

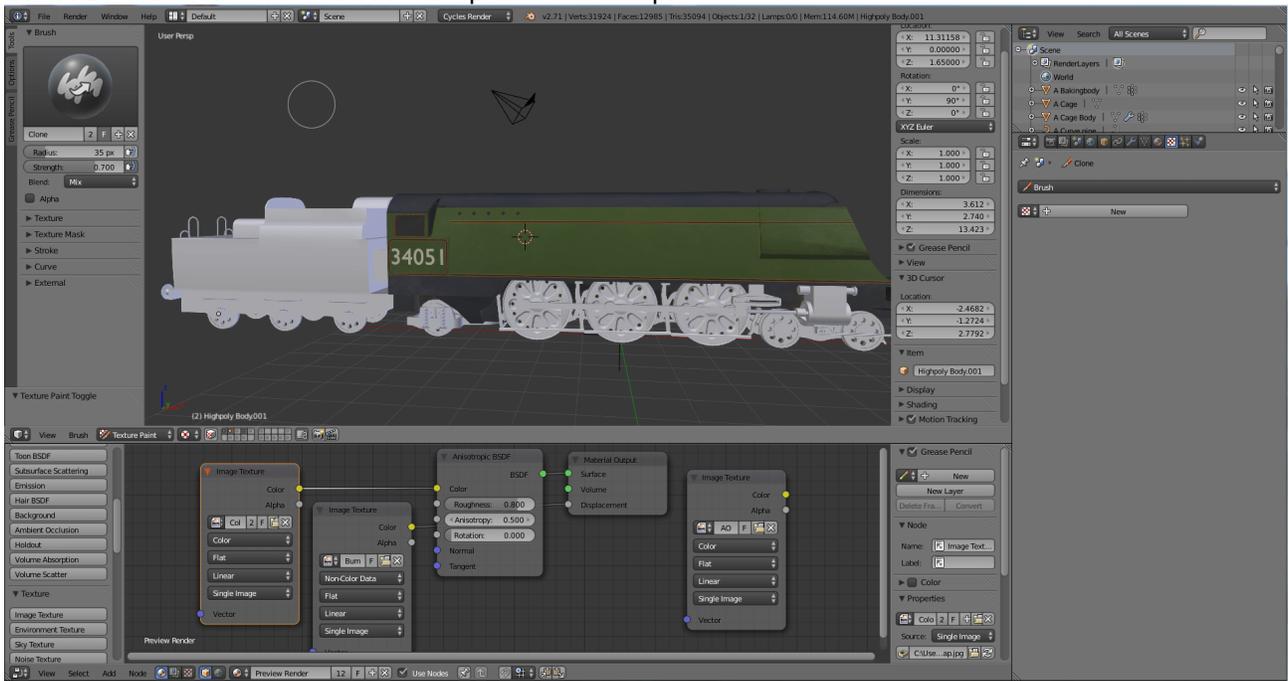
Texturieren in Blender / direkt auf dem Mesh malen

Blender bietet die Möglichkeit die Textur direkt auf dem Mesh zu ändern. Es lassen sich auch benutzerdefinierte "Brushes" einbinden.

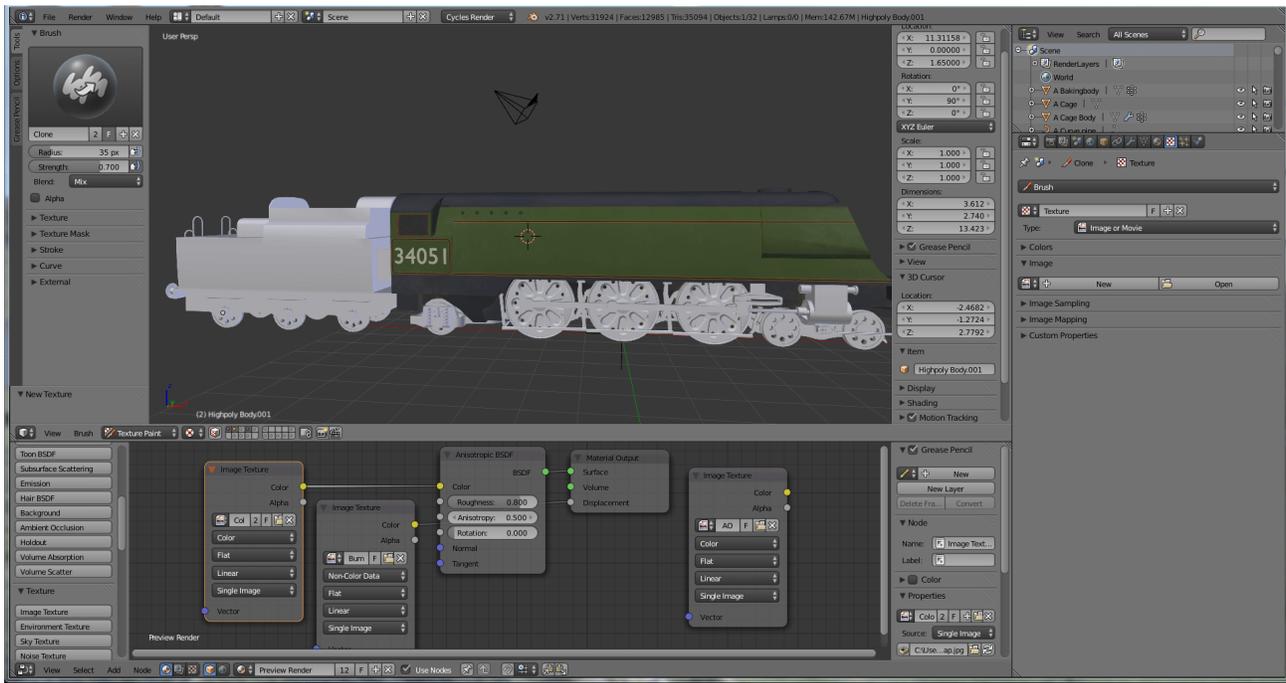
Der ganz große Vorteil des Malens auf dem Mesh ist, dass aufgetragene Texturen passgenau aneinander liegen, auch wenn sie das auf der UV-Map nicht tun.

In meinem Beispiel nutze ich den Paintmode von Blender um Abnutzung an Kanten des Unterbaus einer Lok zu erzeugen.

Als ersten Schritt sollte man den Texturmode öffnen und das Mesh mit der zu bearbeitenden Textur versehen. Ich nutze dazu einfach erstmal meine Spätere Colormap.



Dann lege ich rechts im menü eine neue Brush an



In diesem Fall weise ich ihr eine gerenderte Textur aus Gimp zu die Schäden im Lack suggeriert.



und dann kanns auch schon ans malen gehn

