

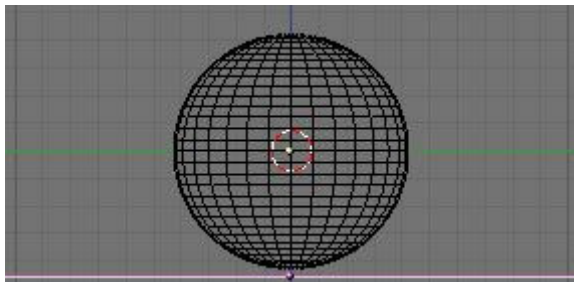
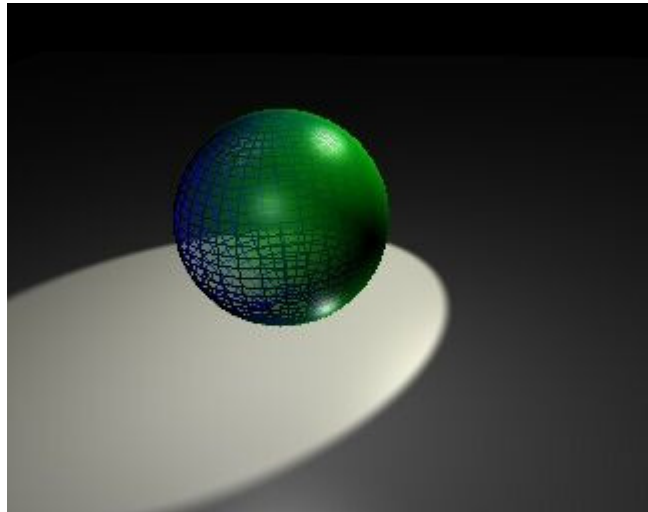
Zum Gitter überblenden (Blending Into Wireframe)

Kenny M


Einführung

In diesem Tutorial werde ich euch zeigen, wie man ein Objekt dazu bringt, von einer komplett texturierten Oberfläche zu einem Gitter überzublenden.

Dieses Tutorial erfordert grundlegendes Wissen über Blender!

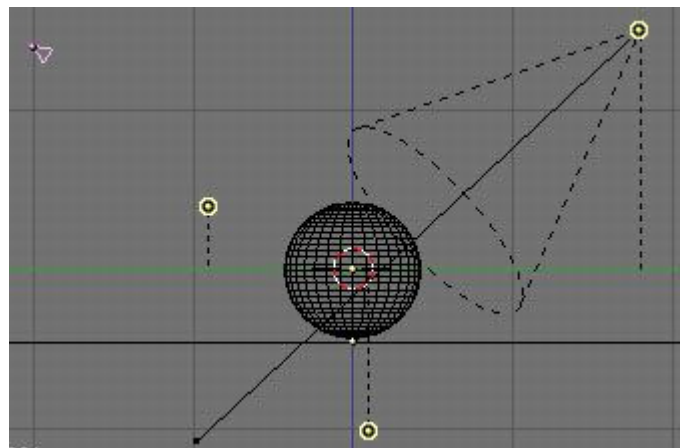


Startet Blender und löscht die Standardfläche. Erzeugt eine UVSphere und skaliert sie auf etwa dreifache Größe. Benutzt Strg um die Einheiten auf 0.1 zu beschränken. Drückt dann F9 und klickt auf den "Set Smooth" Button.

Erzeugt eine Fläche direkt unter der Kugel und macht sie etwas größer, um einen Boden zu erzeugen. Euer Bildschirm sollte jetzt etwa so aussehen.

Jetzt macht ihr eine Kopie der Kugel, aber lasst sie genau dort, wo die erste Kugel ist.

Erzeugt noch ein paar Lampen und macht einen schnellen Testrender. Euer Bildschirm sollte jetzt etwa so aussehen.



Wählt die erste Kugel und drückt F5 um zu den MaterialButtons zu kommen. Erzeugt ein neues Material und nennt es "Texturkugel" oder wie ihr wollt. Wählt eine gute Farbe und drückt F6 um zu den TextureButtons zu gehen. Erzeugt eine "Blend" Textur und klickt auf "Quad".

Jetzt wechselt zurück zu den MaterialButtons (F5) und tut folgendes: Auf der rechten Seite seht ihr eine Reihe blauer Buttons. Deaktiviert Col und aktiviert Alpha. Jetzt bewegt den Alphaschieber unter der Materialfarbe auf 0 und klickt auf den "ZTransp" Button. Wenn ihr jetzt mal Testrendert, solltet ihr eure Farbe zu grau überblenden sehen. Wenn ihr Fragen habt, könnt ihr meine Materialeinstellungen übernehmen.



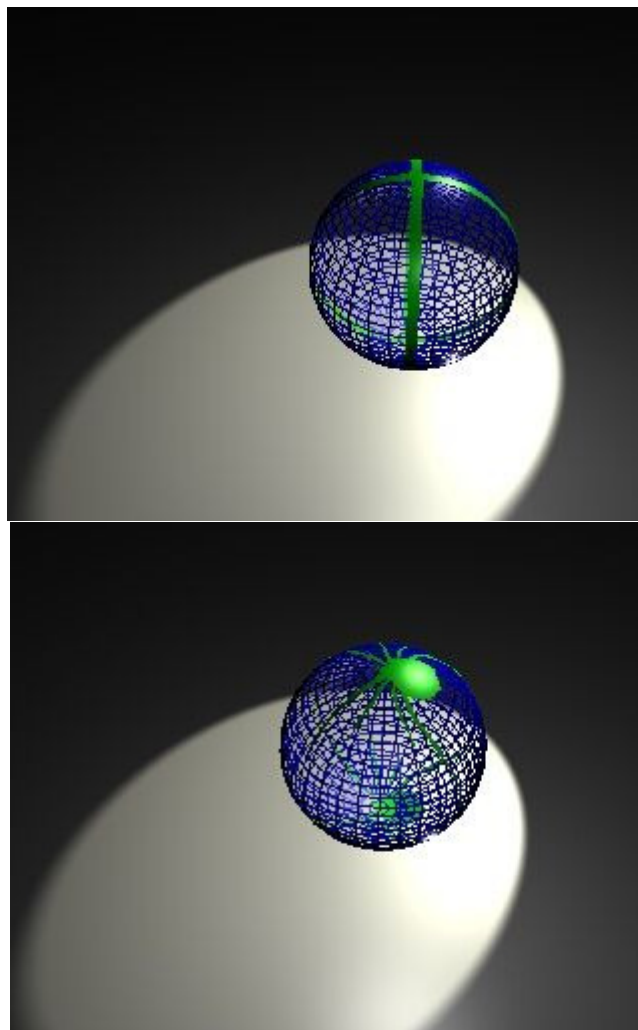
Seid ihr noch dabei? Jetzt wählt die zweite Kugel und erzeugt ein neues Material mit einer coolen Farbe. Klickt auf "Wire" über der Materialfarbe.

Rendert euer Bild. Ziemlich cool, oder?

[Wenn das Ergebnis nicht so gut aussieht, könnt ihr dem Material mit "Wire" auch noch die gleiche (Blend-)Textur mit genau den gleichen Einstellungen zuweisen, nur der Alpha-Button rechts muss anders eingestellt sein. Der hat nämlich drei Möglichkeiten: abgeschaltet, normal an (Schrift weiß) und negativ an (Schrift gelb). Wenn ihr das Texturmaterial normal habt, müsst ihr das Gittermaterial negativ schalten.]

Andere Vorschläge

Ihr könnt statt der Blendtextur jede Textur verwenden, um interessante Effekte zu erzeugen, aber ihr müsst schwarzweiße Bilder verwenden. Schaut euch die Beispiele an, die ich mit ein paar einfachen Bildern erzeugt habe.



übersetzt von: pat - pat@psycho3d.de - www.psycho3d.de - 20.3.2004 - überarbeitet 30.04.05