

Wireframe rendern (Blender Ver. 3.6 – 4.5)

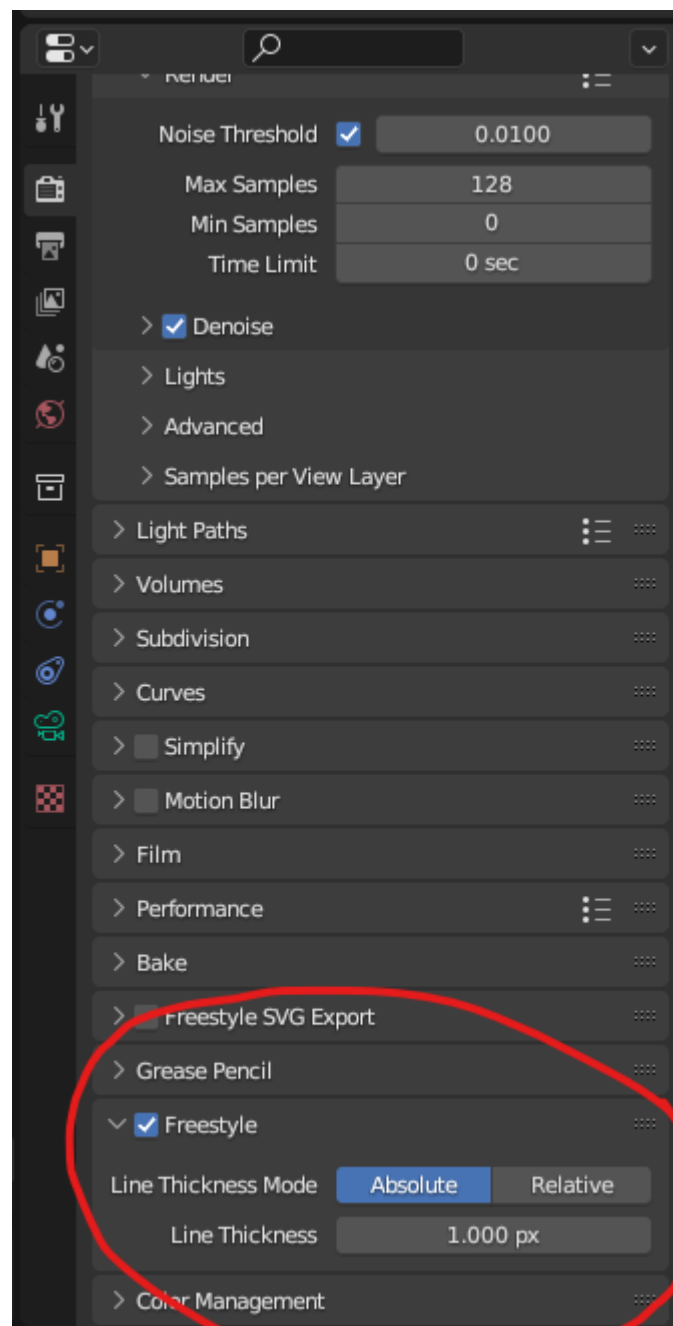
1. Schritt:

Einfügen oder modellieren eines Modells in Blender. Beispiel hier: Suzanne (der Blender Affe).

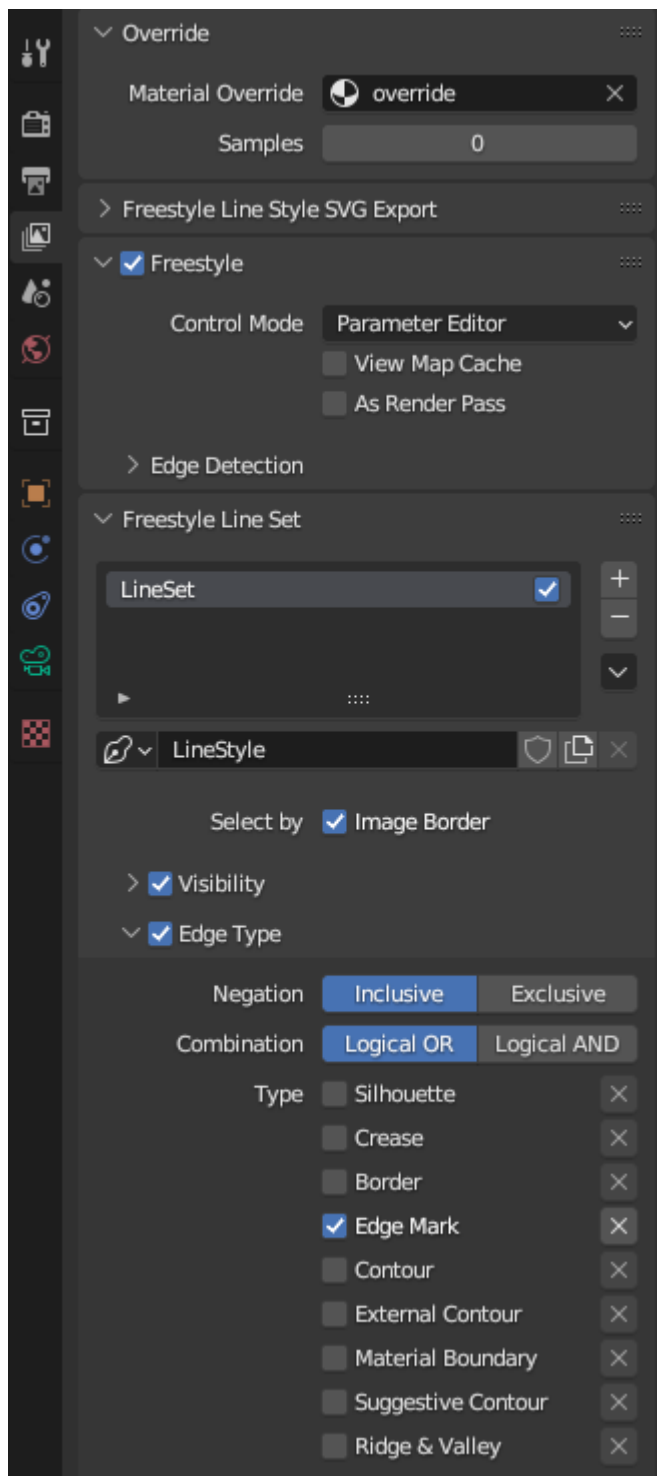
2. Schritt:

In den Render Properties (Settings-Tab) die Box Freestyle anklicken:

<Line Thickness> (Strichstärke) am besten zwischen 1,0 und 2,0 einstellen.



3. Schritt:



In den „View Layer Properties“ die Box <Freestyle> anklicken.

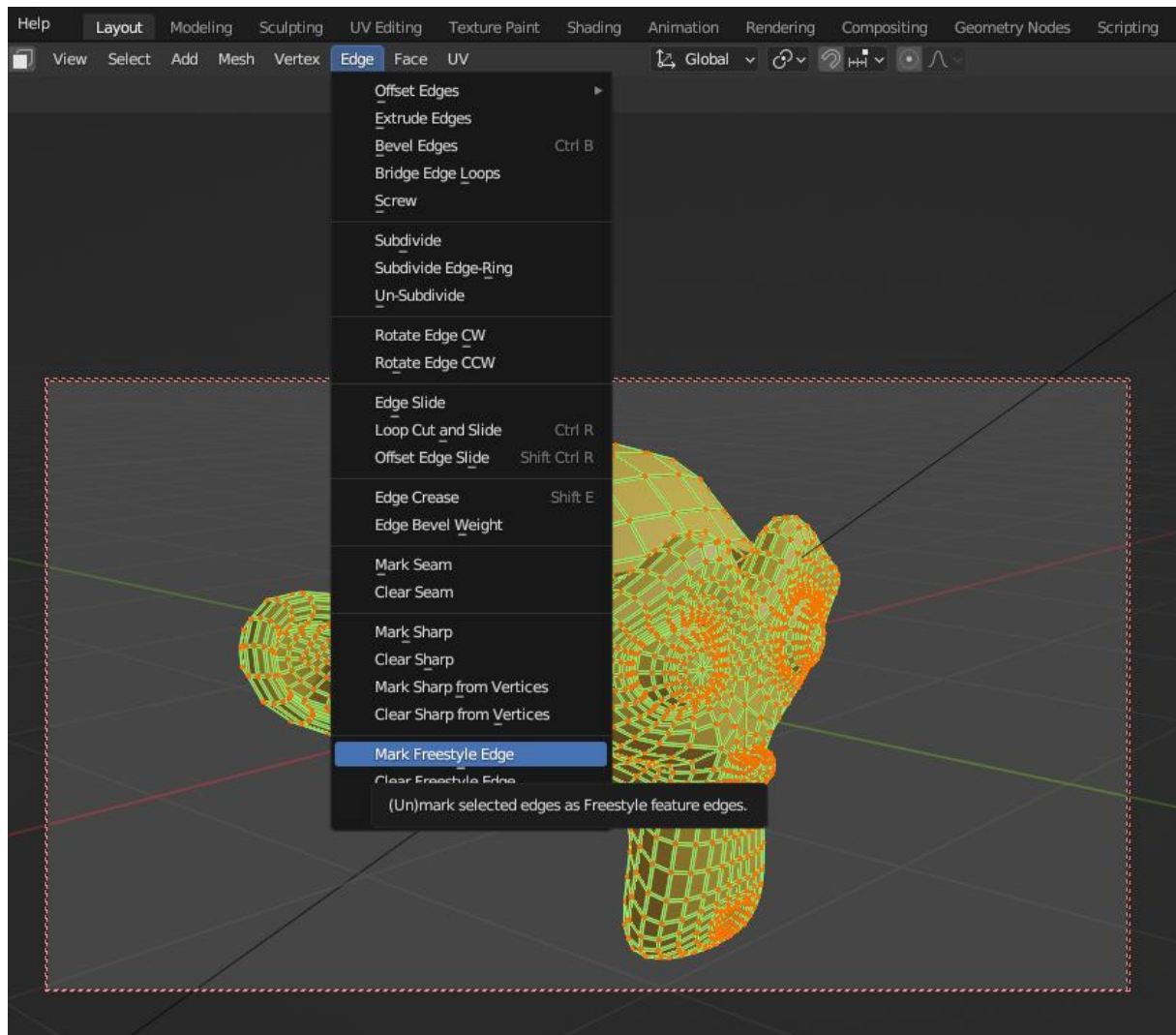
Im Freestyle Line Set wird unter der Box „Edge Type“ nur die Box <Edge Mark> aktiviert / angeklickt.

Im Material Tab kann sollte man eine „override“-Farbe anlegen (z.B. grau oder weiß), damit das Objekt neutral ohne Texturen erscheint und die Wireframe Linien besser zu sehen sind.

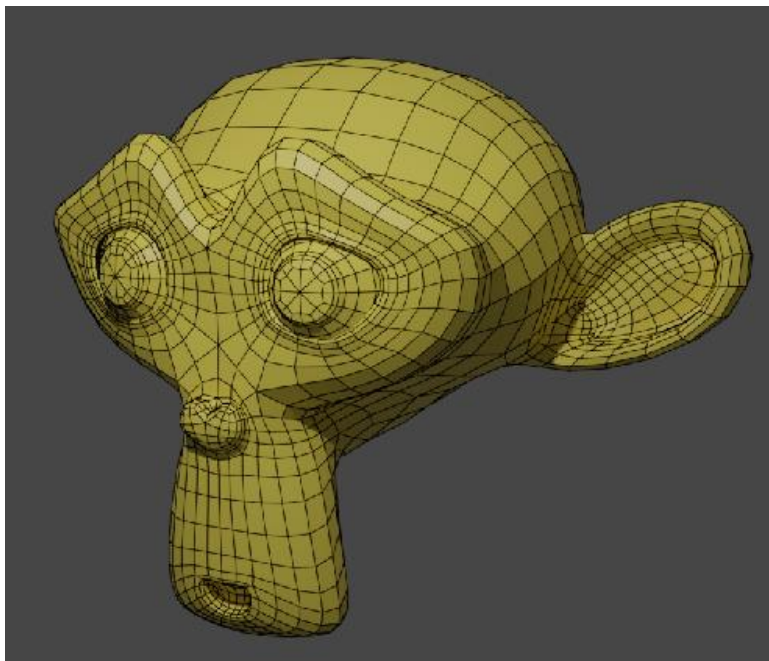
Links auf dem Screenshot ist die „override-colour“ dann zu aktivieren. Das überschreibt dann in der kompletten Blender-Datei sämtliche Texturen mit der Override-Farbe.

Schritt 4:

Im Object Mode wird das Modell markiert und im Edit Mode wird mit „A“ alles markiert. Dann wählt man im Tab <Edge> „Mark Freestyle Edge“.



Jetzt geht man wieder in den „Object Mode“ und kann im Render-Tab einen Test mit F 11 durchführen. Das Resultat sollte wie folgt aussehen:



Als Override Color habe ich hier einen gelben Farbton genommen. Es geht auch jeder andere.

Es ist auch möglich Animationen zu rendern, nicht nur einzelne Bilder.

Und wenn man keinen Affen, sondern einen menschlichen Character haben möchte, dann empfehle ich DAZ Studio (kostenlos in Teilen).

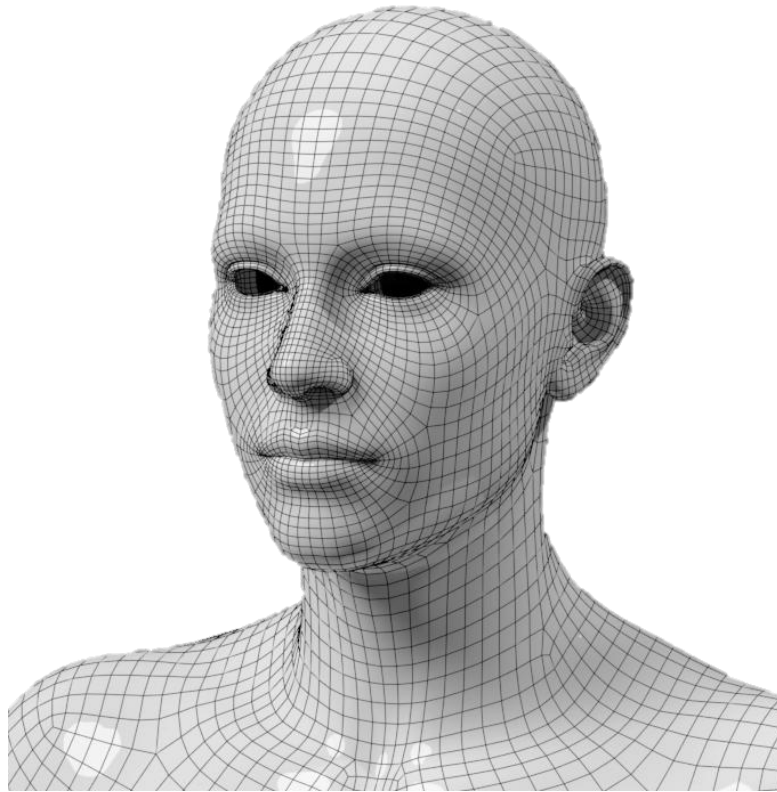


Abb.: Genesis 9 – neutraler, unveränderter Character – exportiert mit DAZ to Blender und dem jeweiligen Plugin für Blender.