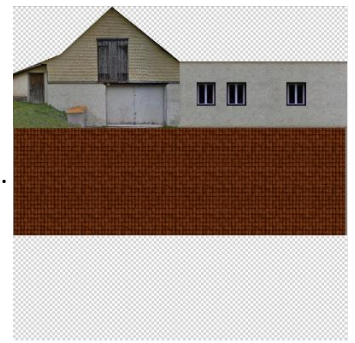


# Texturen für Sketchup

## 1. Textur erstellen und als png abspeichern

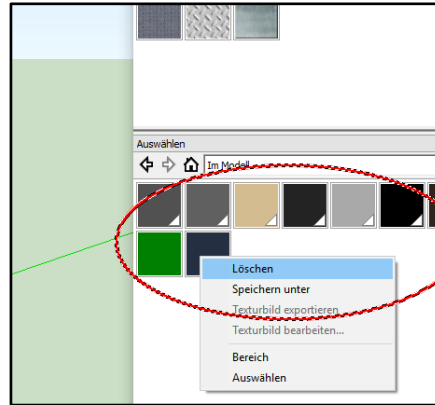
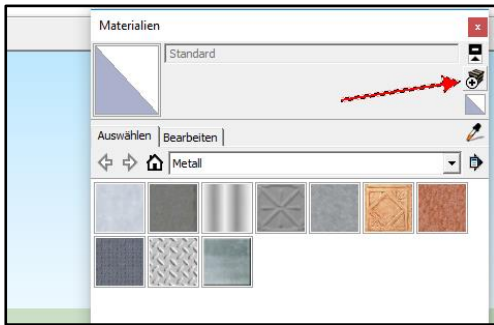
Die Textur muss alles enthalten, was später auf dem Modell als Fläche benötigt wird. Im Beispiel Haus: eine Gibelfront, eine Seitenfront und das Dach. Außerdem muss man, wenn man später daraus eine dds-Datei machen will, auf die Abmessung achten (z.B. 1024x512, 512x512 usw.).



## 2. Sketchup öffnen und alle vorhandenen Materialien löschen

(rechte Maustaste -> Löschen)

## 3. neues Material erstellen



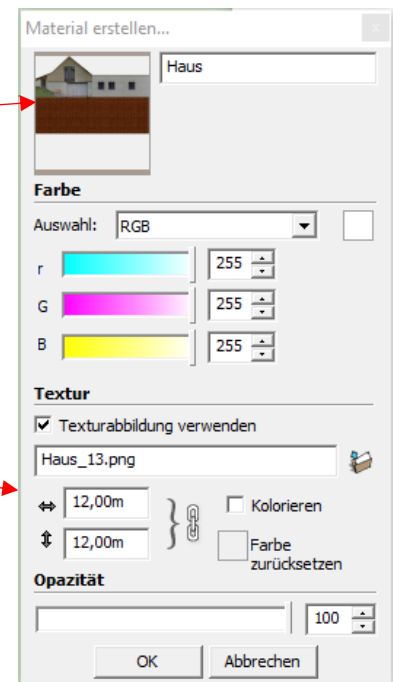
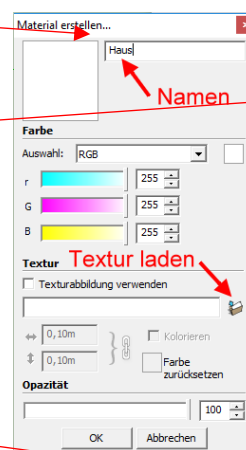
## 4. Namen vergeben (wenn gewollt)

## 5. Textur laden

Die Textur (s. Bsp. Oben) wird im Vorschaufenster angezeigt.

## 6. Texturgröße festlegen

In unserem Bsp. wird das Haus 6m breit und 6m lang. In der Textur sieht man, dass die Front und die Seite des Hauses über die kpl. Breite gehen, also 6+6 m -> 12 m

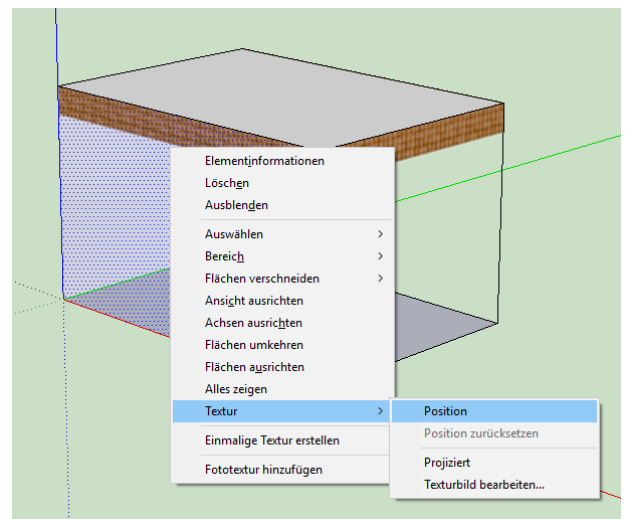
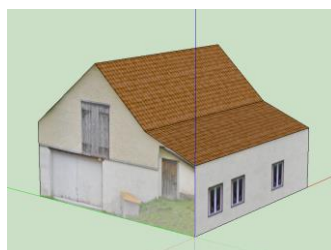


## 7. Jetzt das Haus in Sketchup mit der Grundfläche 6x6 m erstellen und die Flächen mit der neuen Textur füllen

## 8. Textur Position ausrichten (rechte Maustaste auf Fläche)

Jetzt kann man die Position der Textur so ausrichten, dass sie auf die Fläche passt. Außerdem kann man über die Pins an den Ecken die Textur wenn nötig noch drehen, verzerren oder skalieren. Um z.B. die Gibelseite auf beiden Seiten des Hauses zu verwenden, kann man die Textur auch spiegeln und drehen.

## 9. Ist die Textur positioniert kann man daran entlang z.B. die Dachkanten Zeichnen und so das Haus modellieren.



**! Um das Modell später in 3DSimED weiter zu verarbeiten, ist es wichtig, das Modell als Sketchup Version 7 abzuspeichern, da es sonst nicht in 3DSimEd importiert werden kann !**