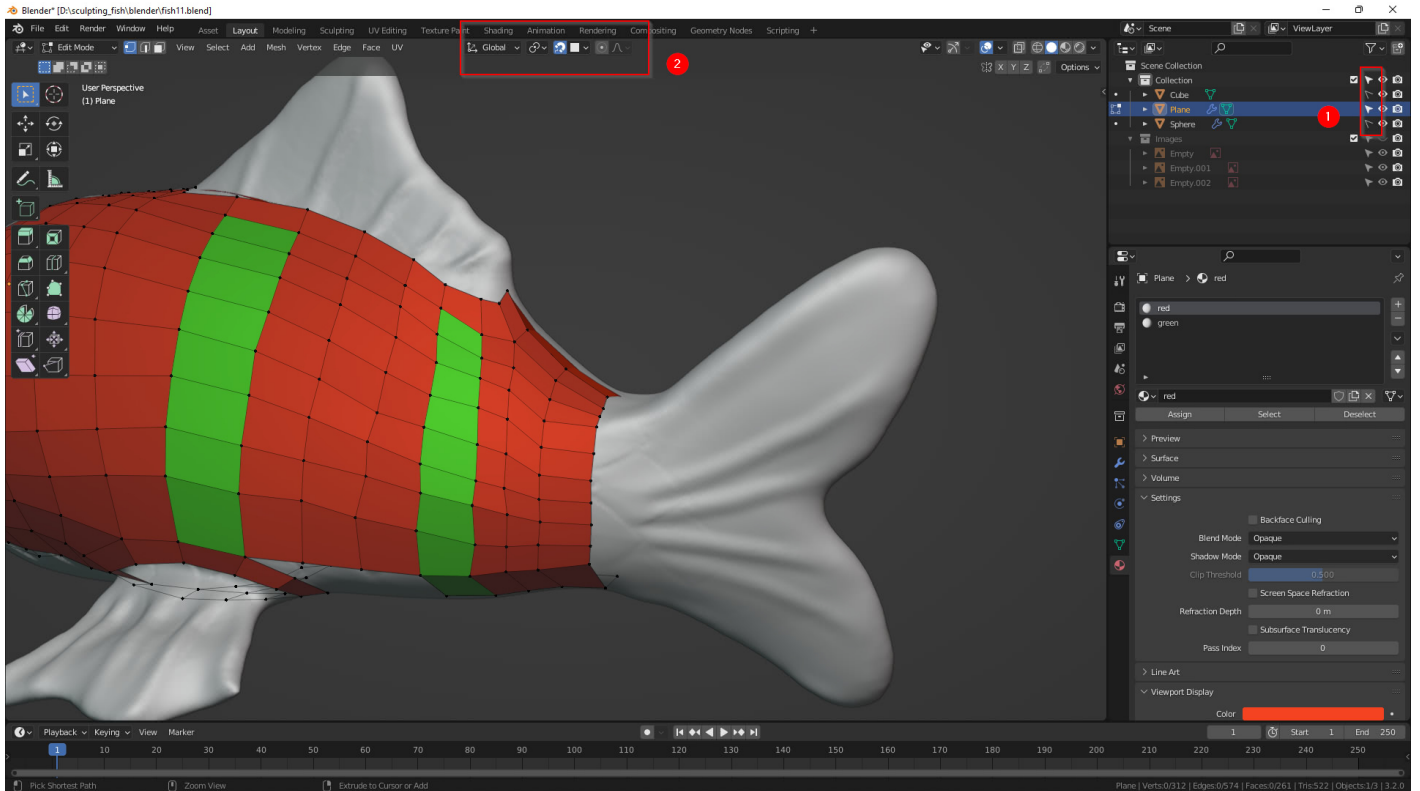
## Blender Konfiguration

Das Mesh erstellen wir über das fertige 3-D Modell. Bei der digitalen Bildhauerei entstand ein 3-Modell von einem Goldfisch mit 278.535 Vertices, 556,160 Faces und 557,056 Tris. Durch die Retopologie reduzieren und vereinfachen das Mesh.

Wir legen hierbei ein zweites Mesh über das bestehende Mesh. Damit wir nicht das bestehende Mesh nicht auswählen können, deaktivieren wir dies Punkt 1 im Screenshot.

Es gibt zwei Arten von Fangoperationen, die Sie in Blender verwenden können. Die erste Art rastet Ihre Auswahl oder den Cursor an einem bestimmten Punkt ein, während die zweite Art bei Transformationen (Verschieben, Drehen, Skalieren) verwendet.

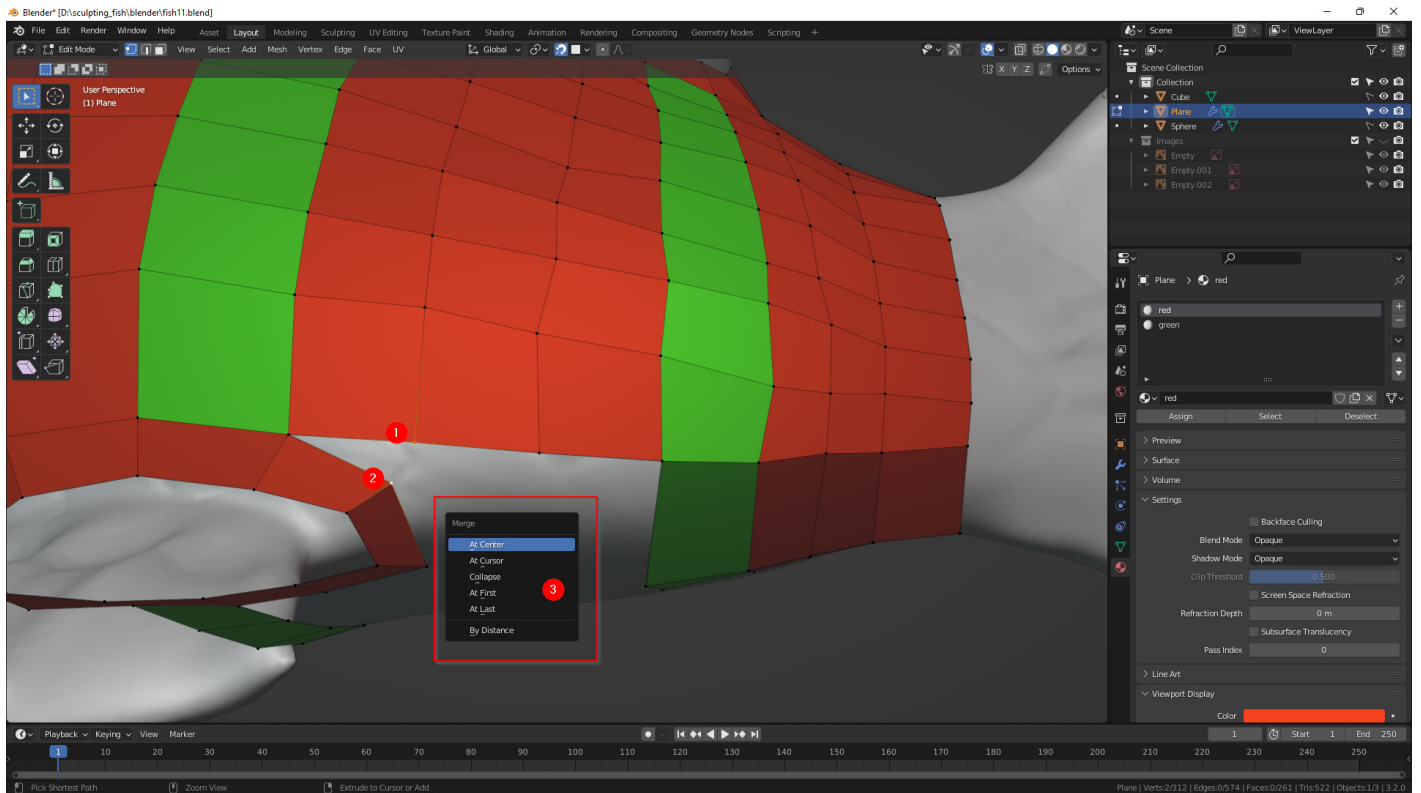
Durch das Snapping legt sich das zweite Mesh über das bestehende 3-D Modell. Einstellungen über Punkt 2.



Der Screenshot zeigt die Konfiguration von Snapping in Blender.

## Retopologie: Merge

Man möchte oft zwei Vertices miteinander verbinden.



Beispiel: man wählt zwei Vertices (Punkt 1 und 2) aus und **drückt M** für Merge und wählt im Kontextmenü (3) dann die Verbindungsart aus.

At Center

Der verbleibende Vertex wird in der Mitte der Auswahl platziert.

At Cursor

Der verbleibende Vertex wird am 3D-Cursor platziert.

### Collapse

Jede Insel ausgewählter Vertices (die durch ausgewählte Kanten verbunden sind) wird auf ihrem eigenen mittleren Zentrum zusammengeführt, wobei ein Vertex pro Insel übrig bleibt.

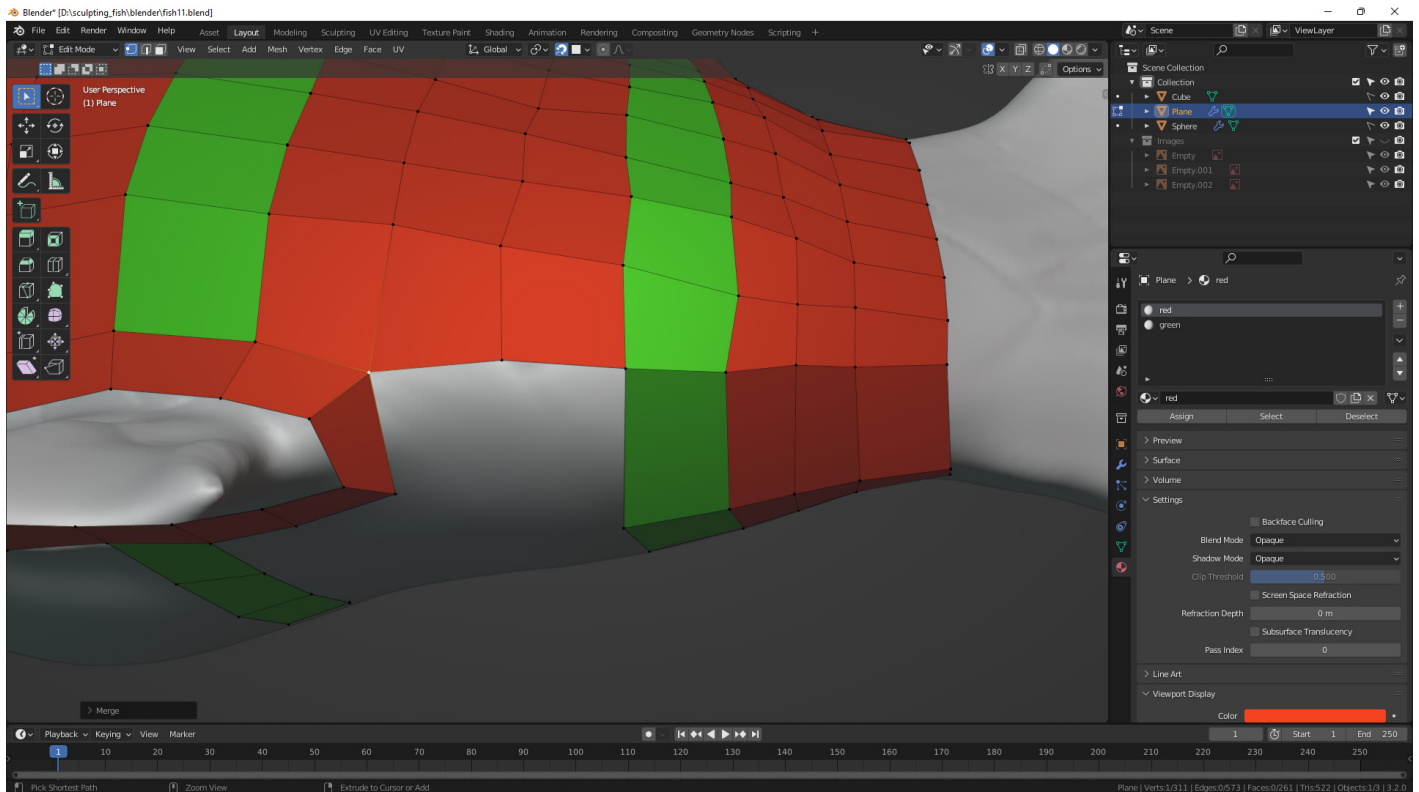
### At First

Der verbleibende Vertex wird an der Position des ersten ausgewählten Vert  
ex platziert.

### At Last

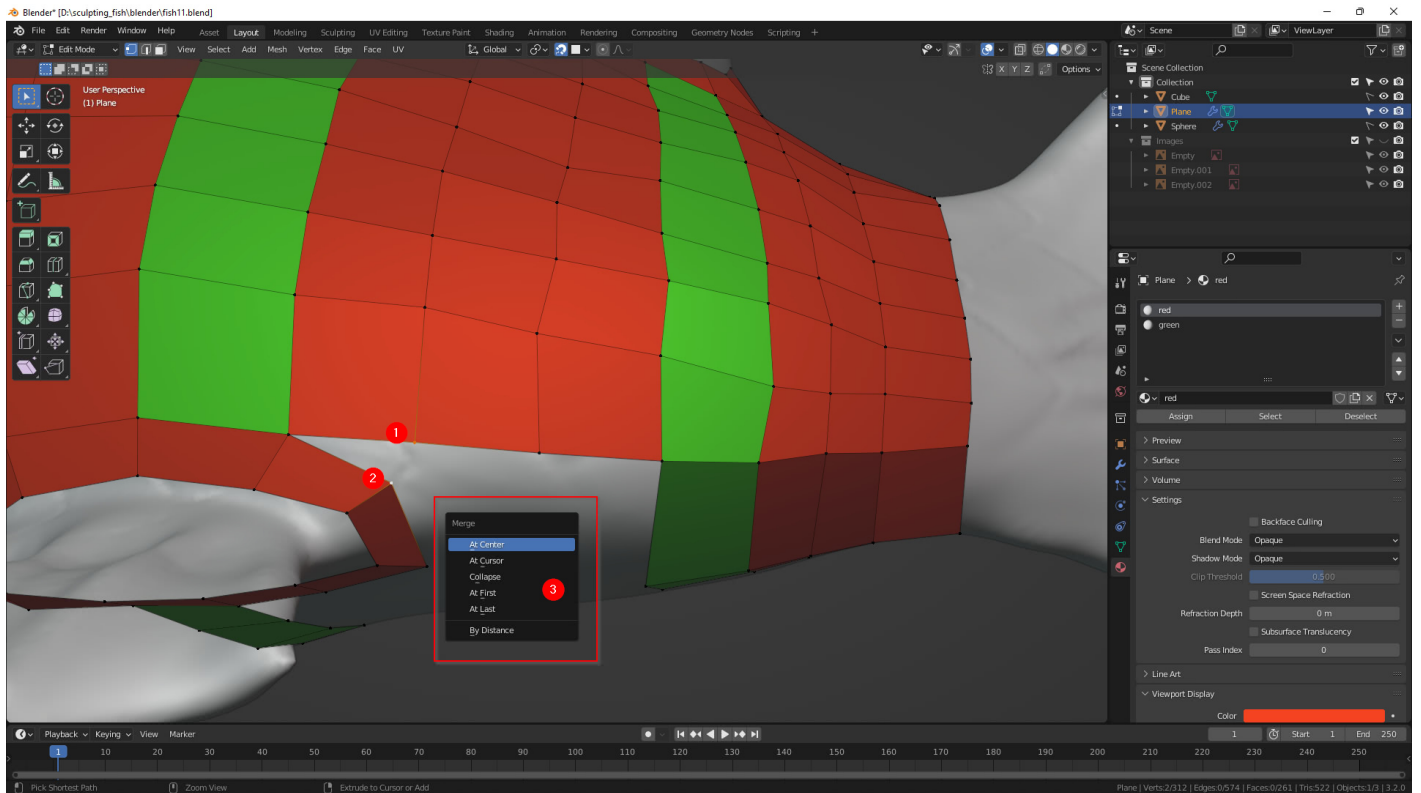
Der verbleibende Vertex wird an der Position des zuletzt ausgewählten Ver  
tex platziert.

Das Zusammenführen von Vertices löscht natürlich auch einige Kanten und Flächen.



Durch das Zusammenführen sieht das Mesh doch erheblich aufgeräumter aus.

Hier noch einmal der Screenshot von vorher



Das war schon alles! Wir hoffen, dass dieses Tutorial hilfreich für Sie ist.

## Jetzt sind Sie gefragt!

Haben Sie Anregungen, Ergänzungen, einen Fehler gefunden oder ist dieser Beitrag nicht mehr aktuell? Dann freue ich mich auf Ihren Kommentar.

Sie können diesen Beitrag natürlich auch weiterempfehlen. Ich bin Ihnen für jede Unterstützung dankbar!

## **Verwandeln Sie Ihren Commerce mit AR und 3D-Produktvisualisierung!**

Bei uns geht es um Techniken, die es schaffen, das Produkt zum Erlebnis zu machen. Virtual & Augmented Reality, 360 Grad-Videos, Darstellungen in 3D, virtuelle Showrooms. Die Besucher:innen sollen eintauchen in die Welt des Unternehmens mit immersiven Technologien.



Sie können uns mit der Erstellung von individuellen 3D-Visualisierungen beauftragen. Jeder kann 3D-Visualisierungen bei unserem Kreativservice bestellen - unabhängig davon, ob Sie nur ein einzelnes 3D-Modell benötigen oder viele.

Wir unterstützen Sie bei der Umsetzung Ihres Augmented Reality (AR) oder Virtual Reality (VR) Projektes! Egal ob [Produktfotografie](#), [3D-Scan-Service](#), [3D-Visualisierung](#) oder fertige [3D-Modelle für AR/VR](#) – wir beraten Sie persönlich und unverbindlich.

### **Wo kann ich Anregungen, Lob oder Kritik äußern?**

Ihre Meinung ist uns wichtig! Schreiben Sie uns, was Ihnen in Bezug auf unser Angebot bewegt. [info@r23.de](mailto:info@r23.de)



## R23 — Ihr Atelier für Virtual Reality und interaktive Markenerlebnisse

Wünschen Sie ein individuelles Angebot auf Basis Ihrer aktuellen Vorlagen, nutzen Sie einfach unser [Anfrageformular](#).

## Blender 3.2 Tutorial: Retopologie - Merge



<https://blog.r23.de/software/open-source/blender/tutorial/blender-3-2-tutorial-retopologie-merge/>

Besuchen Sie uns auch auf [Facebook](#) und [Twitter](#).

r23

Thüringenstr. 20

58135 Hagen

Deutschland

Telefon: 02331 / 9 23 21 29

E-Mail: [info@r23.de](mailto:info@r23.de)

Ust-IdNr.:DE250502477