Unwrap in Blender

Der erste Tipp ist von @Lorazepam und auch im Forum zu finden. Denke aber das sollte ins Modding Lexikon.

Shift + c (Centre Zero View, damit die Größe der UV-Koordinaten überall gleich ist)

Num 5 (um von perspektivischer Sicht auf orthographische Sicht zu wechseln)

Num 7 (Top Ortho)

u (unwrap Project From View)

Num 1 (Front Ortho)

u (unwrap Project From View)

Strg + Num 1 (Back Ortho)

u (unwrap Project From View)

Num 3 (Right Ortho)

u (unwrap Project From View)

Strg + Num 3 (Left Ortho)

u (unwrap Project From View)

Strg + Num 7 (NUR BEI BEDARF Bottom Ortho)

u (NUR BEI BEDARF unwrap Project From View)

Danach wähle ich alle UV's im UV Image Editor aus und skaliere nach Bedarf.