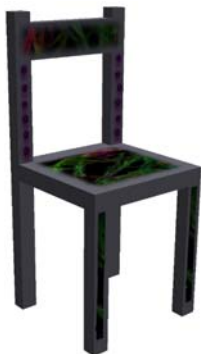
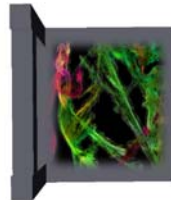
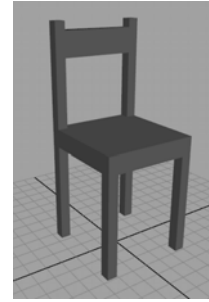


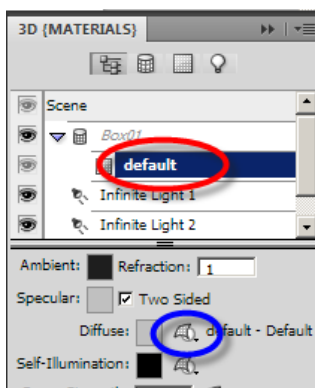
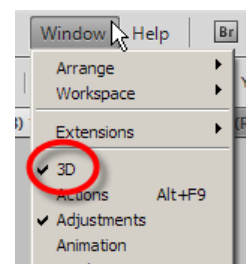
Mal direkte på 3D objektet i Photoshop

1. Lav et (enkelt) objekt i Maya eller 3Ds MAX, fx en stol
2. Giv den et UV map
Maya: Create UV's -> Automatic mapping
Max: Rendering _> Render to texture -> Unwrap only
3. Eksporter objektet
Maya: File -> Export -> [OBJ-format] (Sørg for at OBJ filteret er sat til: Window -> Settings/Preferences -> Plug-in manager -> OBJeksport.mll
Max: File -> Expoet -> [3DS-format]
4. I Photoshop: Opret en ny fil, fx 1024*1024 pixel, 72 DPI
5. Gå til menu'en "3D" og vælg "New layer from 3D-file"
6. Find og peg på din 3D fil
7. Du kan nu begynde at male direkte på den med fx penselværktøjet
8. ...eller du kan afmærke områder og kopiere materiale ind på objektet. Afslut mad at trykke Ctr+E (Merge layers)



Når du er er færdig med at male på objektet i Photoshop, kan du få teksturen tilbage i dit 3D-program på følgende måde:

9. Gå til menuen Window og afmærk "3D" som vist
10. Der fremkommer nu et vindue, som du kan se det herunder:
Klik på det lille symbol i den blå cirkel og vælg "Open texture".
Gem nu dette billede som TGA eller JPG fil



11. I dit 3D program kan du lave et nyt materiale og tilføje dit texture, ligesom du normalt plejer at gøre det.