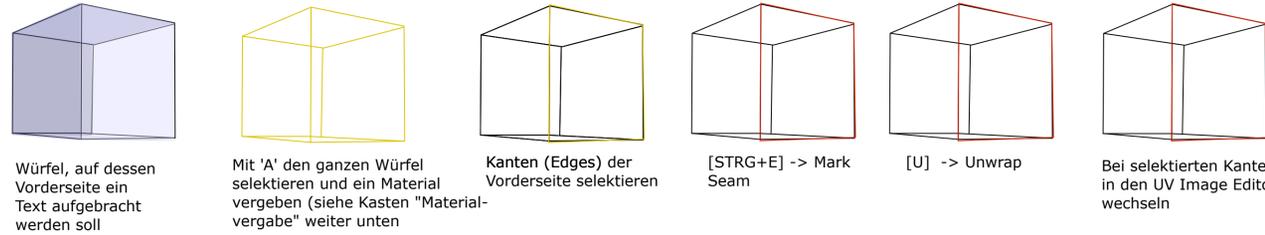
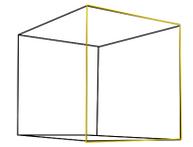
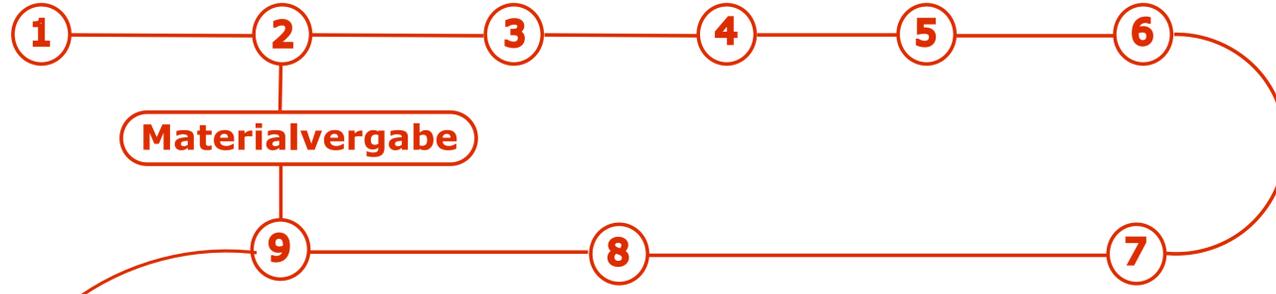


# Blender-Tutorial: Text auf 3D-Objekt aufbringen

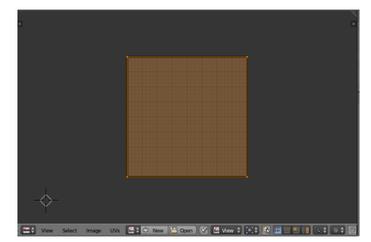


Würfel, auf dessen Vorderseite ein Text aufgebracht werden soll  
 Mit 'A' den ganzen Würfel selektieren und ein Material vergeben (siehe Kasten "Materialvergabe" weiter unten)  
 Kanten (Edges) der Vorderseite selektieren  
 [STRG+E] -> Mark Seam  
 [U] -> Unwrap  
 Bei selektierten Kanten in den UV Image Editor wechseln



Bei selektieren Kanten (Edges) ein zweites Material vergeben (siehe Kasten "Materialvergabe weiter unten). Beim Selektieren der Kanten SHIFT gedrückt lassen.

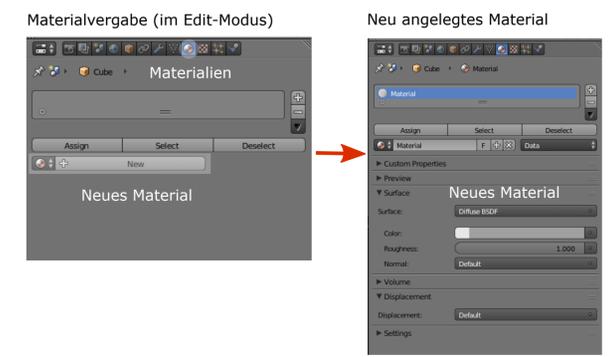
Das exportierte UV-Layout in einem Bitmap-Editor (z. B. dem Gimp) öffnen, eine zweite transparente Ebene anlegen und dort den Text reinschreiben. Dann die unterste Ebene mit dem Layout löschen und den Text als PNG abspeichern.



Jetzt im UV Image Editor UVs -> Export UV Layout. Das Layout kann nun als PNG irgendwo abgespeichert werden.

2 + 9

## Materialvergabe

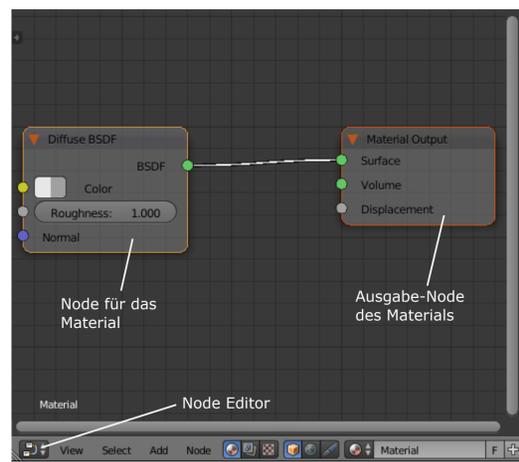


Nach der Materialvergabe "Assign" drücken.

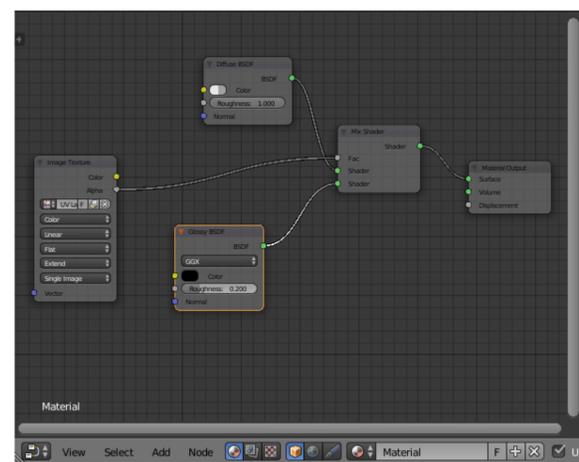
10

11

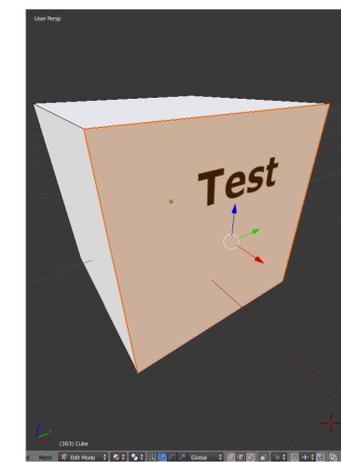
12



Wenn wir nach dem Erstellen der Grafik für den Text bei immer noch selektierten Kanten des Würfels in den Node Editor wechseln, werden die beiden obigen Nodes des Materials, das wir angelegt haben, angezeigt. Um den angelegten Text nun auf der Vorderseite des Würfels abzubilden, müssen wir noch drei weitere Nodes anlegen.



Das Anlegen von Nodes geht über [SHIFT+A] oder über 'Add'. Wir brauchen einen Node für den einzufügenden Text, und zwar 'Texture > Image Texture'. Dann legen wir noch über 'Shader' Glossy' einen Node für das Schwarz des Textes an. Und schließlich mischen wir diese Nodes in einem 'Shader > Mix Shader'. Wie die einzelnen Nodes verbunden werden, entnehmt bitte dem obigen Screenshot.



Wenn wir jetzt in der 3D-Ansicht unter 'Viewport Shading' auf 'Material' gehen, erscheint nun der Text auf der Vorderseite des Würfels, und nach Drücken von [F12] wird der nun texturierte Würfel gerendert. Nicht ganz einfach, aber machbar.