

Von der Idee bis zum fertigen 3D-Druck Teil 4

Kategorien : [Allgemein](#)

Schlagwörter : [3D](#), [3D-Druck](#), [3D-Figuren](#), [Blender](#), [Charakterdesign](#)

Datum : 29. Januar 2019

Von der Kinderzeichnung zur 3D Figur. Während dieser Artikelserie zeigen wir euch die spezifischen Werkzeuge von der Idee bis zum fertigen 3D-Druck. Dieser Charakter wird die Grundlage für die Entdeckung von Werkzeugen für den 3D-Druck in Blender sein.

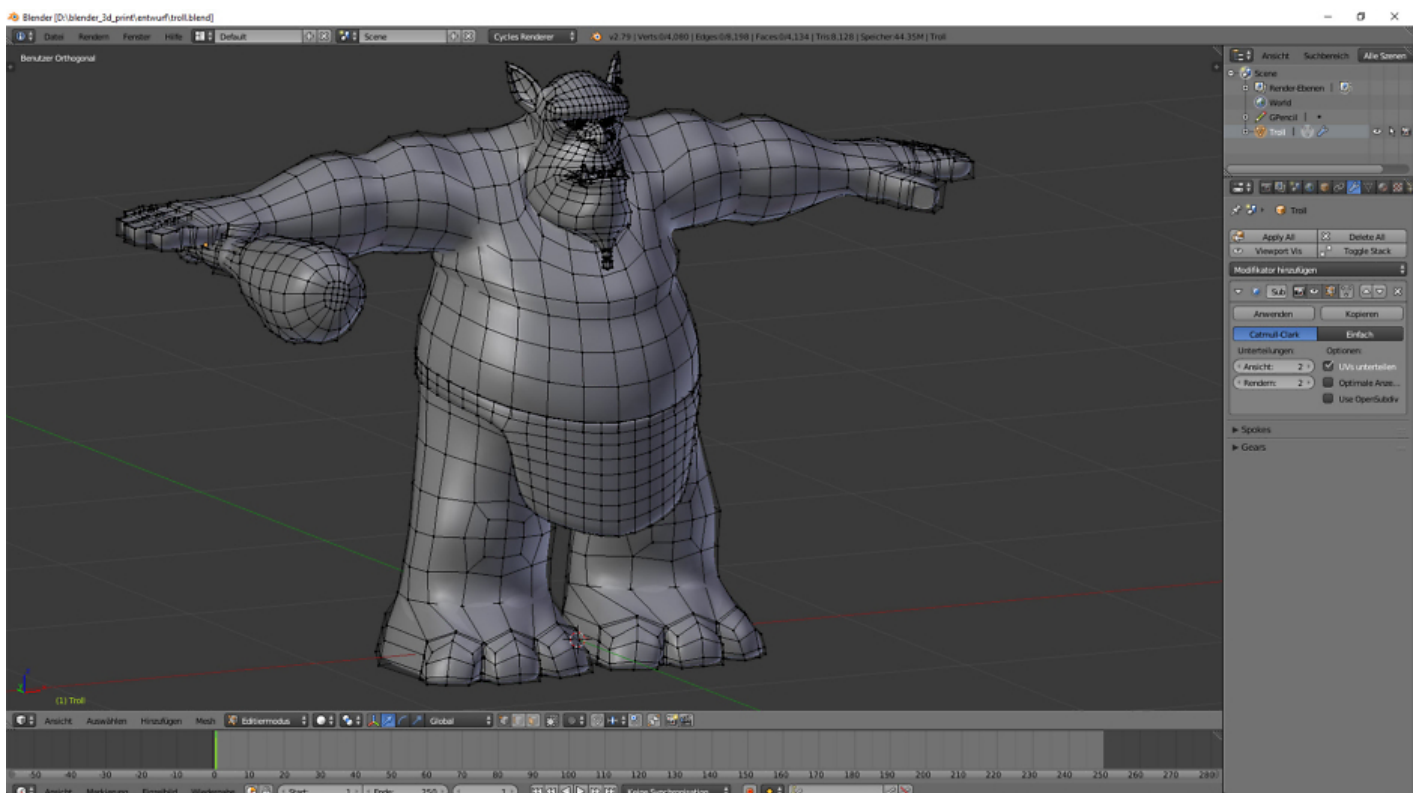
Dieser Beitrag ist Teil einer Artikelserie:

In der Artikelserie »[Von der Idee bis zum fertigen 3D-Druck](#)« möchten wir die grundlegenden Schritte aufzeigen, die wir für unsere 3D Objekte verwenden.

[Charakter - Entwerfen Teil 1](#)

[Körper modellieren Teil 2](#)

[Arme, Augen, Kleidung, Kleule, Körper modellieren - Teil 3](#)

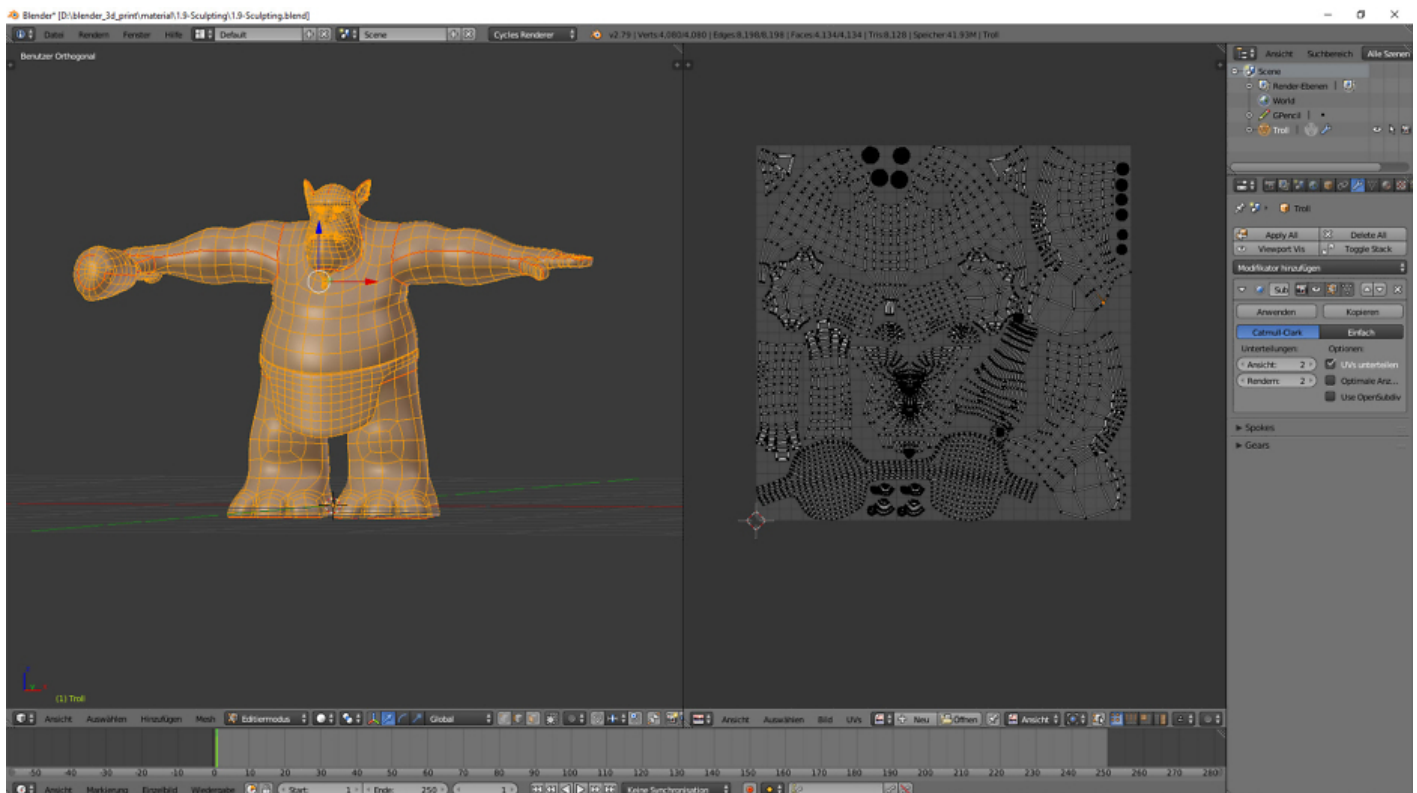


UV Mapping

Das UV-Koordinaten-System wird bei der Texturierung von Polygonobjekten genutzt, wobei **u** und **v** die Texturkoordinaten beschreiben. Die Buchstaben **u** und **v** für die Koordinaten sind willkürlich gewählt und haben keine sprachliche Bedeutung.

Jeder Punkt des Polygonobjektes bekommt dabei eine eindeutige Texturposition. Wenn die x-Werte und y-Werte für die Position des Polygons benutzt werden, kann eine verzerrte Textur nur mittels abweichender UV-Koordinaten eindeutig positioniert werden.

UV-Texturierung erlaubt es dem Anwender, Polygone, die ein 3D-Modell darstellen, mit einem Bild zu texturieren. Dieses Bild wird UV Texture Map genannt, aber es ist eigentlich nur ein einfaches Bild.

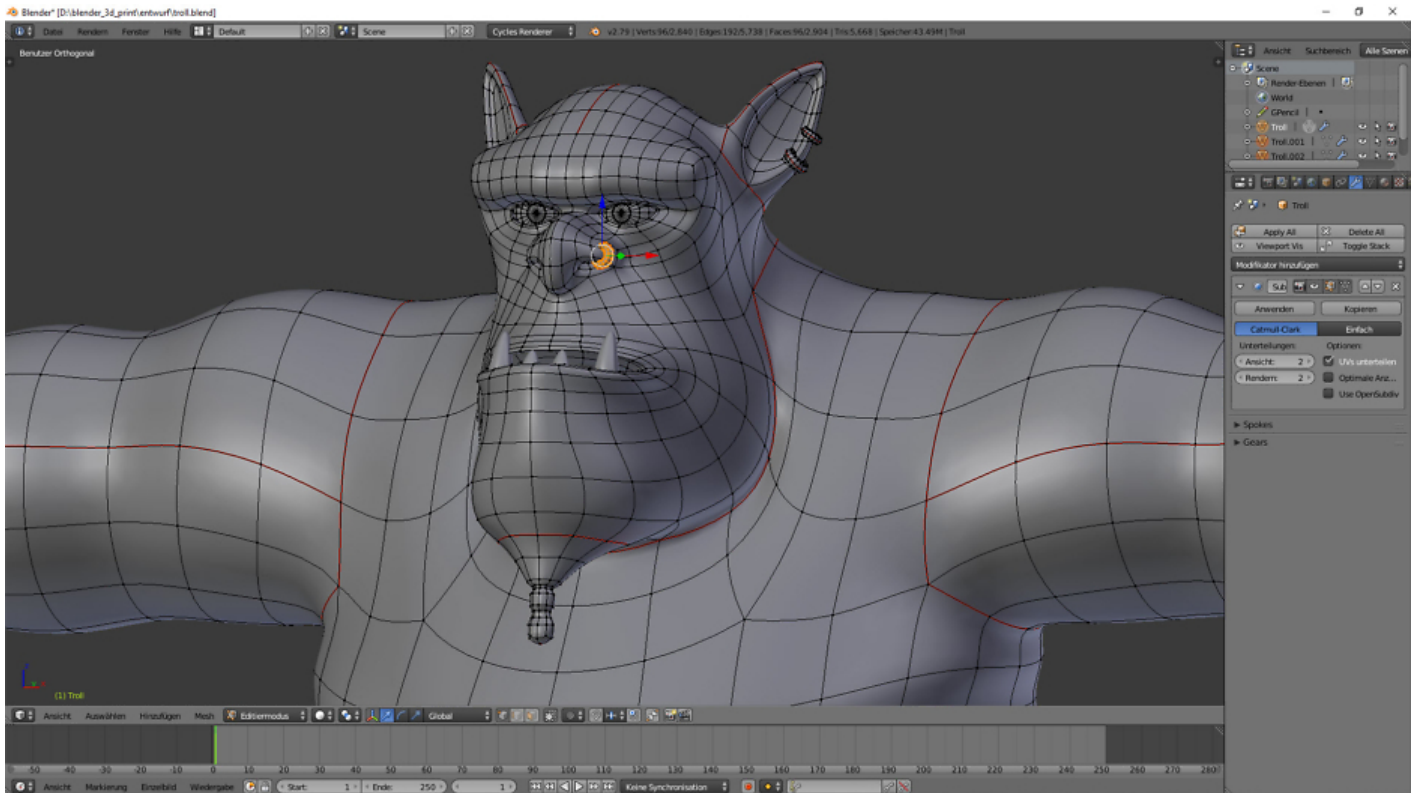


Skulpting

Virtual Reality, Augmented Reality und 3D News ? r23

Mit offenen Augen träumen

<https://blog.r23.de>



Vor dem Skulpting bereiten wir den Charakter vor. Die Details verschieben wir auf eine weitere Ebene und blenden die Darstellung aus, so haben wir nur noch den Troll.

Virtual Reality, Augmented Reality und 3D News ? r23

Mit offenen Augen träumen

<https://blog.r23.de>



Im Skulpturmodus verwende ich ein tonähnliches Material und etwas verstärkte Schatten.



Das Arbeiten mit dieser Einstellung macht Spaß und ist ein absolutes Erlebnis.

Jetzt bist du gefragt!

Hast du Anregungen, Ergänzungen, einen Fehler gefunden oder ist dieser Beitrag nicht mehr aktuell? Dann freue ich mich auf deinen Kommentar.

Du kannst diesen Beitrag natürlich auch weiterempfehlen. Ich bin dir für jede Unterstützung dankbar!

Wie bestelle ich?

Wählen Sie in aller Ruhe aus unserem Angebot aus. Vergleichen Sie Ausstattung, Farbe, Preis, usw. Wenn Ihnen ein Produkt besonders gut gefällt, klicken Sie einfach auf den Button "in den Korb" - ganz so wie in einem "echten" Kaufhaus. Im Warenkorb sehen Sie die von Ihnen vorgemerkten Produkte sowie die aktuellen Preise auf einen Blick. Möchten Sie nun bestellen? Dann teilen Sie uns Ihre Daten - Name, Anschrift, falls vorhanden Kundennummer - mit und geben die gewünschte Zahlungsart an.

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

R23 — Ihre Digitalagentur für Virtual Reality und interaktive Markenerlebnisse

<https://blog.r23.de/von-der-idee-bis-zum-fertigen-3d-druck-teil-4/>

r23
Thüringenstr. 20
58135 Hagen
Deutschland
Telefon: 02331 / 9 23 21 29

E-Mail: info@r23.de

Ust-IdNr.:DE250502477