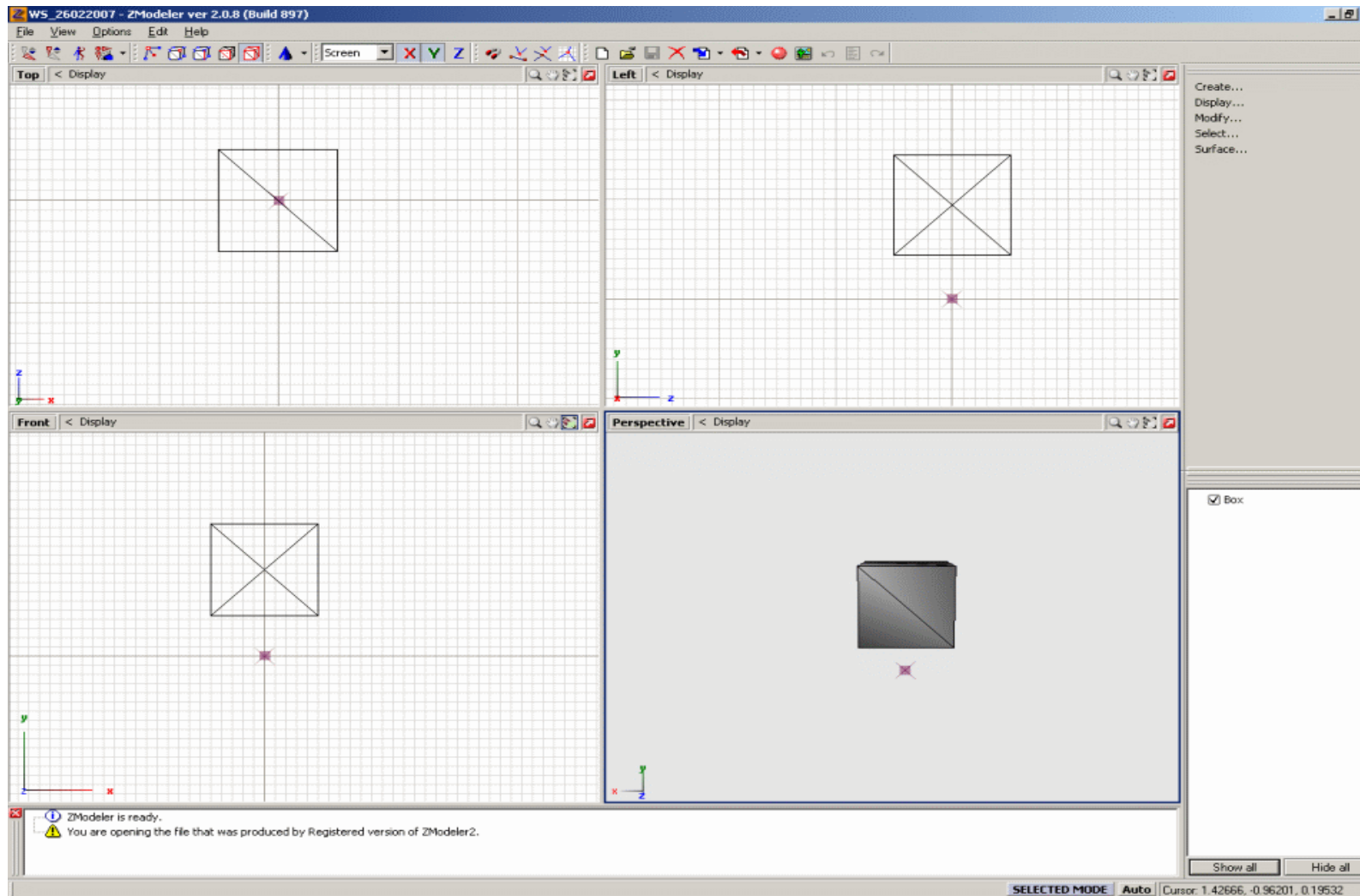
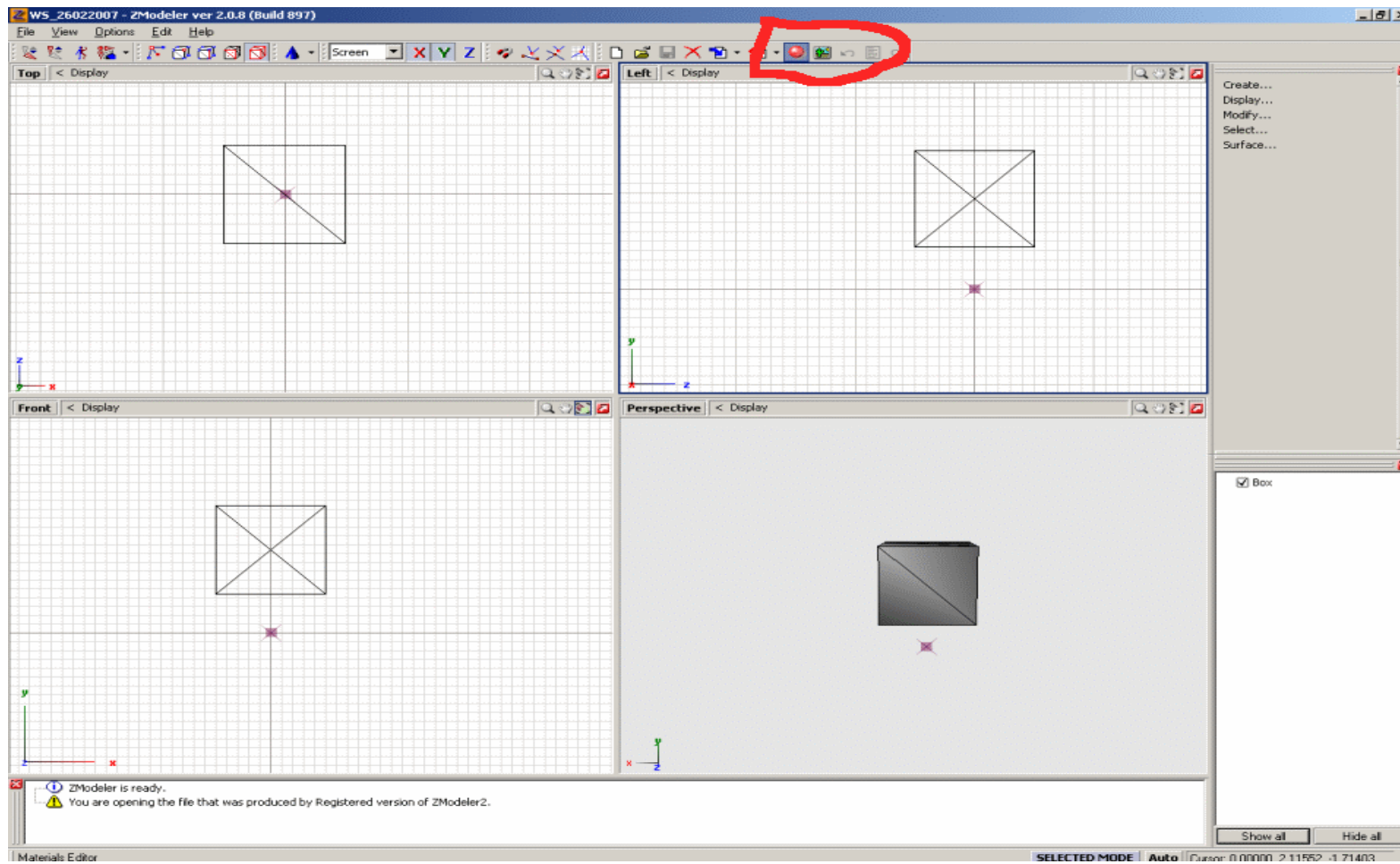


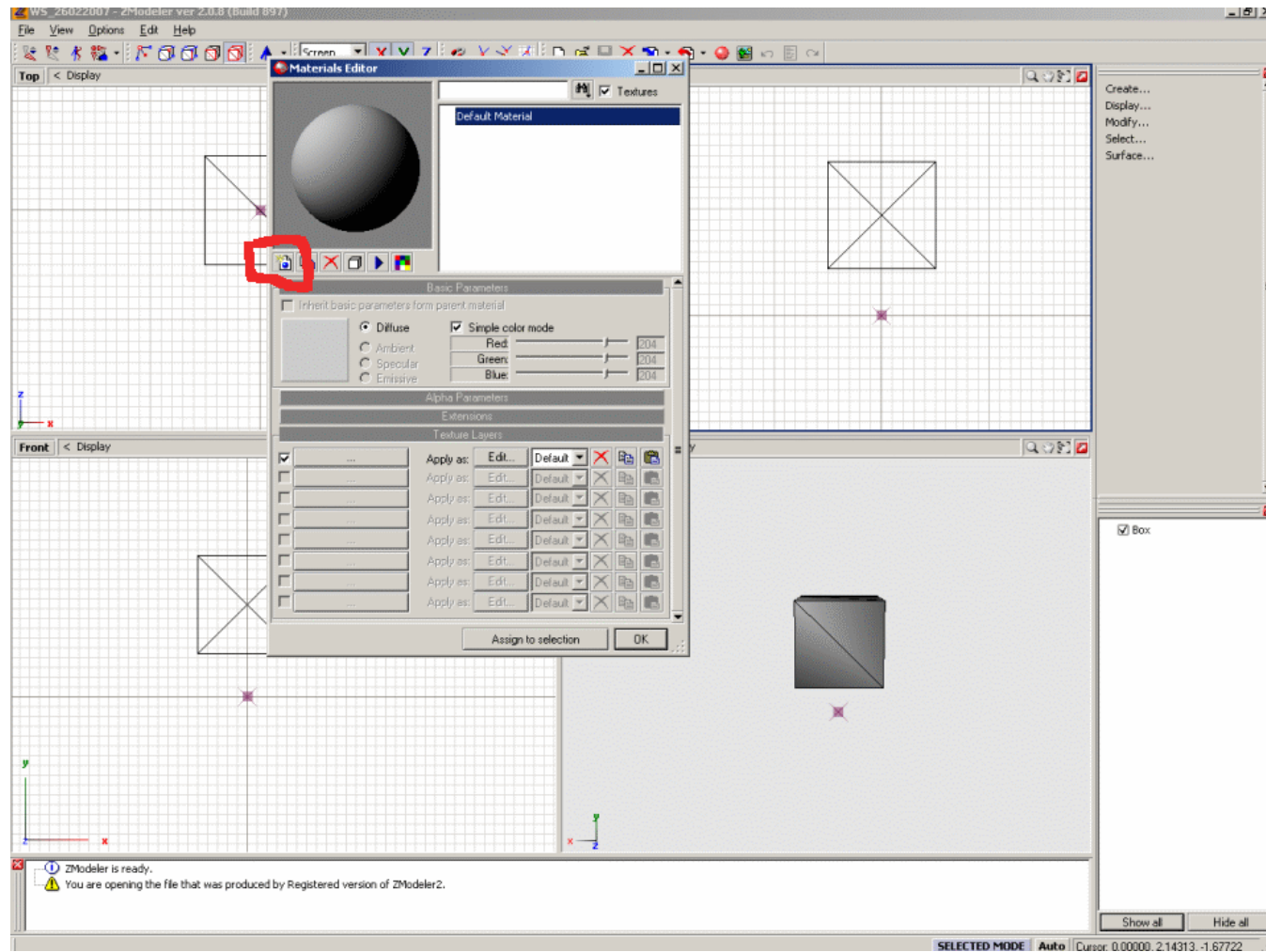
# Vorbereitung



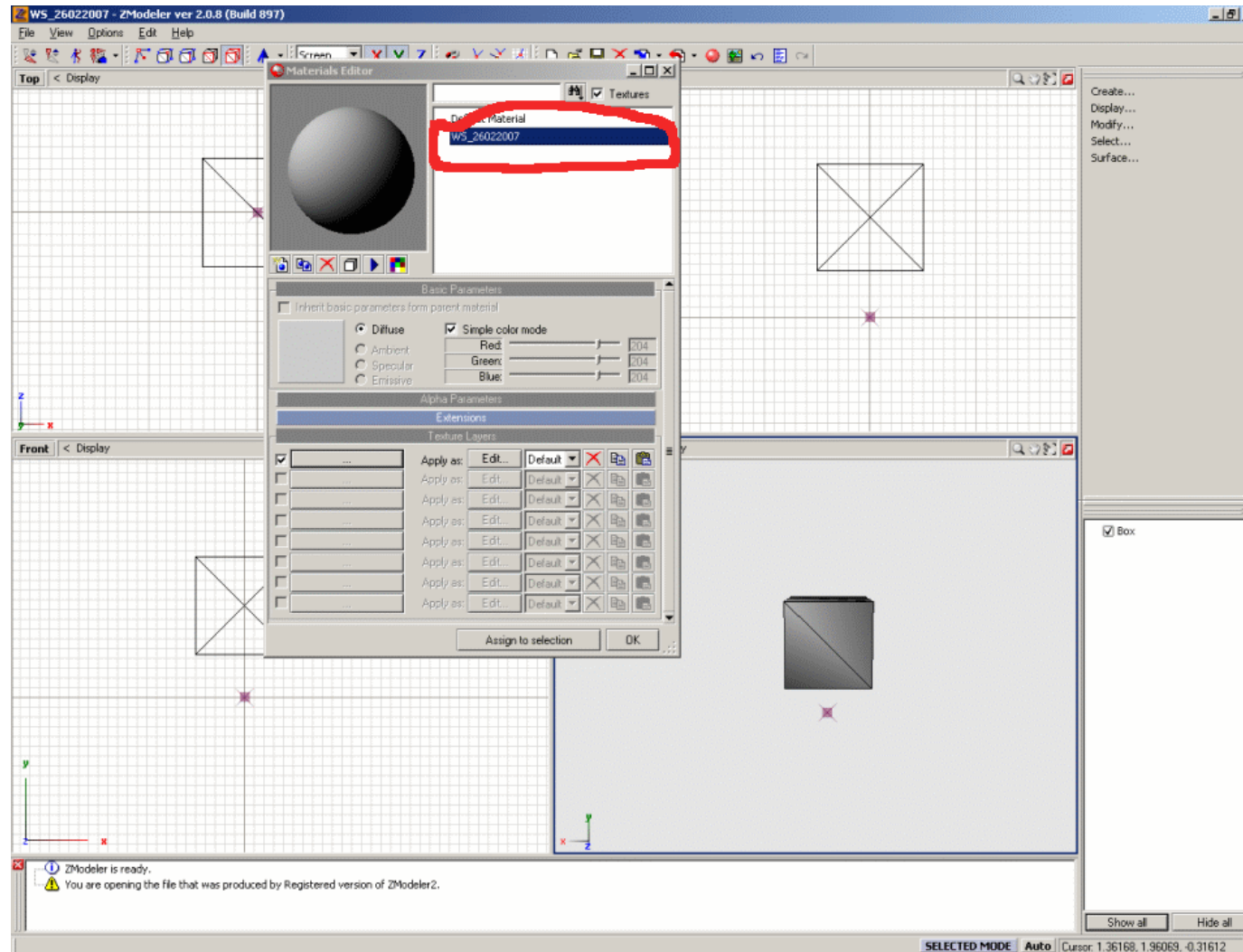
1. Würfel öffnen



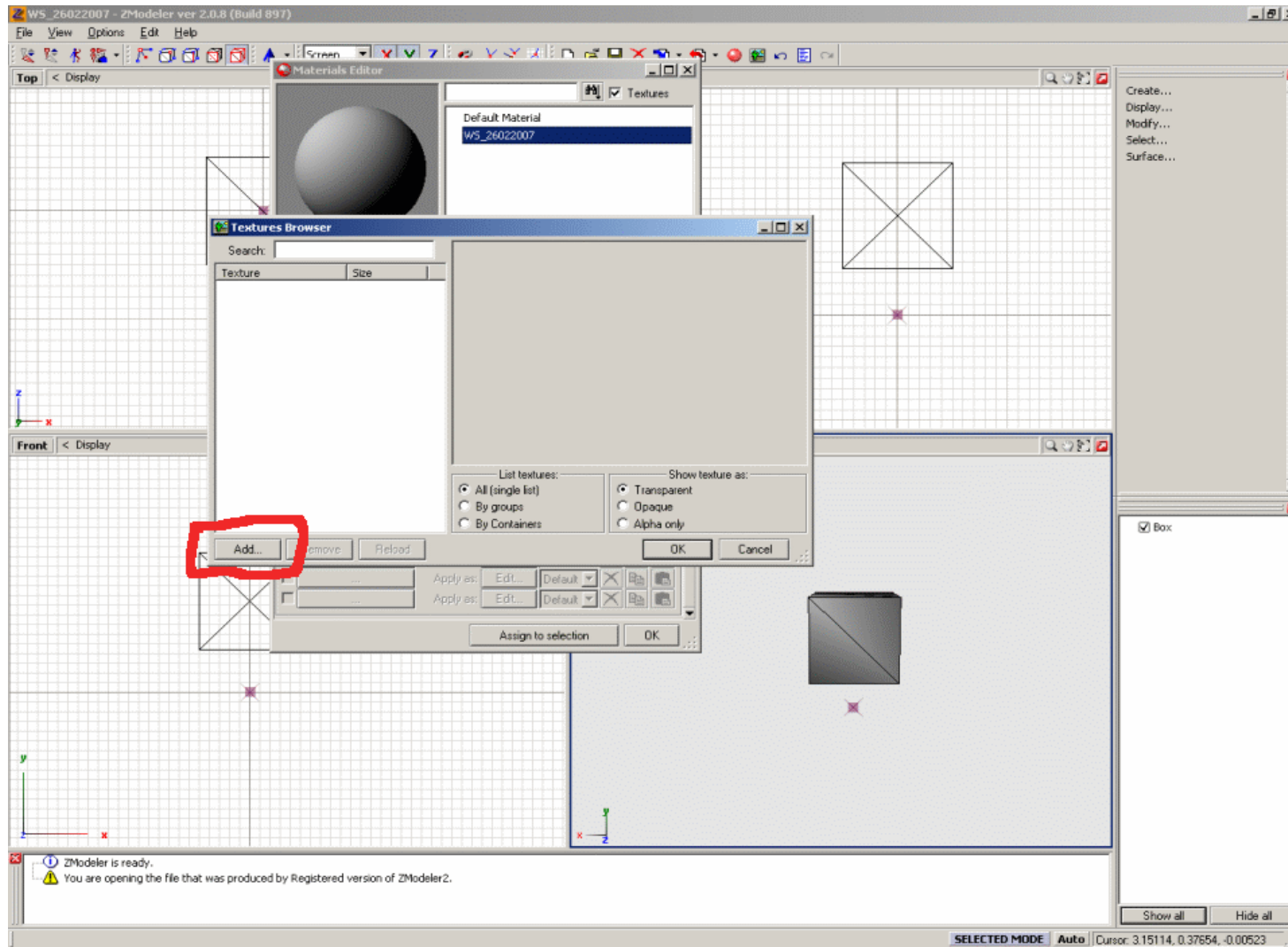
2. Material erstellen -> Auf rote Kugel klicken



linker Button klicken

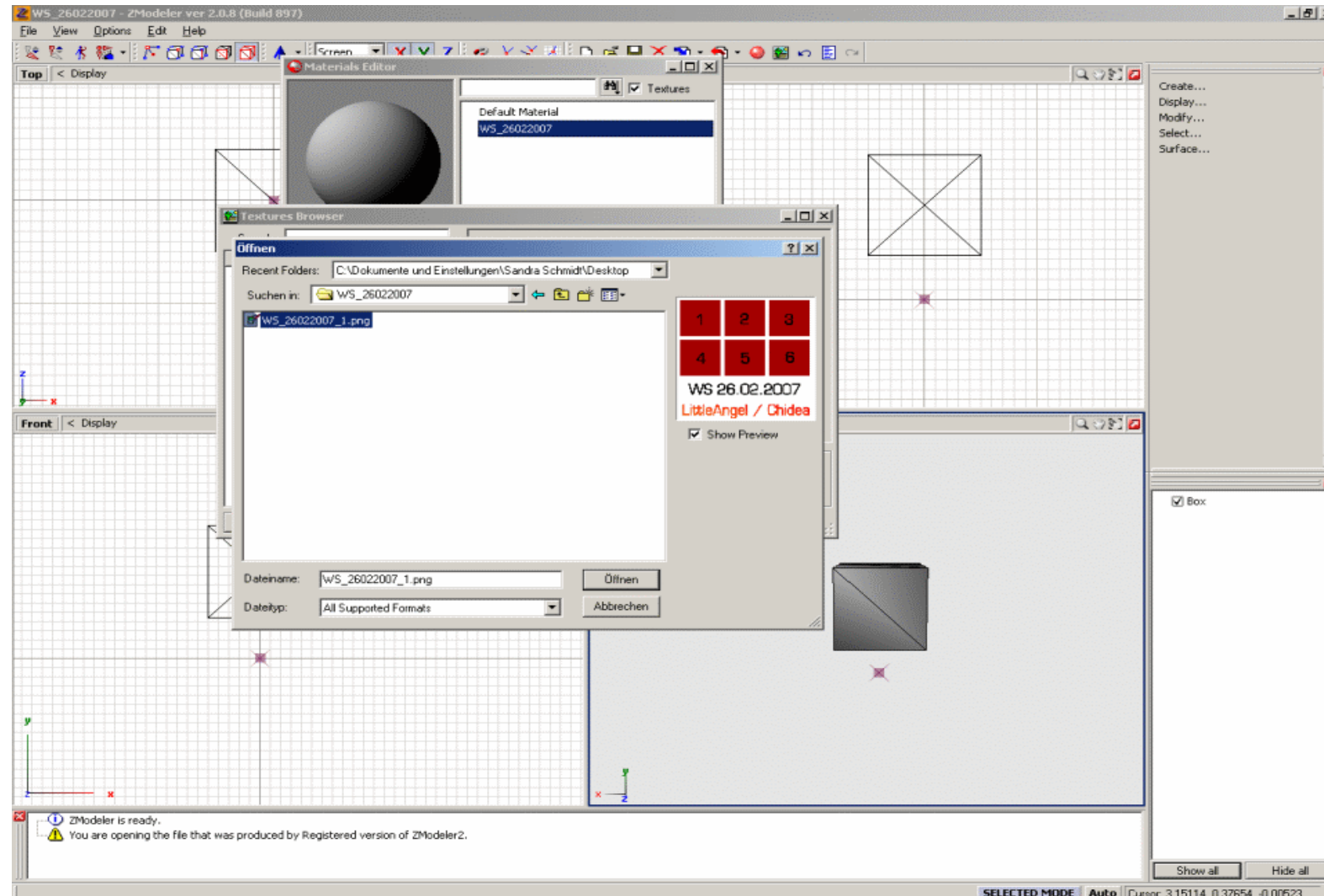


3. Umbenennen dann auf den ersten Button klicken mit den 3 Punkten klicken

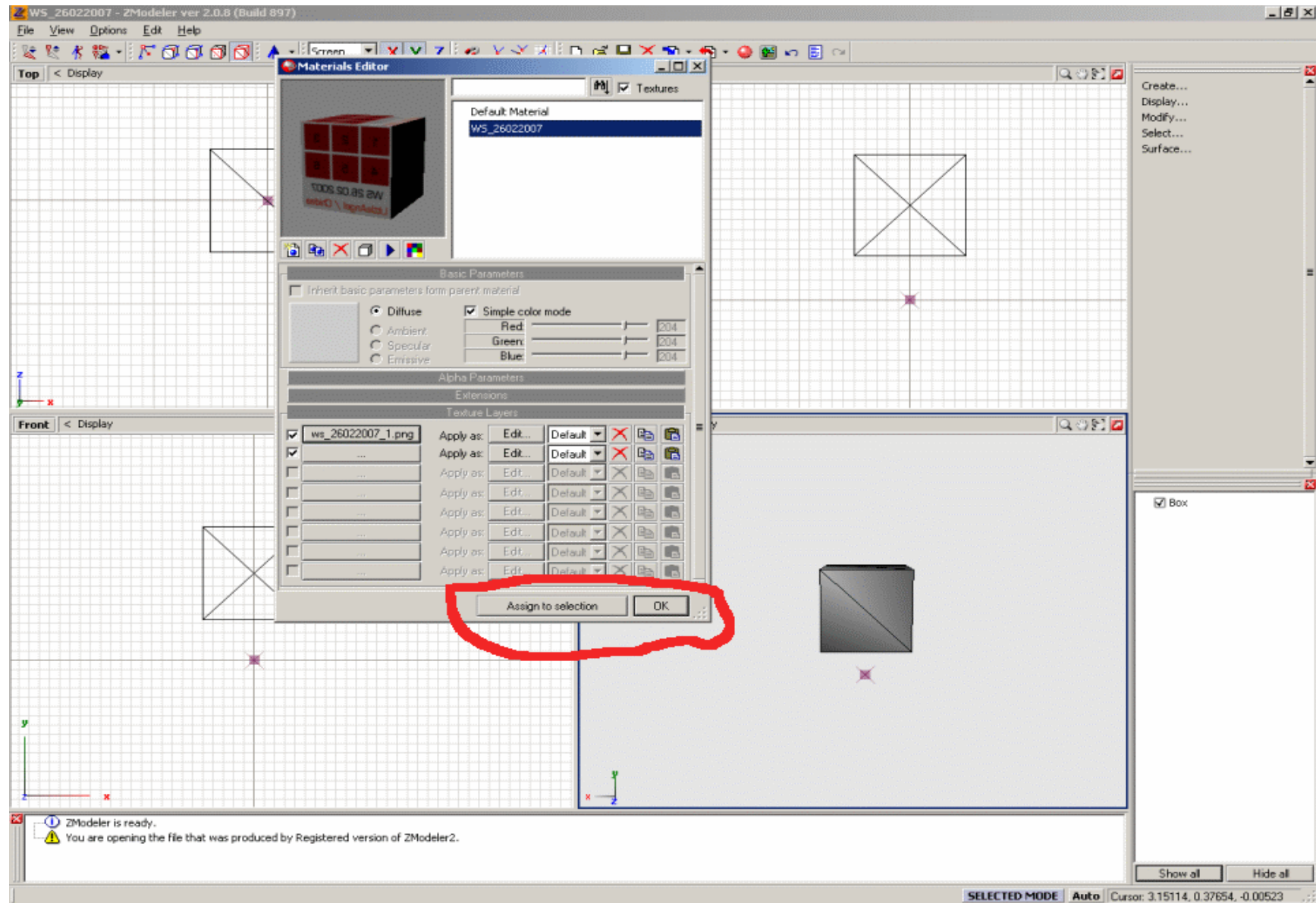


Add klicken um Textur auswählen

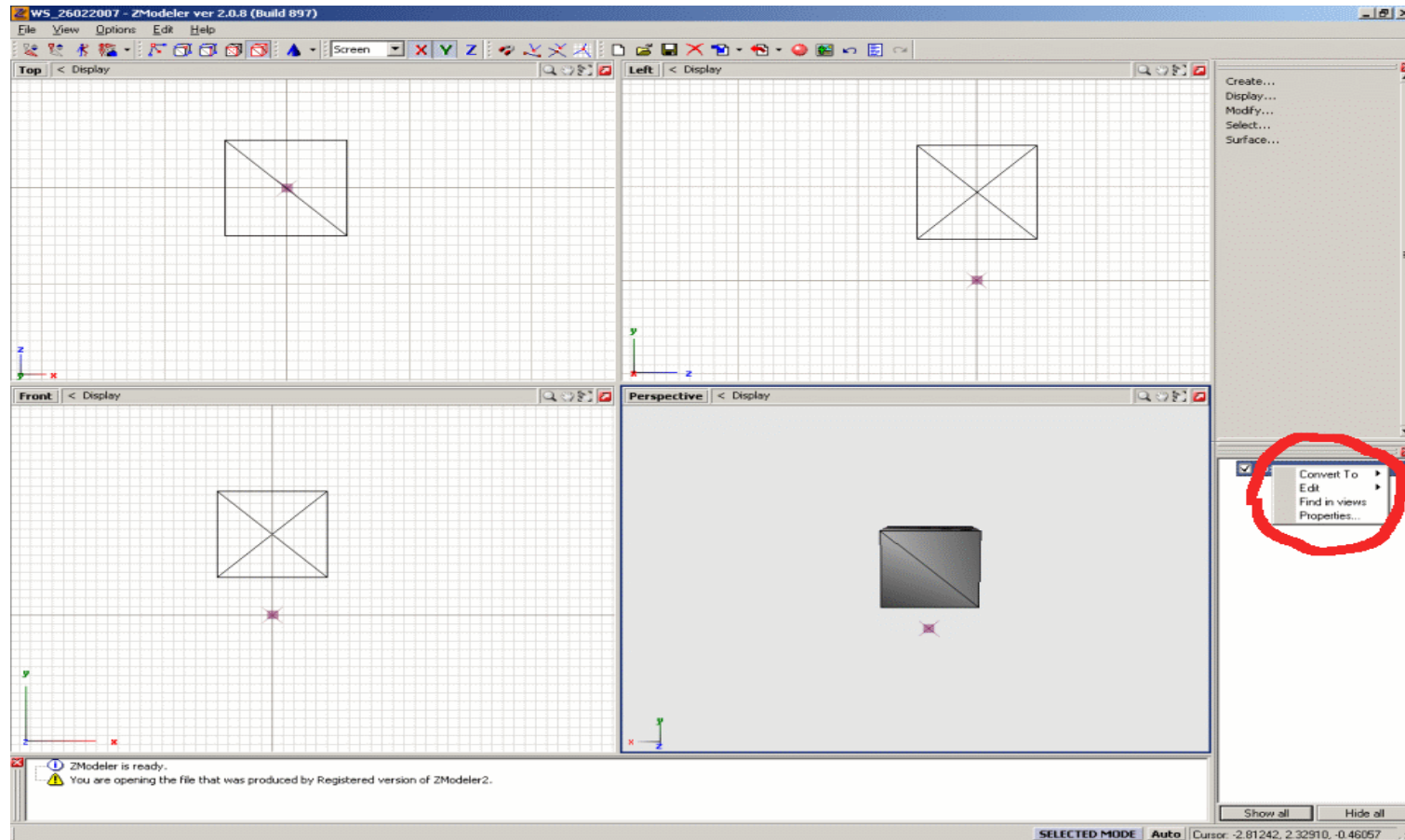




Im Texturbrowser Textur anwählen und mit Ok bestätigen

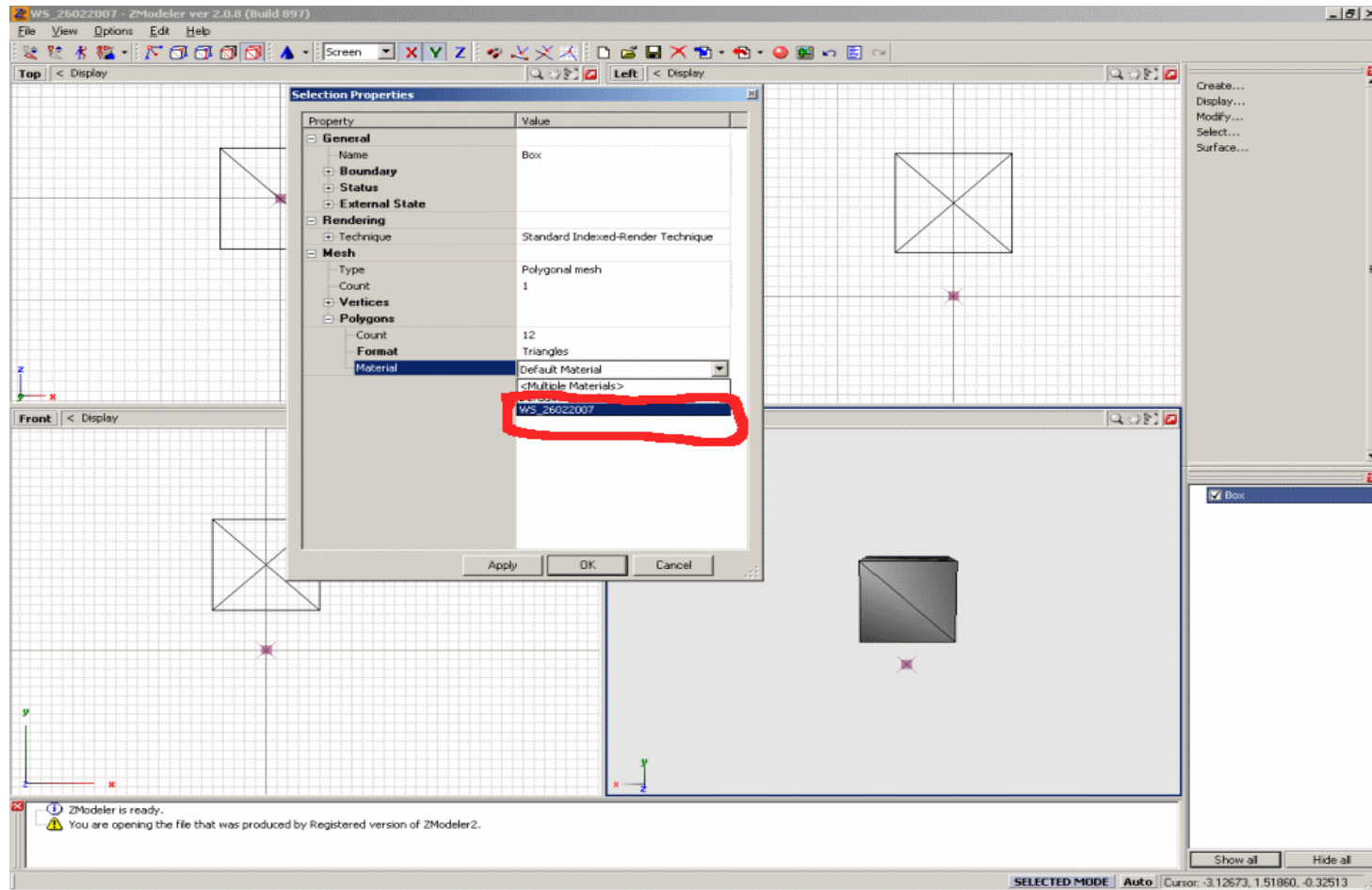


Mit klick auf „Assign to selection und Ok Materialerstellung abschließen

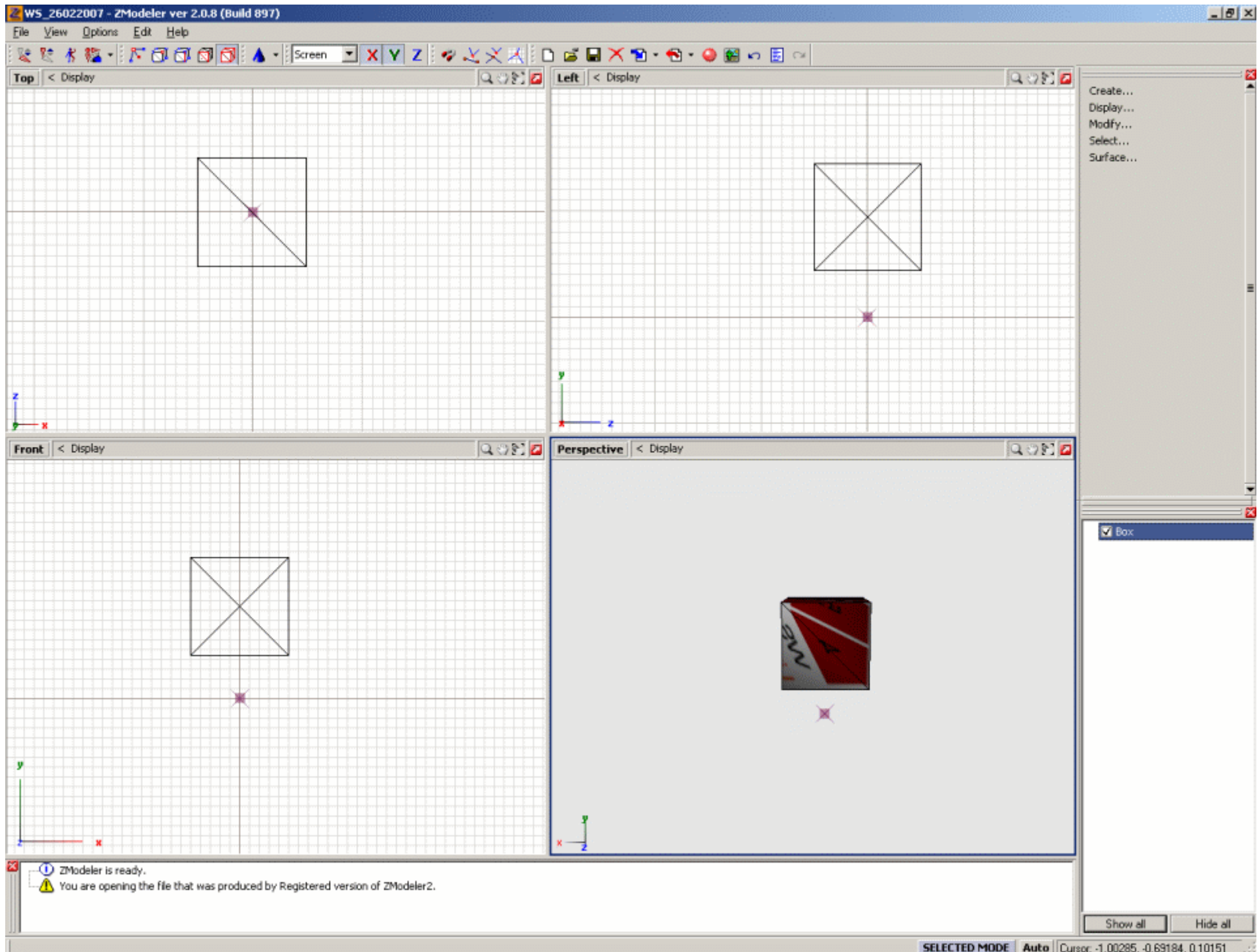


Material dem Objekt zuweisen -> mit rechts auf Objekt klicken und Properties wählen





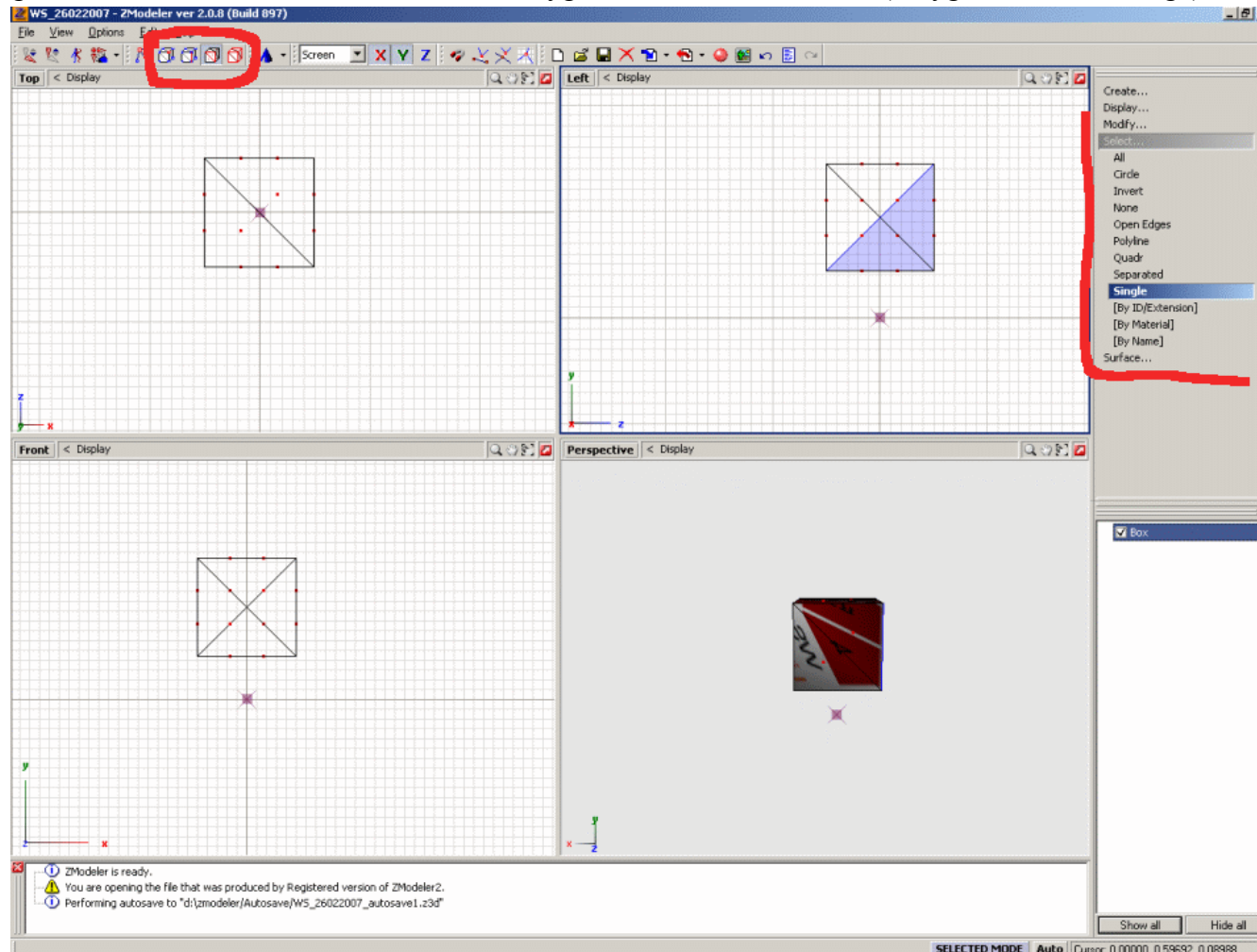
Material auswählen mit Apply und Ok bestätigen

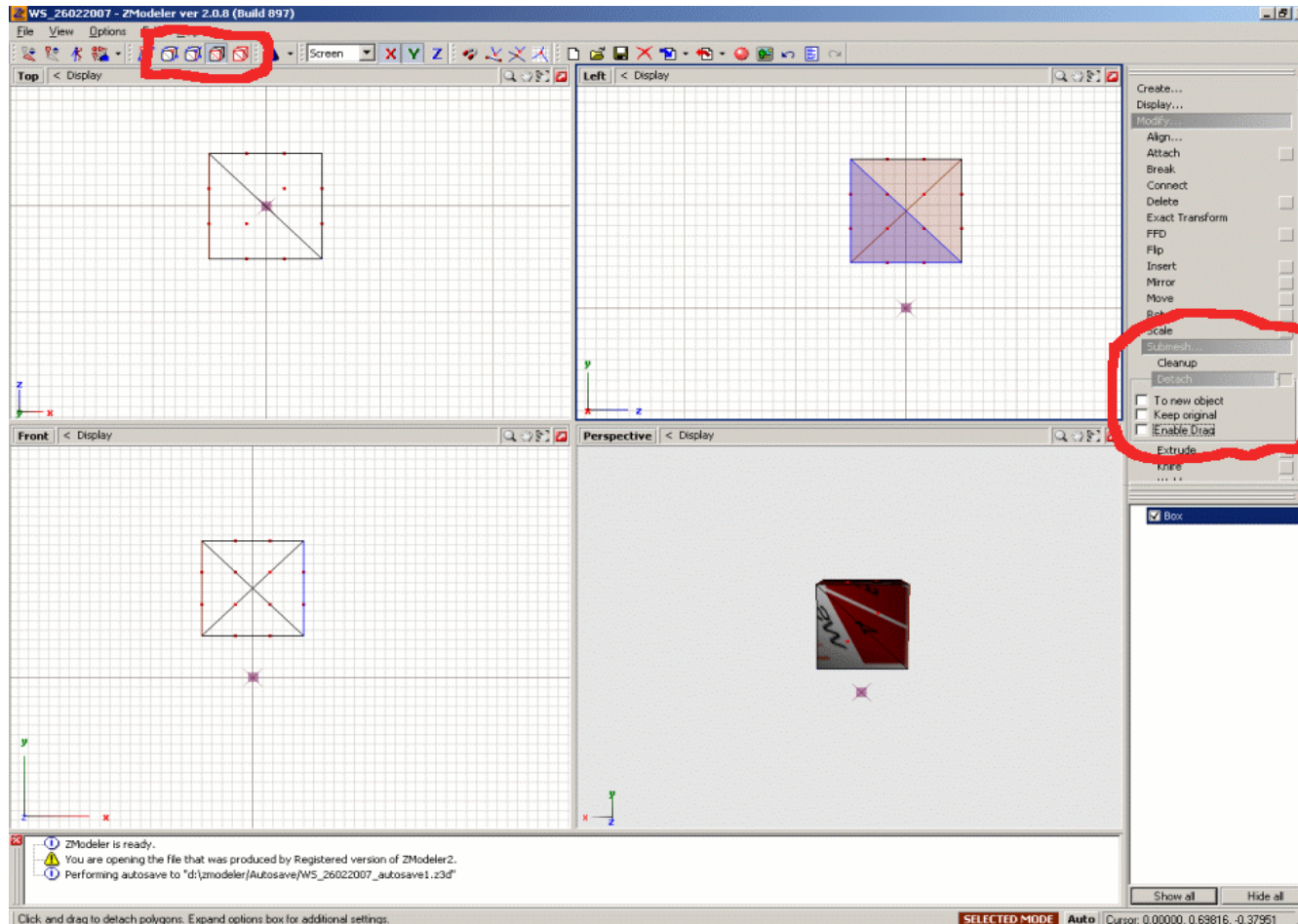


## 2. UV -Mapping

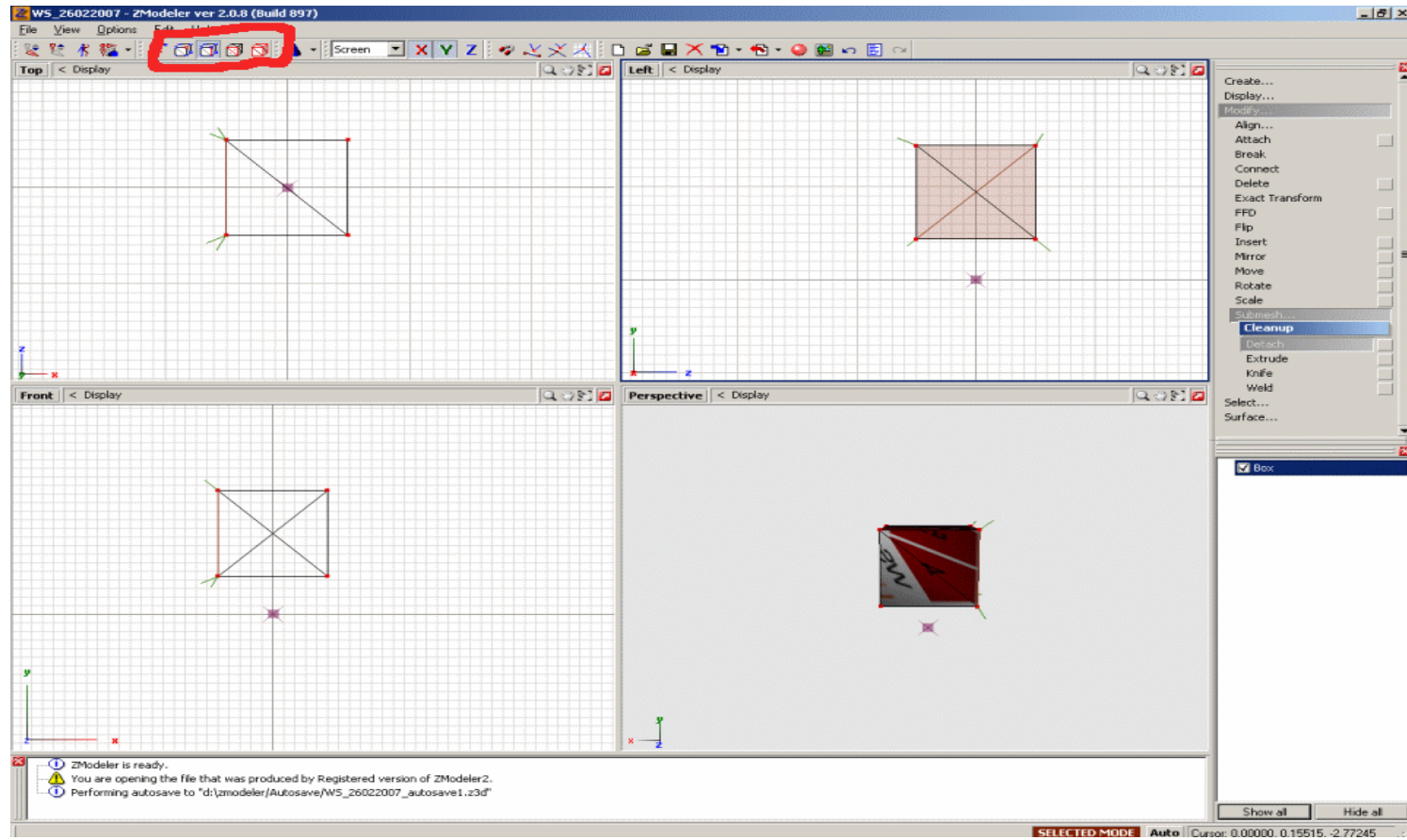
Polygon Modus wählen .-> Objekt anklicken (Objekt bekommt rote Punkte)

select-> Single auswählen und die zu texturierenden Polygone mit rechts anklicken (Polygone werden orange)



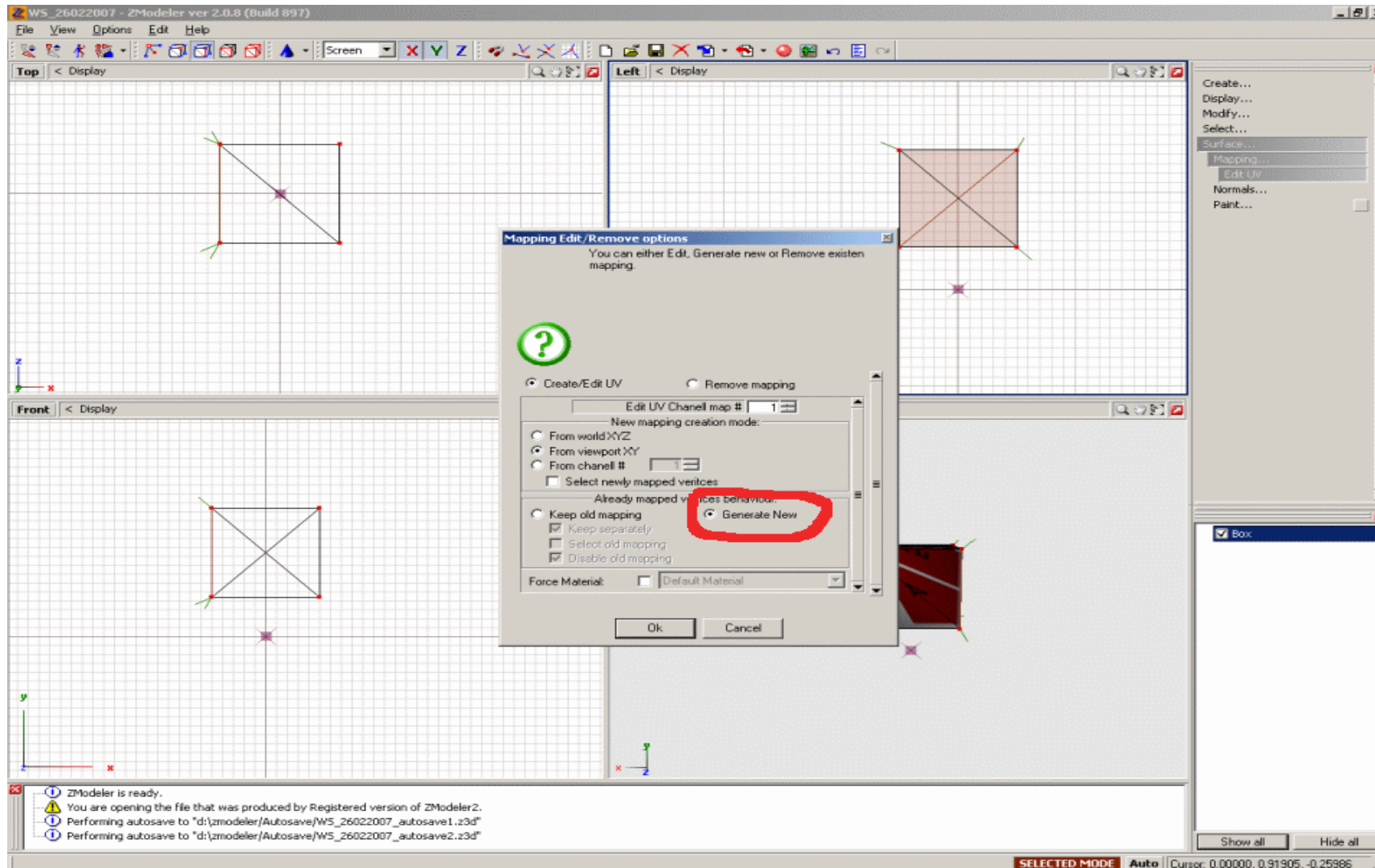


modify-> submesh->deatch wählen aus dem Untermenü alle haken entfernen  
 selected Mode anklicken  
 einmal mit links auf die markierte Polygone klicken

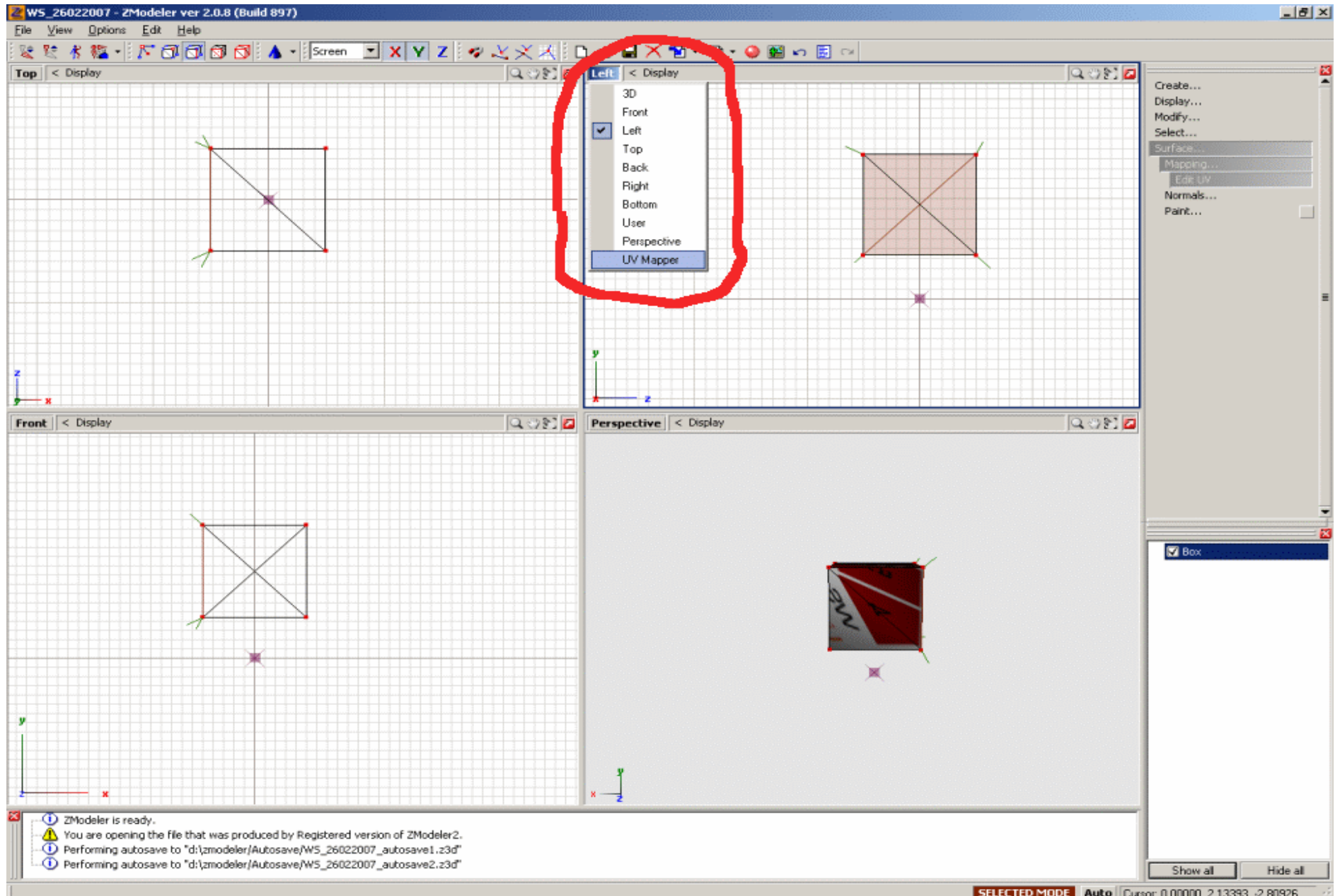


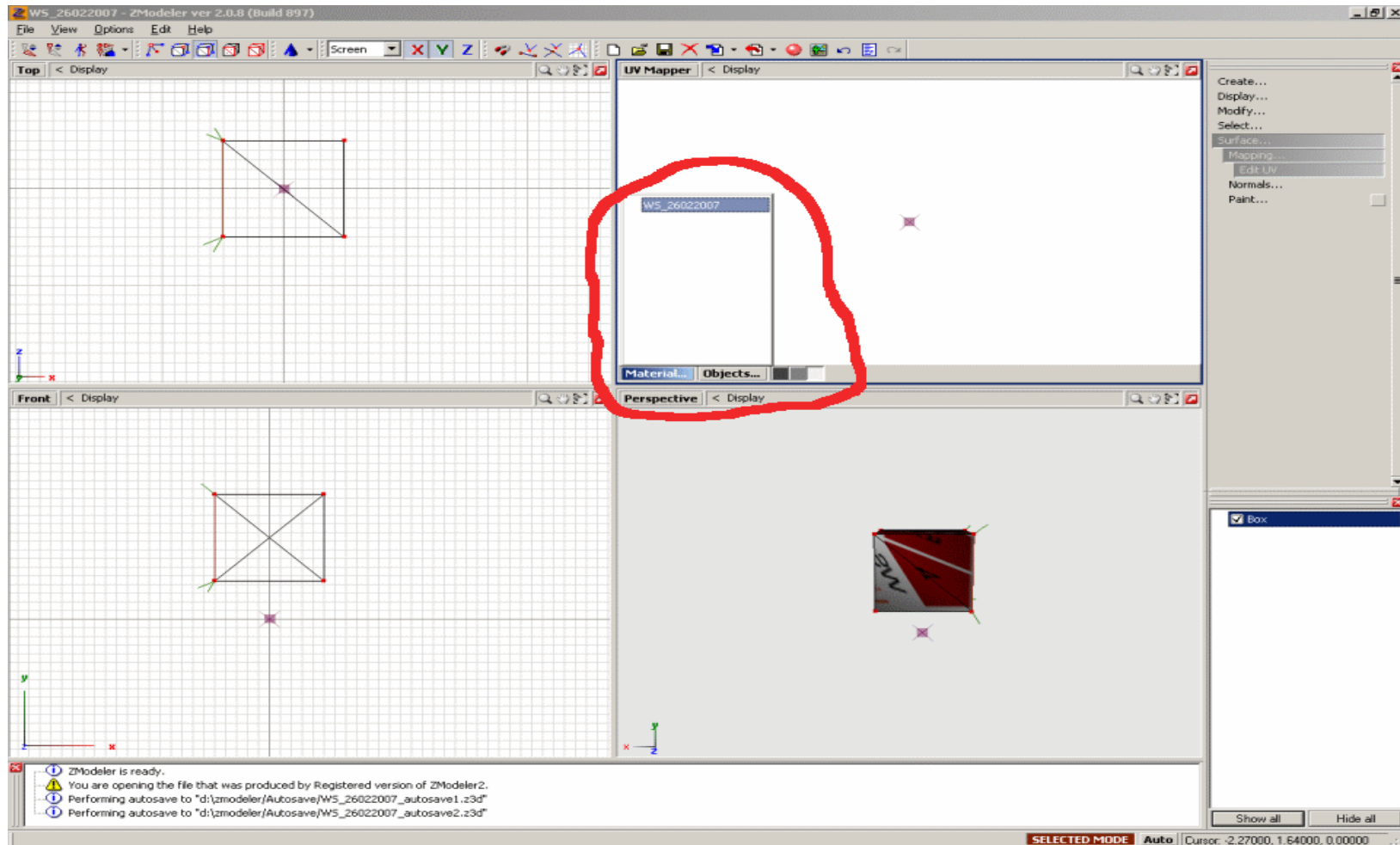
edge Mode wählen -> deatchte Polygone sind weiterhin orange



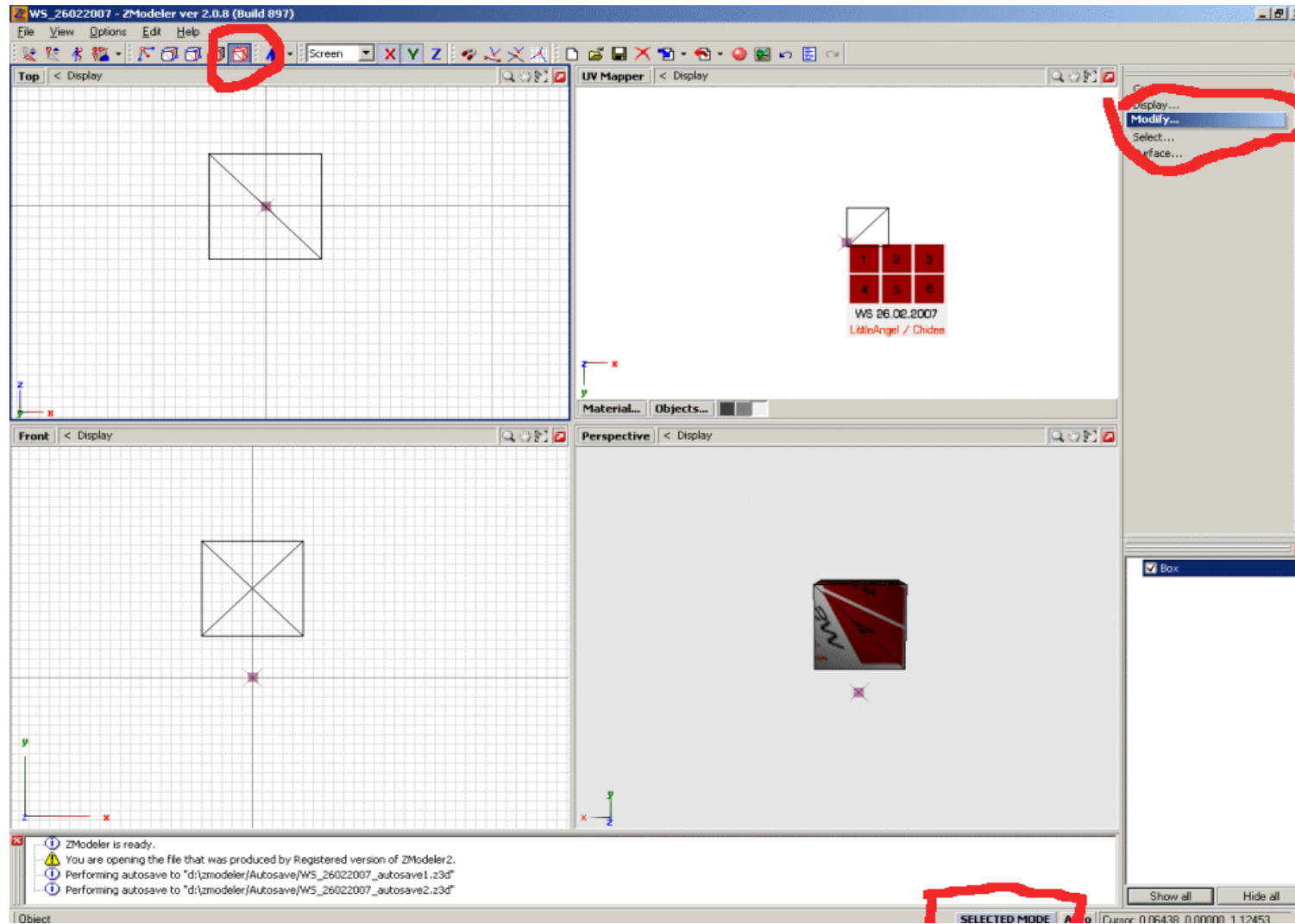


surface->mapping->uv Mapping wählen und Objekt anklicken  
in dem aufgehenden Fenster im unteren Fensterbereich generate new anklicken  
und dann uv-Mapper Fenster auswählen



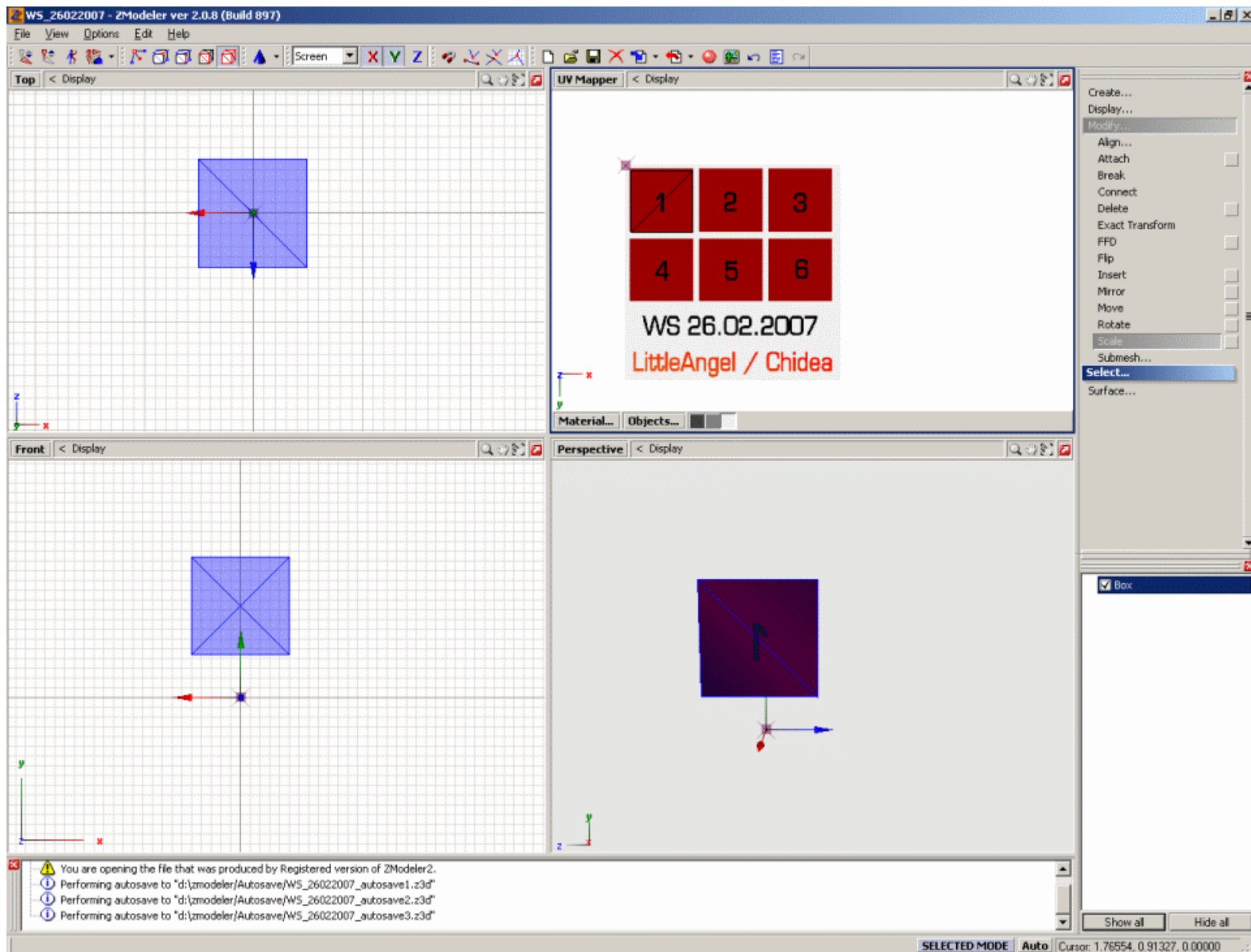


Ist das UV-Mapper Fenster leer unter Material das entsprechende Material auswählen

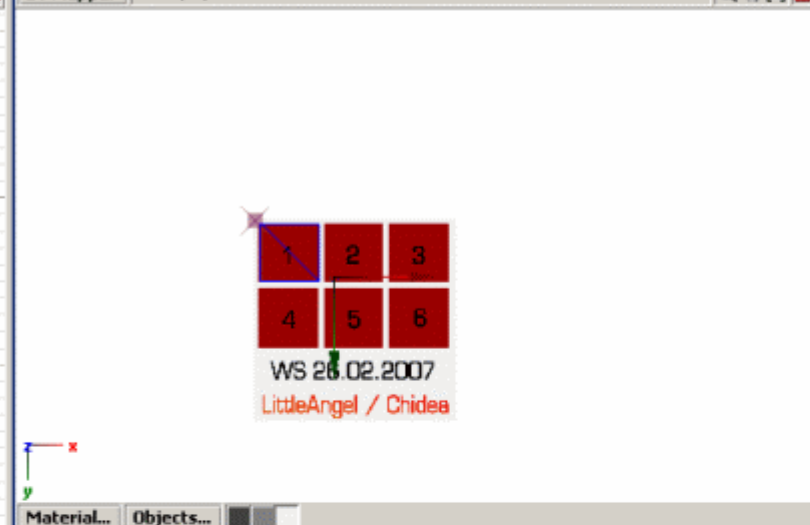
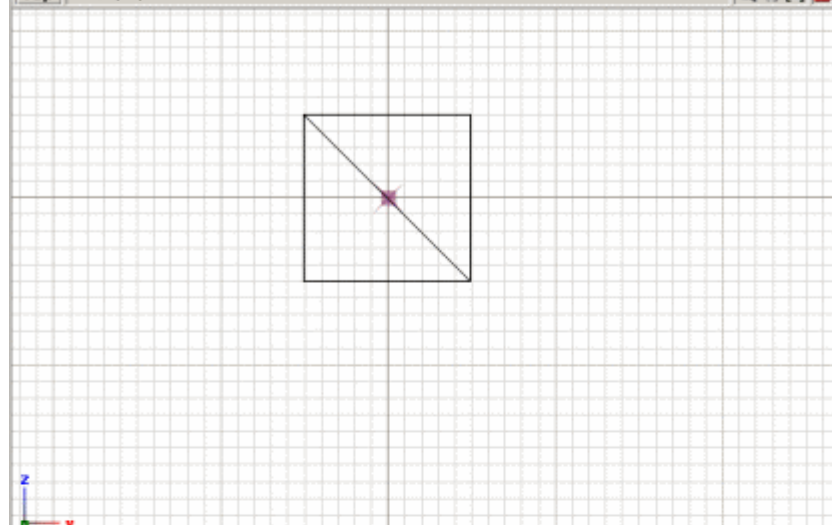


In Objektmodus wechseln  
 selected Mode ausstellen und im UV -Mapper Fenster mit den Einstellungen unter modify die Polygone manipulieren und genau auf das Stück Textur packen

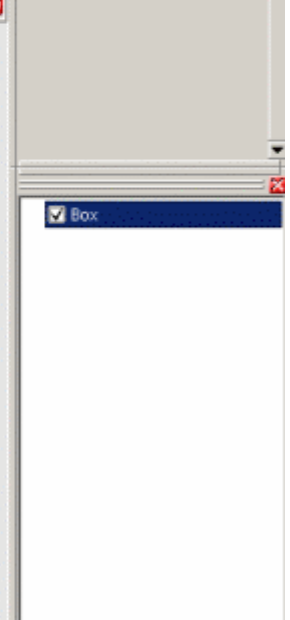
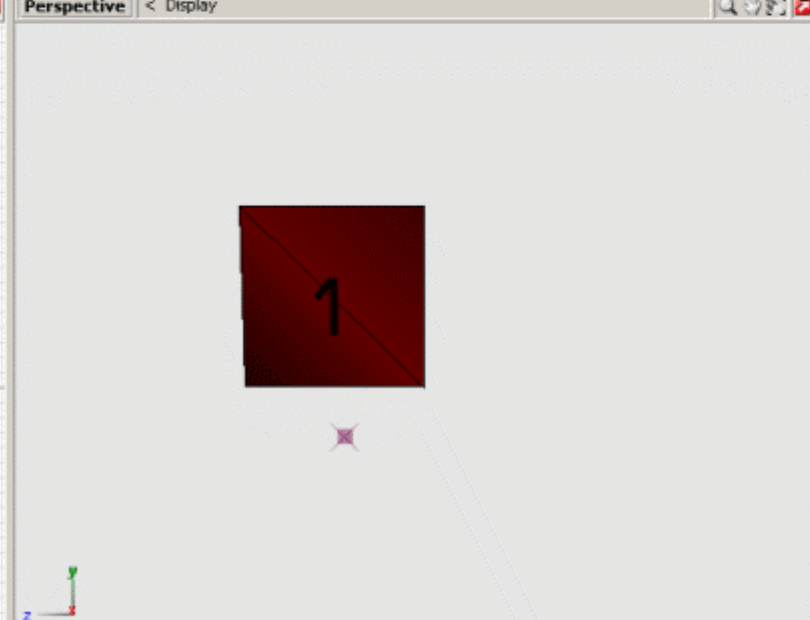
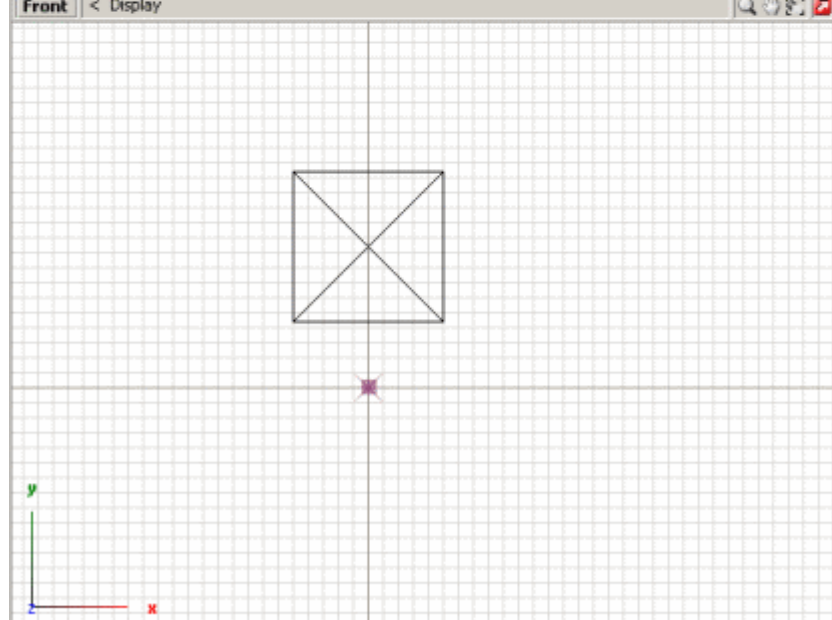


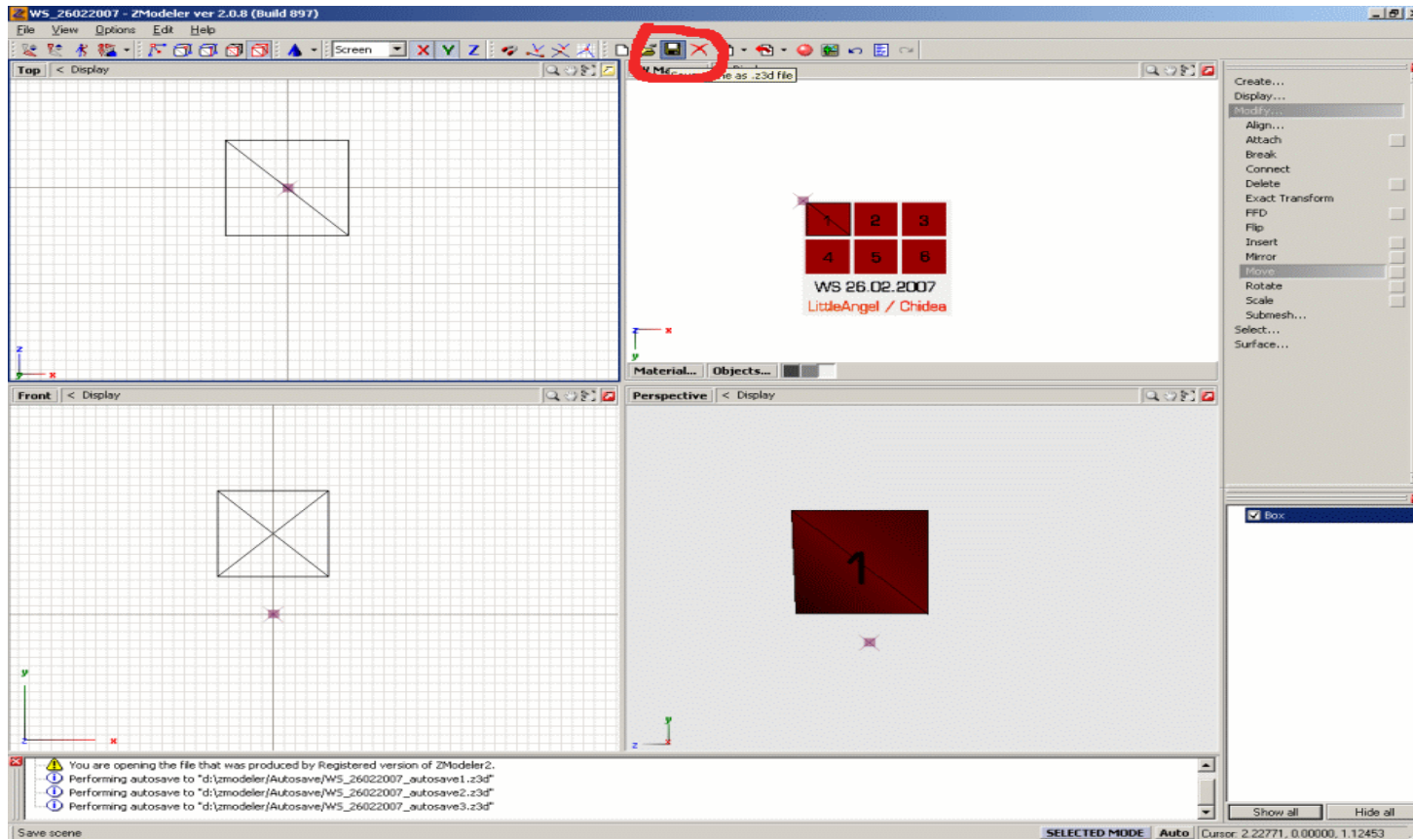






- Align...
- Attach
- Break
- Connect
- Delete
- Exact Transform
- FFD
- Flip
- Insert
- Mirror
- Move
- Rotate
- Scale
- Submesh...
- Select...
- Surface...





Wenn Polygon genau gemappt ist dann von schritt Seite 12 in einem Anderen View neu beginnen .

Die Schritte solange wiederholen bis das Objekt vollständig gemappt ist