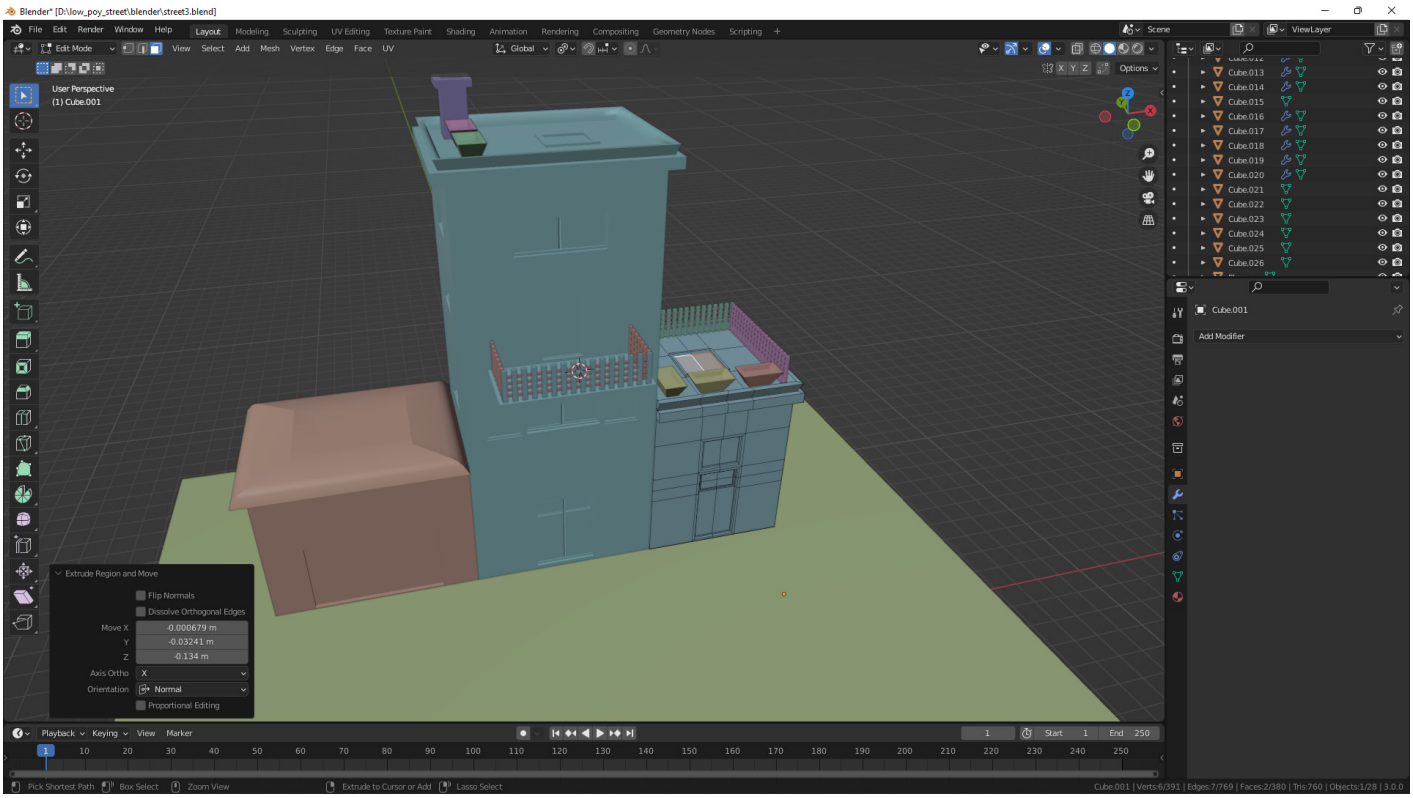
Low-Poly-3D-Asset-Erstellung Teil 2

Kategorien : 3D-Visualisierung

Schlagwörter : 3D-Modelling, Kunst, Low-Poly

Datum : 7. März 2022



Lassen Sie uns ein bisschen Spaß haben, indem wir eine niedliche Low-Poly-Illustration in Blender 3.0 modellieren, kolorieren und beleuchten.

Wir erstellen in unserer Atelier für Virtual & Augmented Reality eine Low-Poly-Illustration mit zwei Häusern, einer Garage, Bäumen und einer Straße mit Beleuchtung.

Begleiten Sie uns bei der Erstellung von Anfang bis Ende. Sie sind nur einen Klick davon entfernt. Ich freue mich auf Sie.

Warum Low-Poly-Illustration in Blender 3.0?

Die Erstellung macht richtig Spaß und durch die Reduzierung auf das wesentliche können Unternehmen Ihre Zielgruppe verblüffen, unterhalten und begeistern.

Als Unternehmer:in haben Sie sich oft verpflichtet, Ihren Kunden das ultimative Kundenerlebnis zu bieten - nicht nur bei der Entwicklung und Produktion hochwertiger Artikel, sondern auch beim Service. Um dieses Ziel zu erreichen, verwenden Unternehmen 3D-Grafiken, um die Effizienz zu verbessern. Mit Low-Poly-Illustrationen verkürzen wir die Entwicklungszeit und somit reduzieren sich die Kosten.

Selbstverständlich können wir für Sie auch eine perfekt inszenierte Produktdarstellung, passend für Ihre Zielgruppen erstellen!

Präsentieren Sie Ihre Produkte in einer neuen Dimension, begeistern Sie Ihre Kunden und freuen Sie sich über eine signifikante Umsatzsteigerung.

Wie ist der Ablauf eines Auftrages?

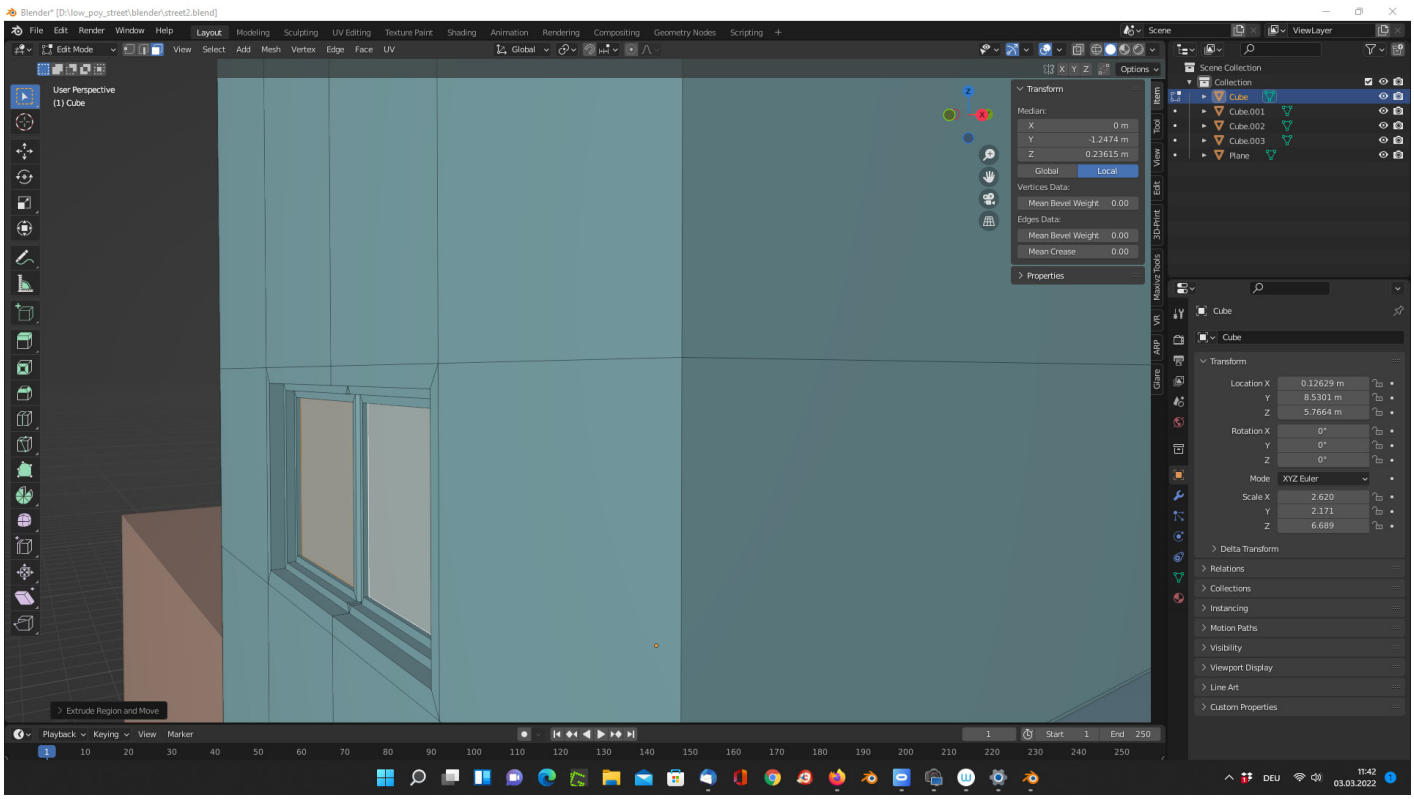
In der Regel haben meine Auftraggeber:innen eine grobe Vorstellung, was Sie als Low-Poly-Illustration haben möchten. Zum Beispiel ein Tier als Maskottchen. In unserem Onlineshop haben wir bereits erste Tiere in Low-Poly veröffentlicht. Hier reicht es uns oft aus, wenn man das Tier und den Einsatzbereich nennt.

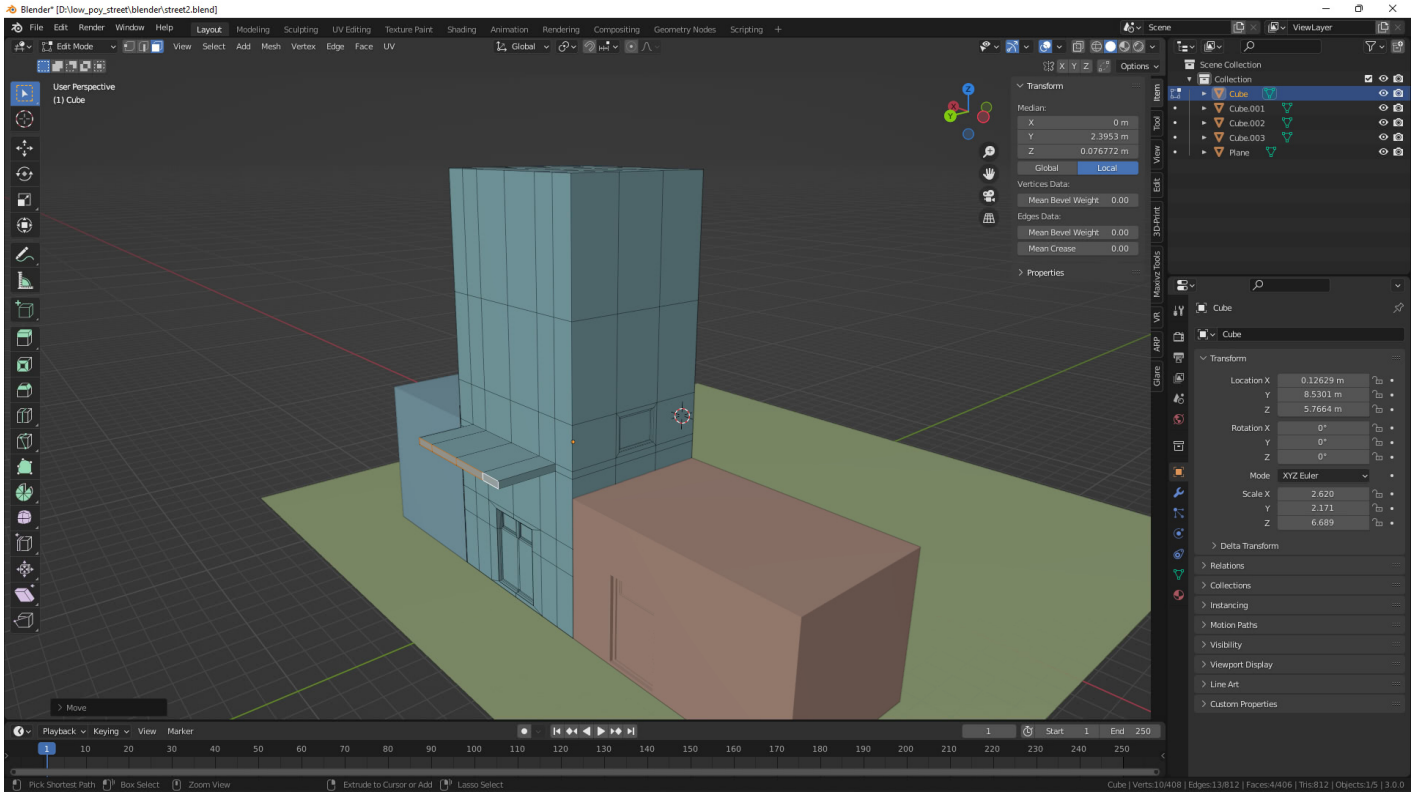
Bei Produkten (zum Beispiel Baufahrzeuge, Gerüste, Flugzeugen, Autos) reichen oft Fotoansichten aus.

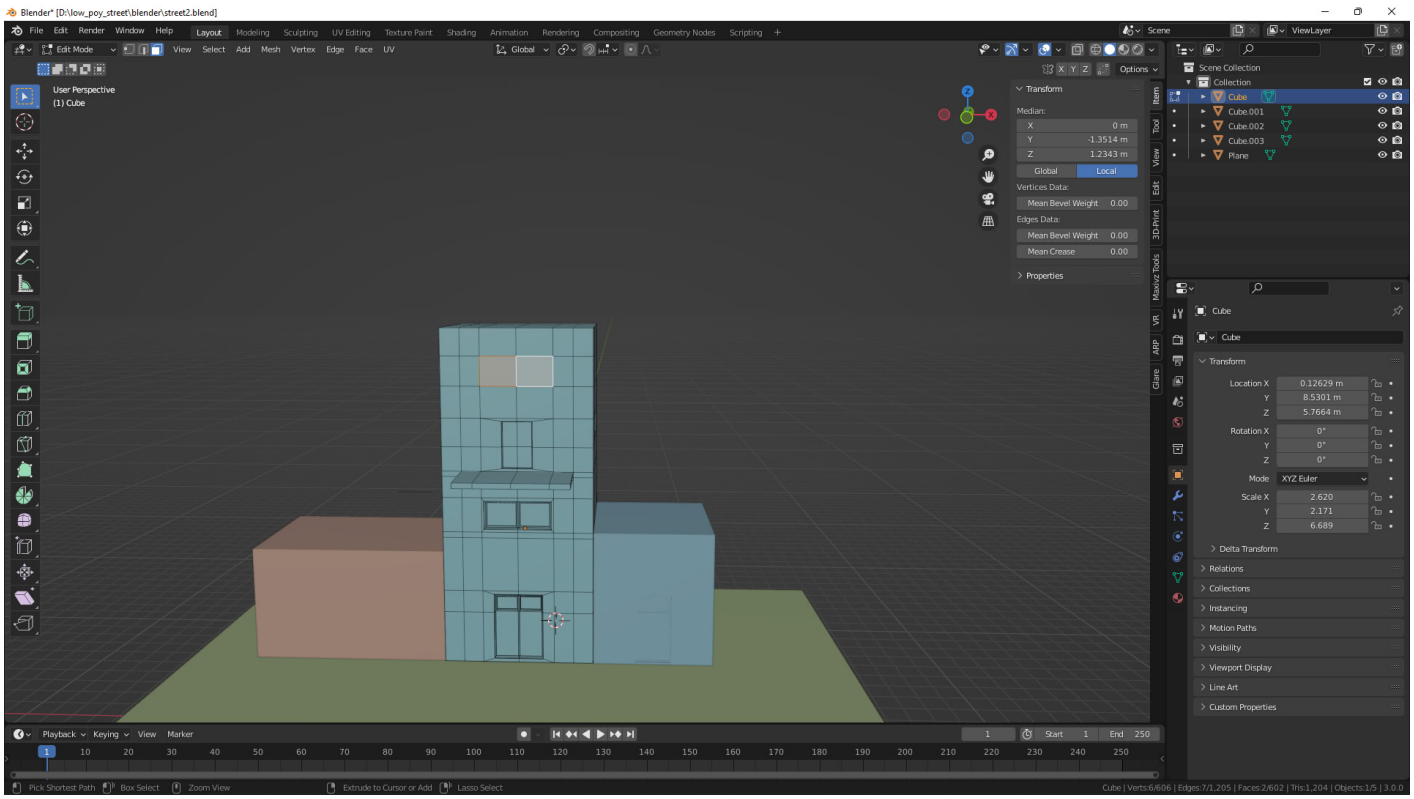
Bei einprägsamen Orten sind Fotos ausreichend. Wir freuen uns immer, wenn wir aussagekräftige Skizzen erhalten.

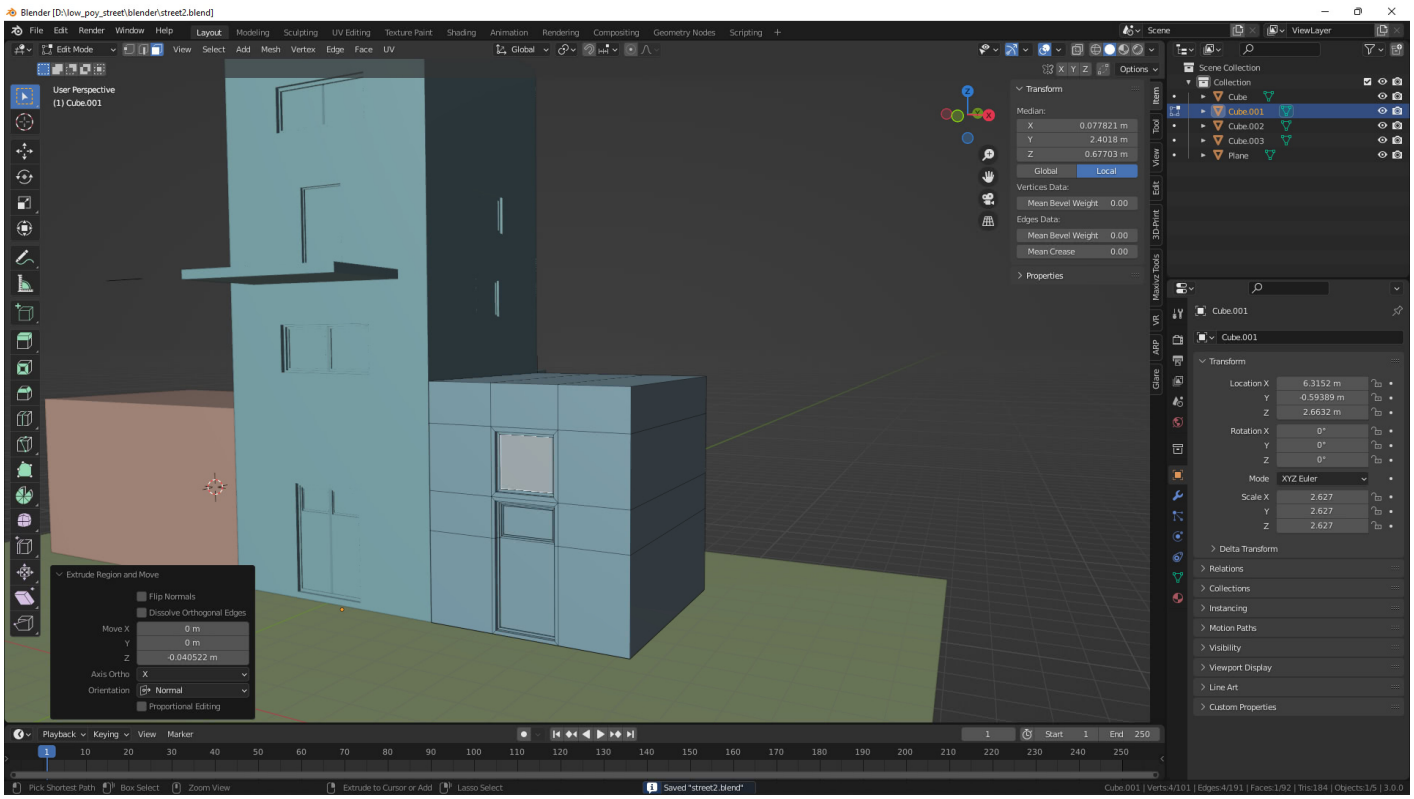
Auf Basis Ihrer Projektbeschreibung erstellen wir Ihnen ein unverbindliches Angebot. Mit einem Ablaufplan.

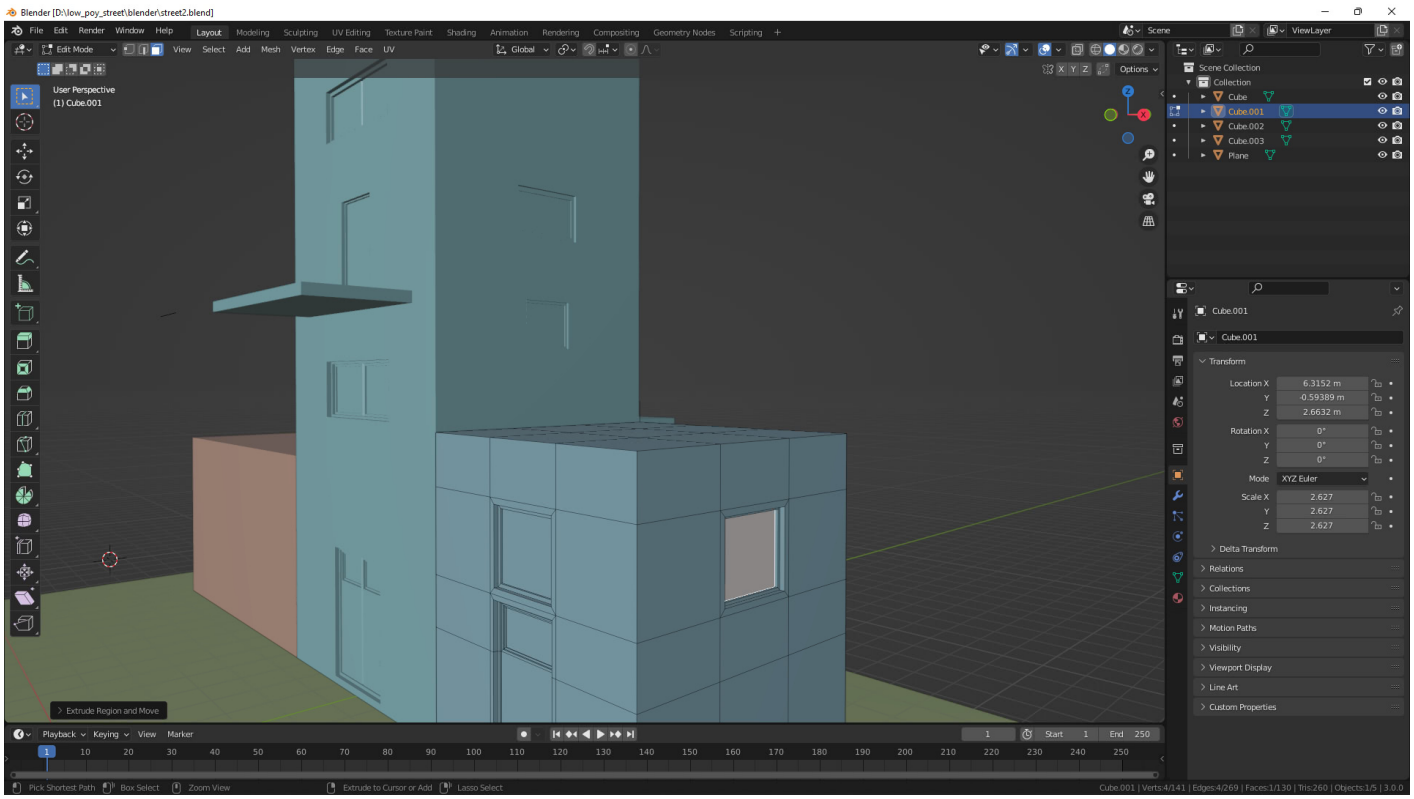
Low-Poly-Illustration: Straße

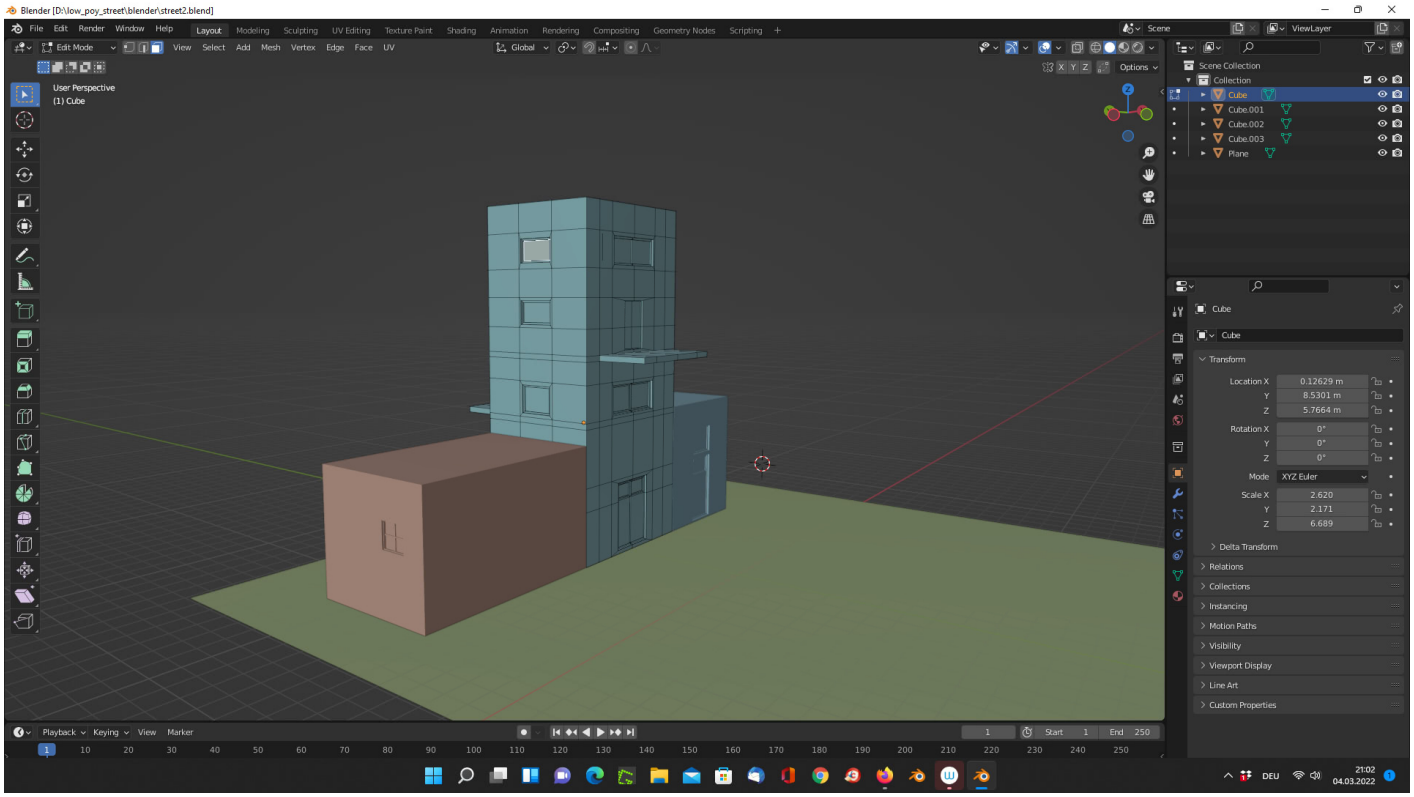



Blender* [D:\low_poy_street\blender\street2.blend]
File Edit Render Window Help
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Edit Mode View Select Add Mesh Vertex Edge Face UV
Global
Options
User Perspective
(1) Cube
Transform
Median:
X 0 m
Y 2.3953 m
Z 0.076772 m
Global Local
Vertices Data:
Mean Bevel Weight 0.00
Edges Data:
Mean Bevel Weight 0.00
Mean Crease 0.00
Properties
Scene
ViewLayer
Scene Collection
Collection
Cube
Cube.001
Cube.002
Cube.003
Plane
Location X 0.12629 m
Y 8.5301 m
Z 5.7664 m
Rotation X 0°
Y 0°
Z 0°
Mode XYZ Euler
Scale X 2.620
Y 2.171
Z 6.689
Delta Transform
Relations
Collections
Instancing
Motion Paths
Visibility
Viewport Display
Line Art
Custom Properties
Move
Playback Keying View Marker
Start 1 End 250
Pick Shortest Path Box Select Zoom View Extrude to Cursor or Add Lasso Select
Cube | Verts:10/408 | Edges:13/812 | Faces:4/406 | Tris:812 | Objects:1/5 | 3.0.0

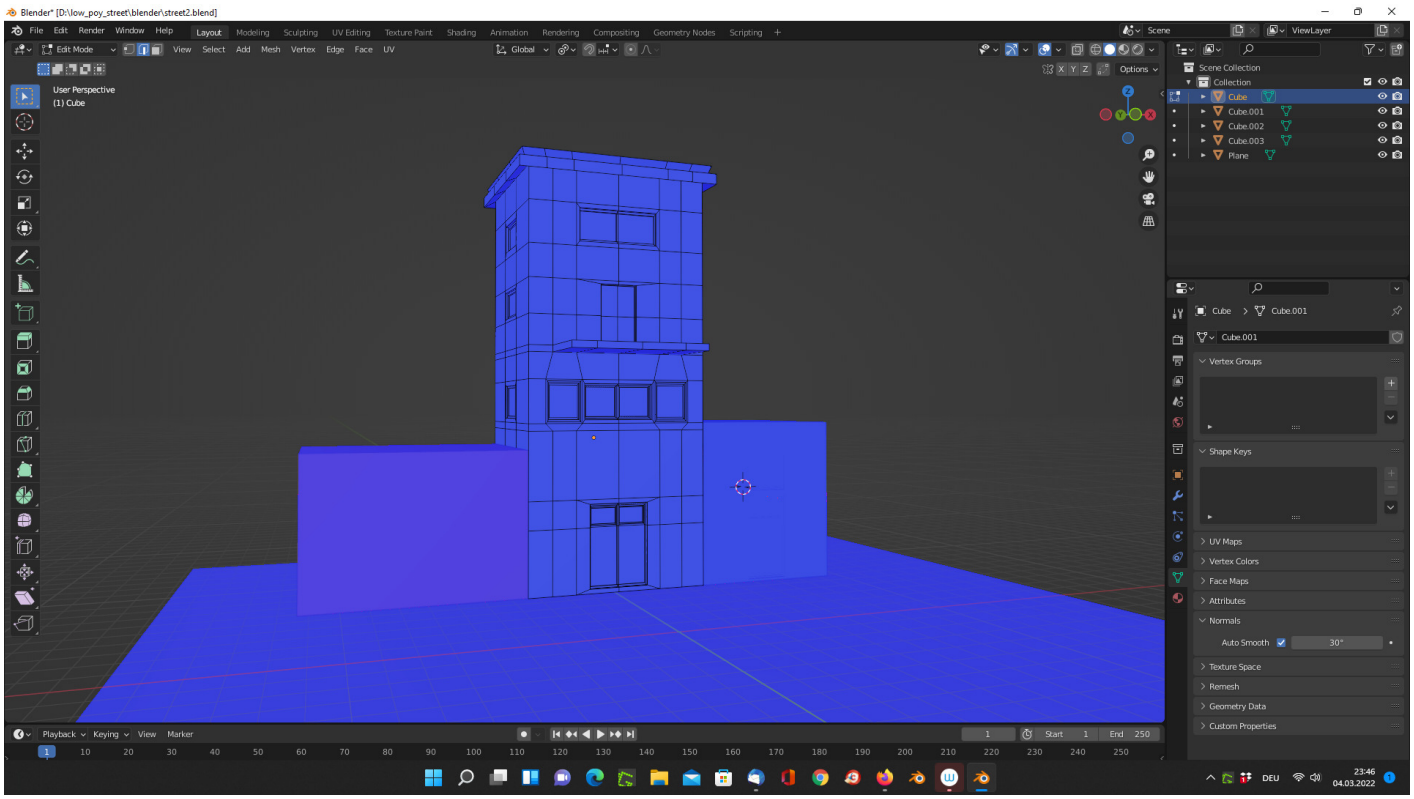

Blender* [D:\low_poy_street\blender\street2.blend]
File Edit Render Window Help
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Edit Mode View Select Add Mesh Vertex Edge Face UV
Global
Options
User Perspective
(1) Cube
Transform
Median:
X 0 m
Y -1.3514 m
Z 1.2343 m
Global Local
Vertices Data:
Mean Bevel Weight 0.00
Edges Data:
Mean Bevel Weight 0.00
Mean Crease 0.00
Properties
Scene
ViewLayer
Scene Collection
Collection
Cube
Cube.001
Cube.002
Cube.003
Plane
Item Tool View Edit 3D-Print MACHIN3tools VR ARP Glare
Cube
Transform
Location X 0.12629 m
Y 8.5301 m
Z 5.7664 m
Rotation X 0°
Y 0°
Z 0°
Mode XYZ Euler
Scale X 2.620
Y 2.171
Z 6.689
Delta Transform
Relations
Collections
Instancing
Motion Paths
Visibility
Viewport Display
Line Art
Custom Properties
Playback Keying View Marker
Start 1 End 250
Pick Shortest Path Box Select Zoom View Extrude to Cursor or Add Lasso Select
Cube | Verts:6/606 | Edges:7/1.205 | Faces:2/602 | Tris:1.204 | Objects:1/5 | 3.0.0

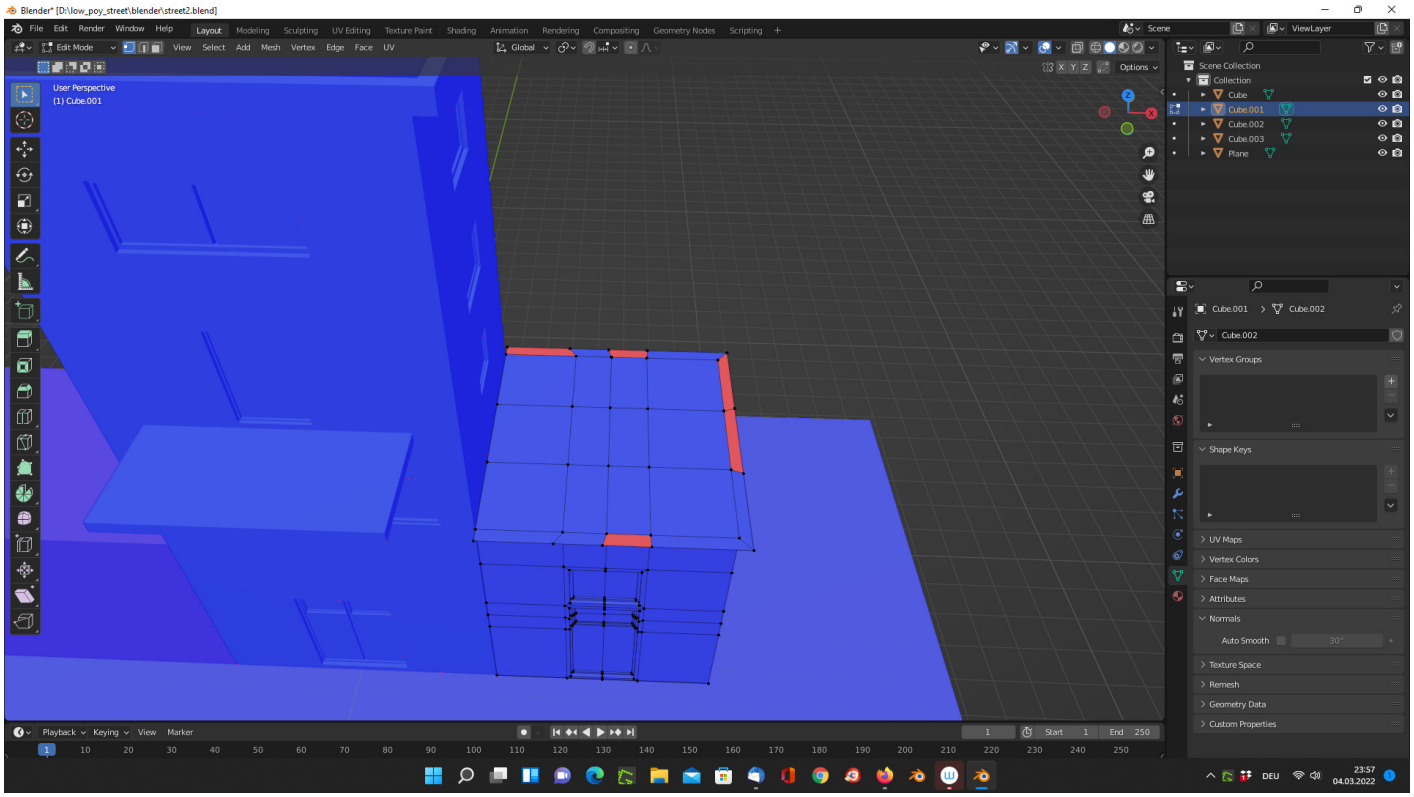

Blender [D:\low_poy_street\blender\street2.blend]
File Edit Render Window Help
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Edit Mode View Select Add Mesh Vertex Edge Face UV
Global
Options
User Perspective
(1) Cube.001
Transform
Median:
X 0.077821 m
Y 2.4018 m
Z 0.67703 m
Global Local
Vertices Data:
Mean Bevel Weight 0.00
Edges Data:
Mean Bevel Weight 0.00
Mean Crease 0.00
Properties
Scene
ViewLayer
Scene Collection
Collection
Cube
Cube.001
Cube.002
Cube.003
Plane
Cube.001
Transform
Location X 6.3152 m
Y -0.59389 m
Z 2.6632 m
Rotation X 0°
Y 0°
Z 0°
Mode XYZ Euler
Scale X 2.627
Y 2.627
Z 2.627
Delta Transform
Relations
Collections
Instancing
Motion Paths
Visibility
Viewport Display
Line Art
Custom Properties
Extrude Region and Move
Flip Normals
Dissolve Orthogonal Edges
Move X 0 m
Y 0 m
Z -0.040522 m
Axis Ortho X
Orientation Normal
Proportional Editing
Playback Keying View Marker
Start 1 End 250
Pick Shortest Path Box Select Zoom View Extrude to Cursor or Add Lasso Select
Saved "street2.blend"


Blender [D:\low_poy_street\blender\street2.blend]
File Edit Render Window Help
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Edit Mode View Select Add Mesh Vertex Edge Face UV
Global
Options
User Perspective
(1) Cube.001
Scene
ViewLayer
Scene Collection
Collection
Cube
Cube.001
Cube.002
Cube.003
Plane
Cube.001
Transform
Location X 6.3152 m
Y -0.59389 m
Z 2.6632 m
Rotation X 0°
Y 0°
Z 0°
Mode XYZ Euler
Scale X 2.627
Y 2.627
Z 2.627
Delta Transform
Relations
Collections
Instancing
Motion Paths
Visibility
Viewport Display
Line Art
Custom Properties
Extrude Region and Move
Playback Keying View Marker
Start 1 End 250
Pick Shortest Path
Box Select
Zoom View
Extrude to Cursor or Add
Lasso Select
Cube.001 | Verts:4/141 | Edges:4/269 | Faces:1/130 | Tris:260 | Objects:1/5 | 3.0.0

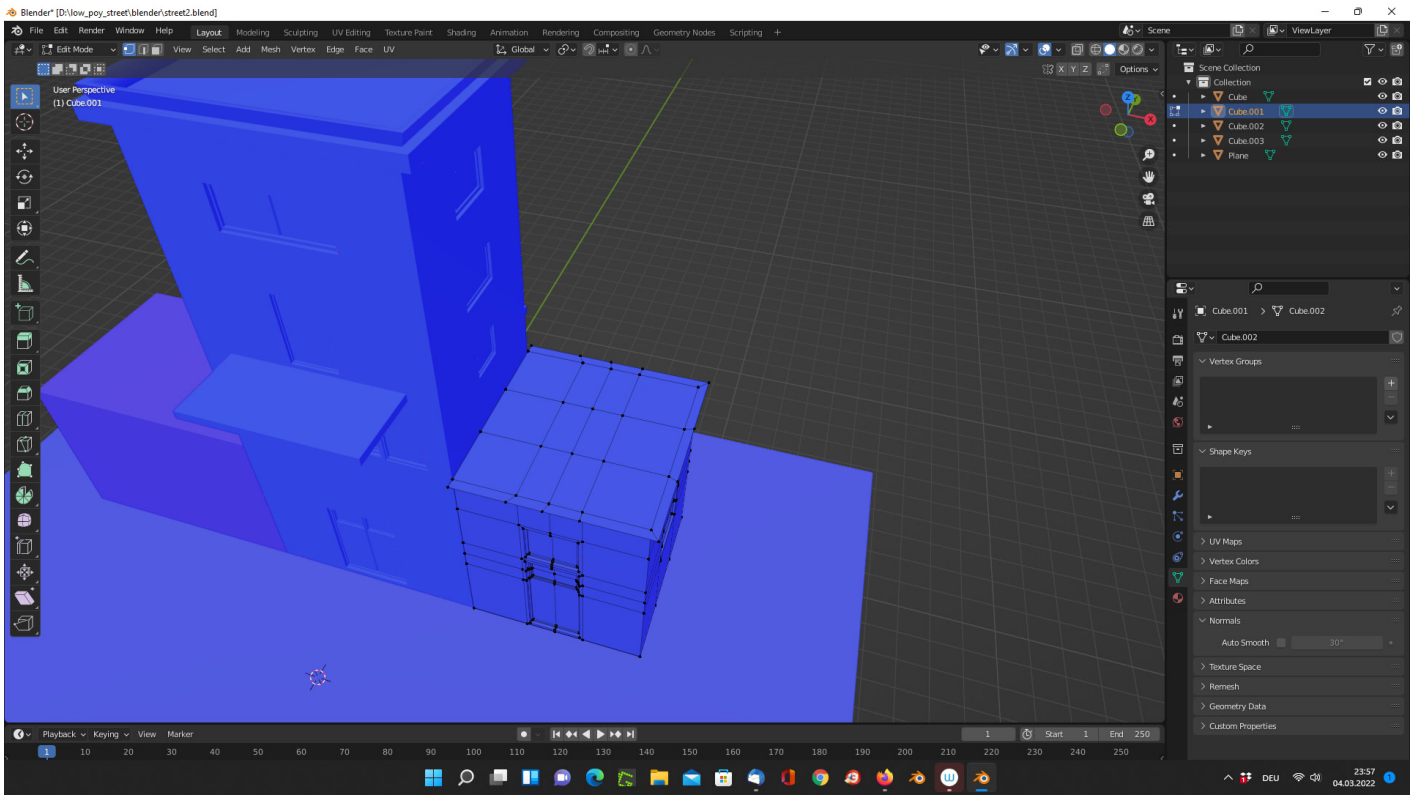


Die Gebäude haben nun Fenster, Türen und *Balokone* erhalten. Im nächsten Schritt: Dächer


Blender* [D:\low_poy_street\blender\street2.blend]
File Edit Render Window Help
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Edit Mode View Select Add Mesh Vertex Edge Face UV
Global
Options
User Perspective
(1) Cube
Scene
ViewLayer
Scene Collection
Collection
Cube
Cube.001
Cube.002
Cube.003
Plane
Cube.001
Vertex Groups
Shape Keys
UV Maps
Vertex Colors
Face Maps
Attributes
Normals
Auto Smooth
30°
Texture Space
Remesh
Geometry Data
Custom Properties
Playback Keying View Marker
Start 1 End 250
DEU
23:46
04.03.2022

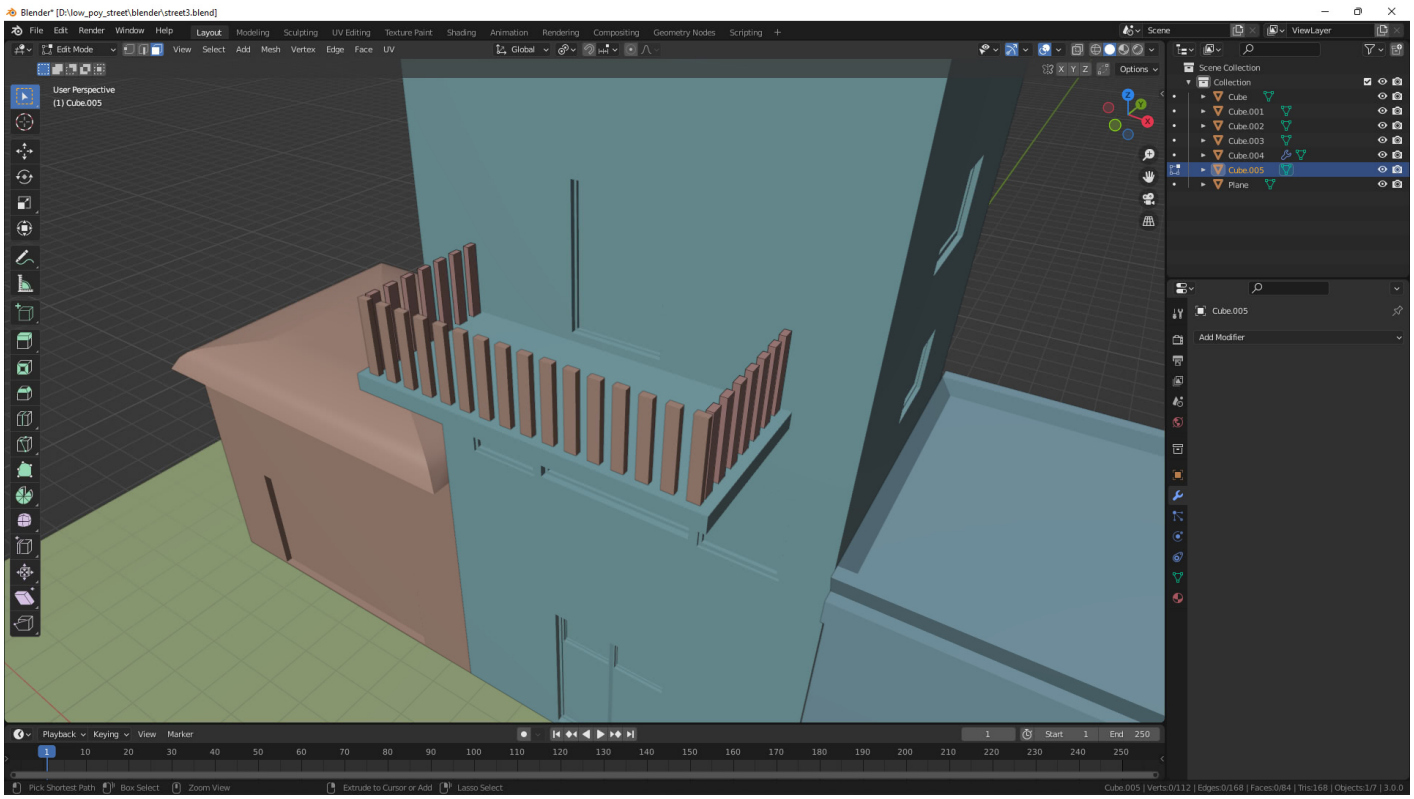


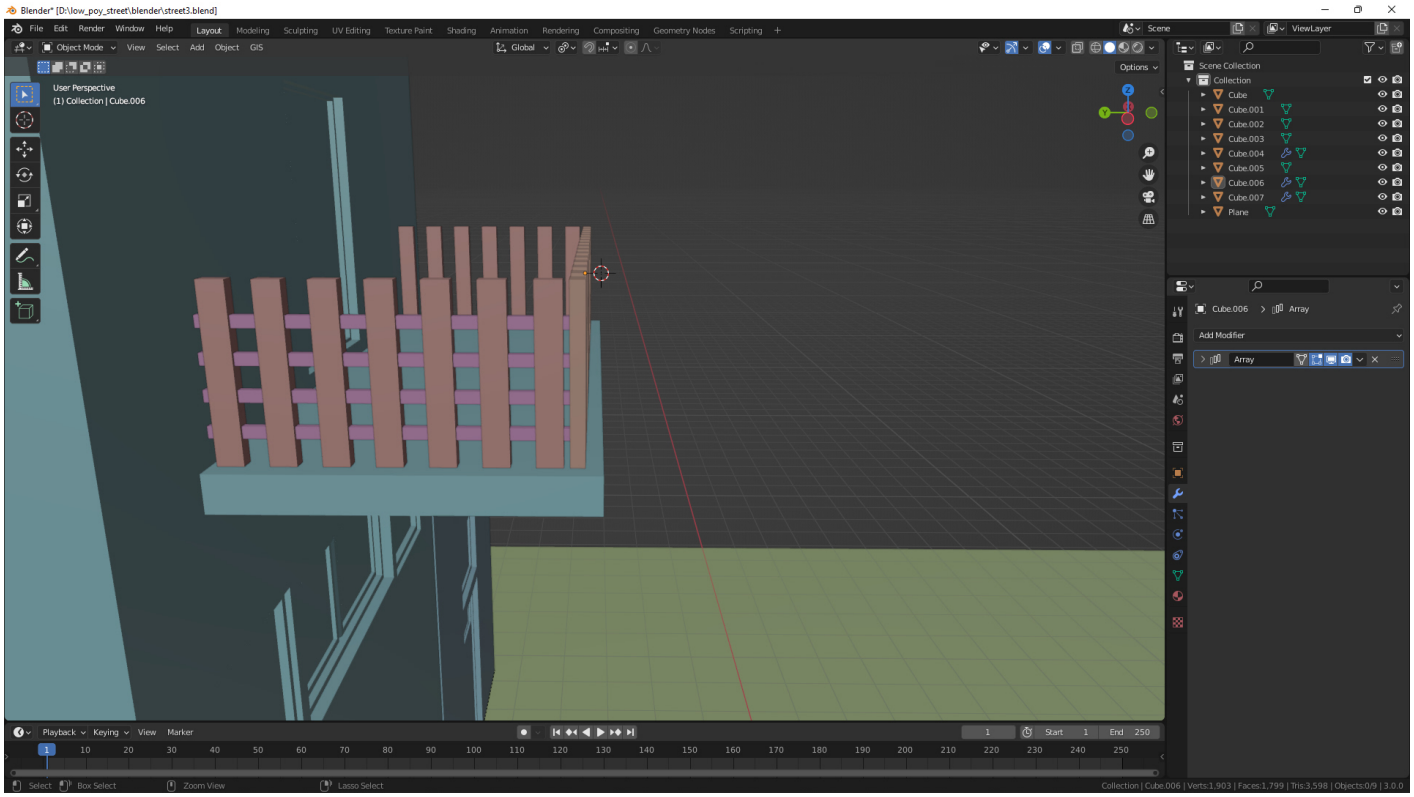
Die Ausrichtung der Normalen muss man selbstverständlich auch bei Low-Poly Grafiken berücksichtigen. In unserem Blender Tutorial: 3D-Modelle prüfen beschreiben wir die notwendigen Schritte für ein perfektes 3D-Modell.

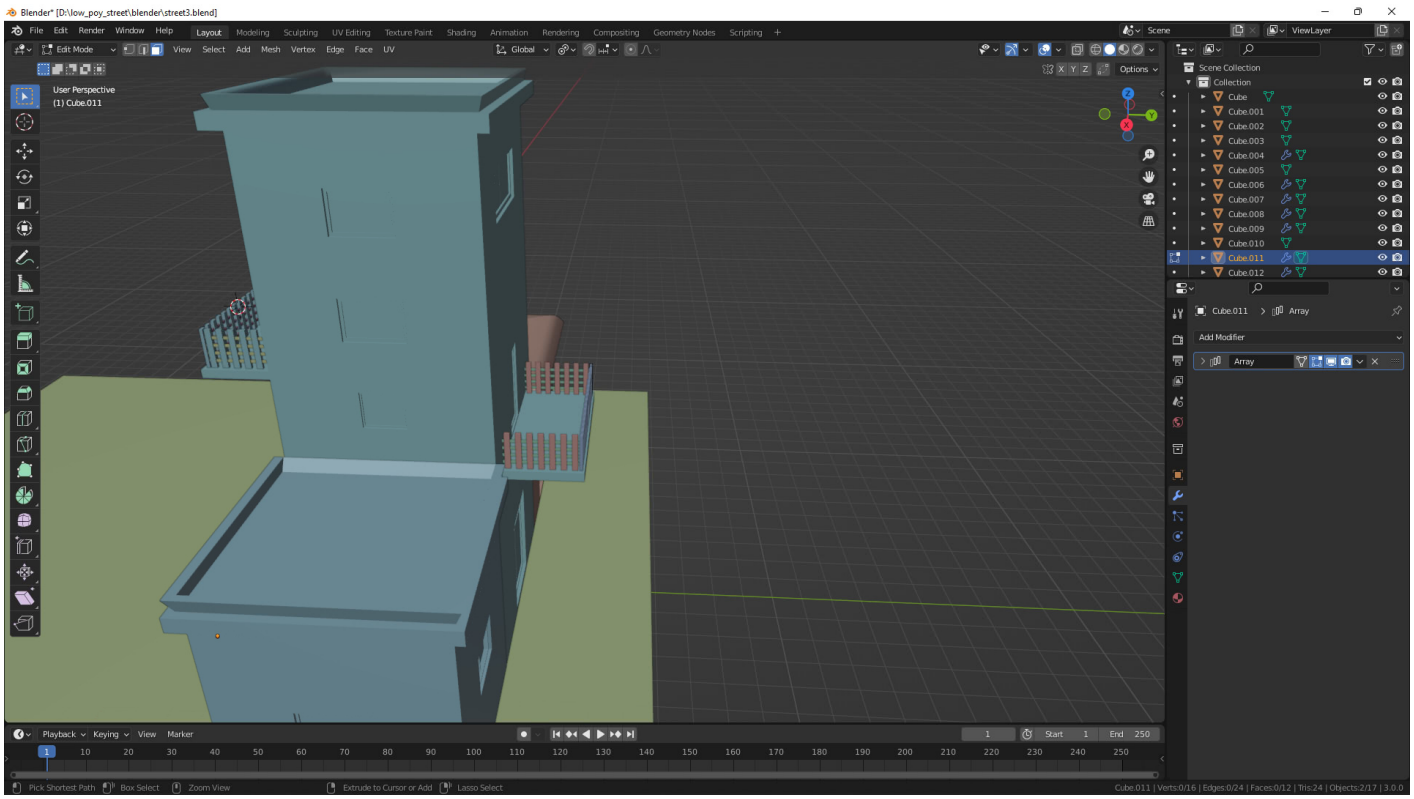


Details für die Low-Poly Häuser

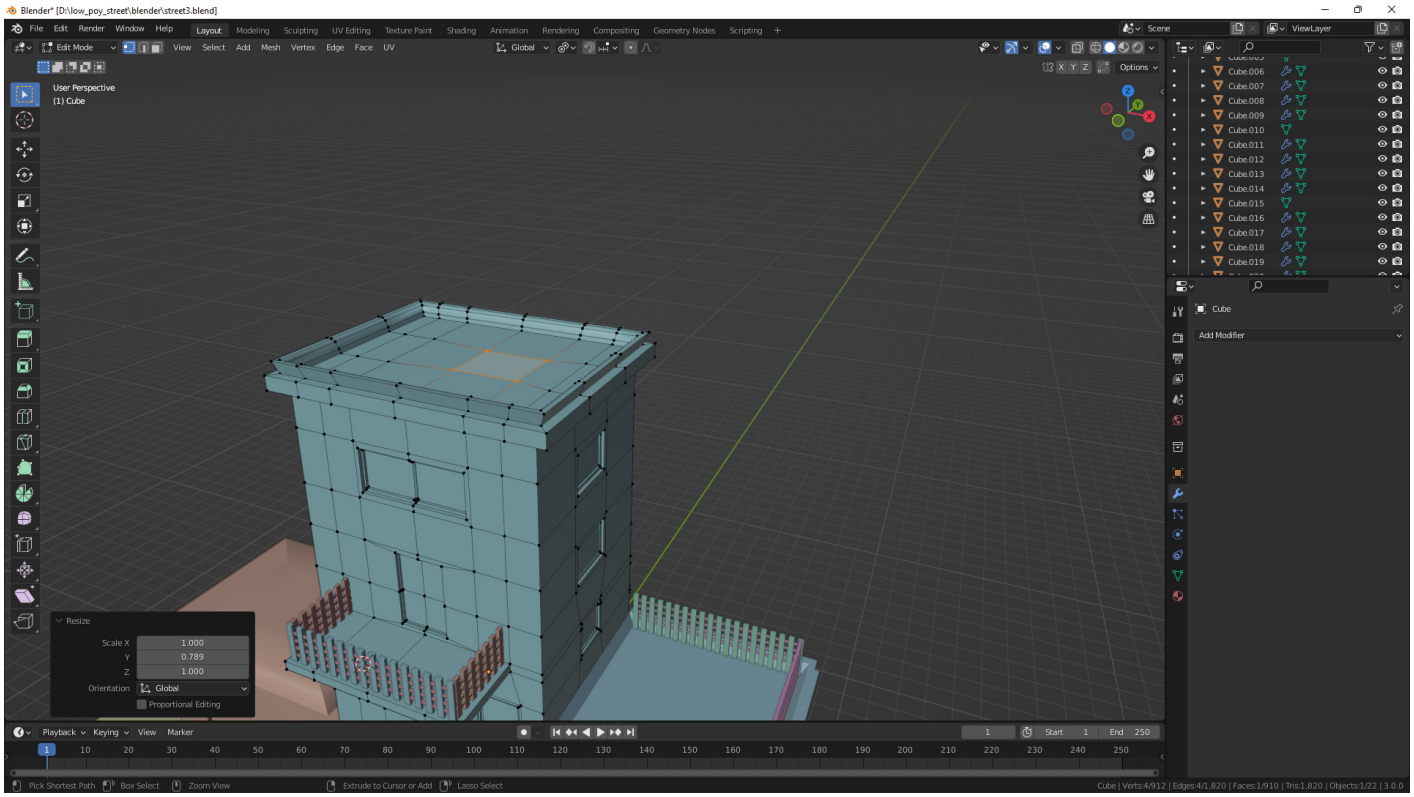
Zuerst die Balkongeländer:

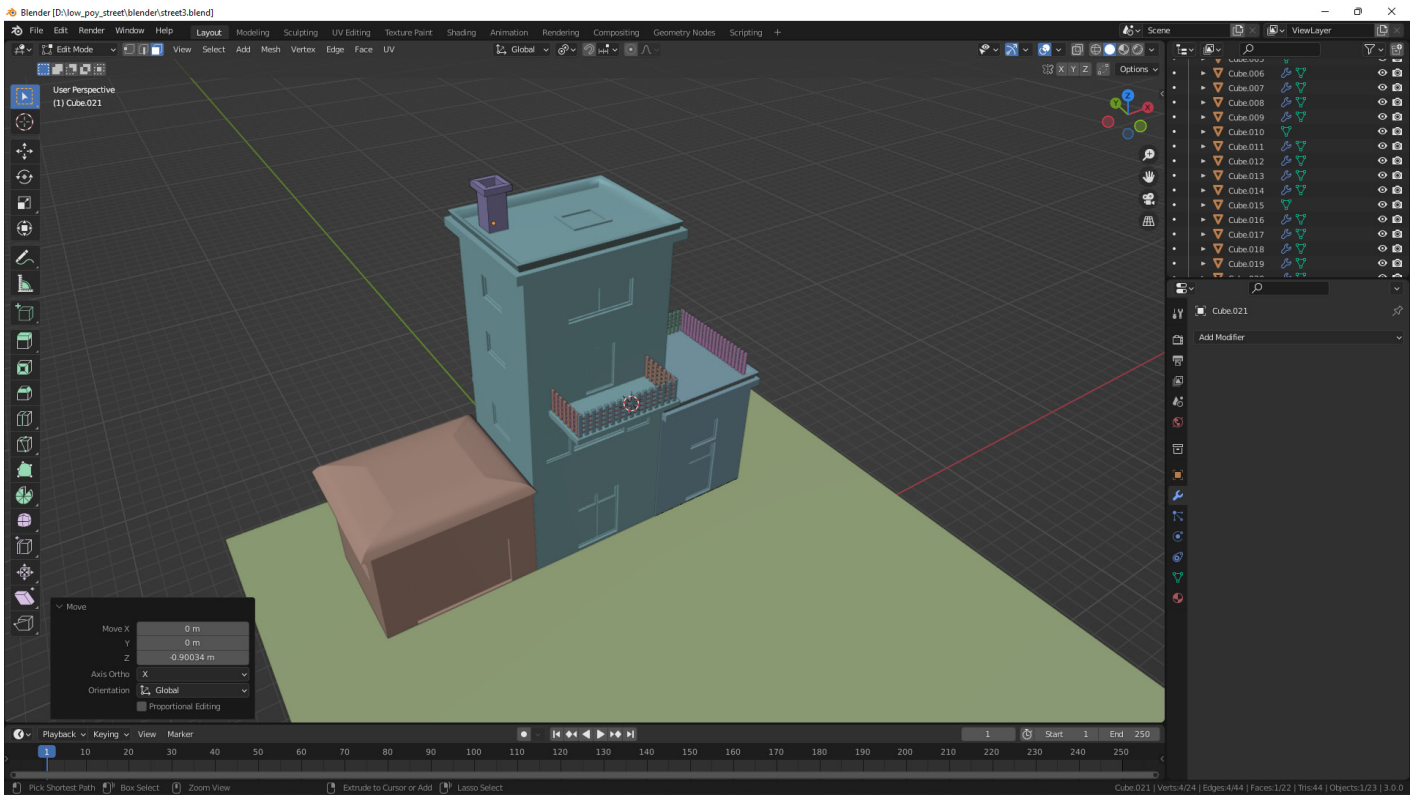

Blender* [D:\low_poy_street\blender\street3.blend]
File Edit Render Window Help
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Edit Mode View Select Add Mesh Vertex Edge Face UV
Global
Options
User Perspective
(1) Cube.005
Scene
ViewLayer
Scene Collection
Collection
Cube
Cube.001
Cube.002
Cube.003
Cube.004
Cube.005
Plane
Cube.005
Add Modifier
Playback Keying View Marker
Start 1 End 250
Pick Shortest Path
Box Select
Zoom View
Extrude to Cursor or Add
Lasso Select
Cube.005 | Verts:0/112 | Edges:0/168 | Faces:0/84 | Tris:168 | Objects:1/7 | 3.0.0

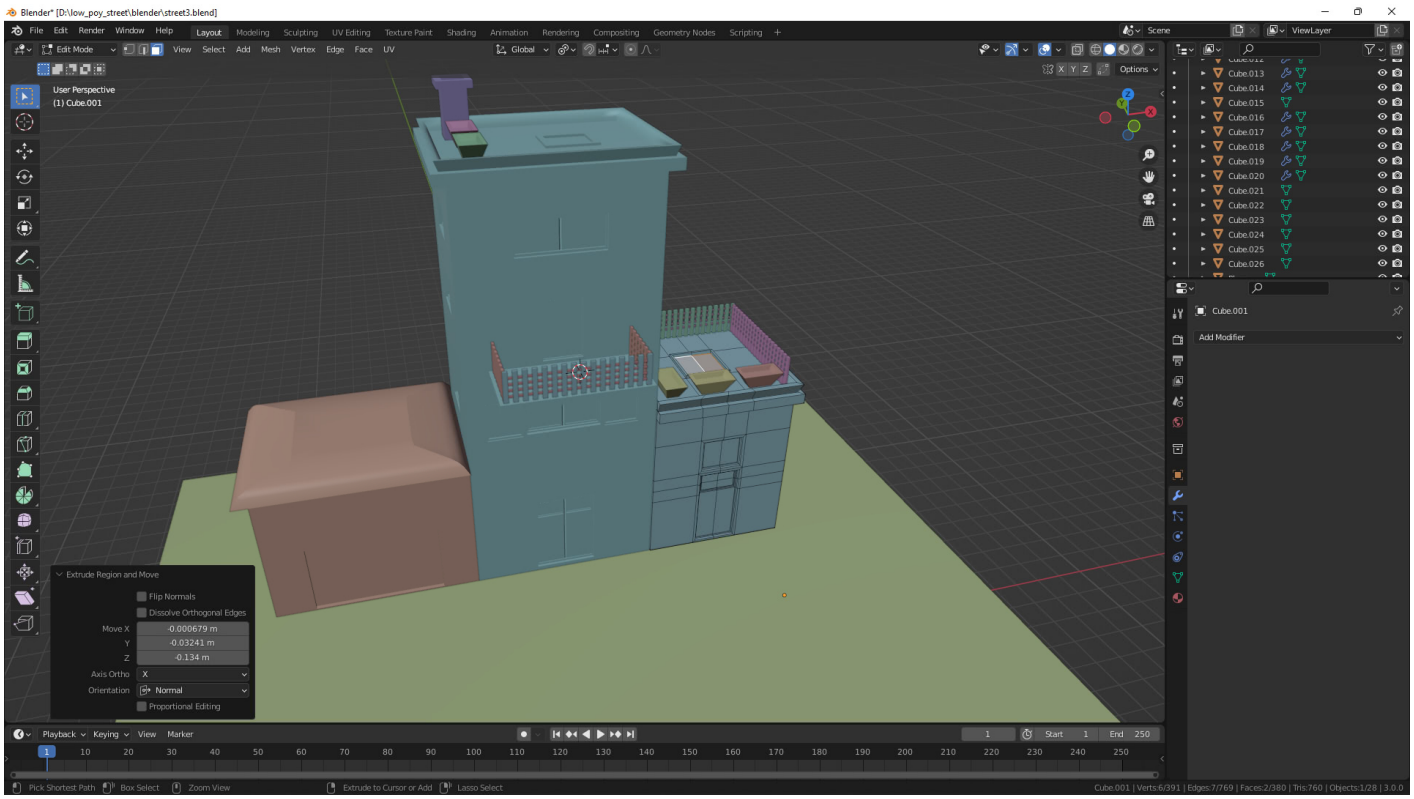

Blender* [D:\low_poy_street\blender\street3.blend]
File Edit Render Window Help
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Object Mode View Select Add Object GIS
Global
Options
User Perspective
(1) Collection | Cube.006
Scene
ViewLayer
Scene Collection
Collection
Cube
Cube.001
Cube.002
Cube.003
Cube.004
Cube.005
Cube.006
Cube.007
Plane
Cube.006 > Array
Add Modifier
Array
Playback Keying View Marker
Start 1 End 250
Select Box Select Zoom View Lasso Select
Collection | Cube.006 | Verts:1,903 | Faces:1,799 | Tris:3,598 | Objects:0/9 | 3.0.0



Schornstein für das Dach


Blender* [D:\low_poy_street\blender\street3.blend]
File Edit Render Window Help
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Edit Mode View Select Add Mesh Vertex Edge Face UV
Global
Options
User Perspective
(1) Cube
Scene
ViewLayer
Cube.006
Cube.007
Cube.008
Cube.009
Cube.010
Cube.011
Cube.012
Cube.013
Cube.014
Cube.015
Cube.016
Cube.017
Cube.018
Cube.019
Cube
Add Modifier
Resize
Scale X 1.000
Y 0.789
Z 1.000
Orientation Global
Proportional Editing
Playback Keying View Marker
Start 1 End 250
Pick Shortest Path
Box Select
Zoom View
Extrude to Cursor or Add
Lasso Select
Cube | Verts:4/912 | Edges:4/1,820 | Faces:1,910 | Tris:1,820 | Objects:1/22 | 3.0.0


Blender [D:\low_poy_street\blender\street3.blend]
File Edit Render Window Help
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Edit Mode View Select Add Mesh Vertex Edge Face UV
Global
Options
User Perspective
(1) Cube.021
Scene
ViewLayer
Cube.006
Cube.007
Cube.008
Cube.009
Cube.010
Cube.011
Cube.012
Cube.013
Cube.014
Cube.015
Cube.016
Cube.017
Cube.018
Cube.019
Cube.021
Add Modifier
Move
Move X 0 m
Y 0 m
Z -0.90034 m
Axis Ortho X
Orientation Global
Proportional Editing
Playback Keying View Marker
Start 1 End 250
Pick Shortest Path
Box Select
Zoom View
Extrude to Cursor or Add
Lasso Select
Cube.021 | Verts:4/24 | Edges:4/44 | Faces:1/22 | Tris:44 | Objects:1/23 | 3.0.0



Wie geht es weiter?

Die Bäume fehlen, die Straße und die Beleuchtung fehlen noch.

Gefällt Ihnen unsere Arbeit? Bitte empfehlen Sie uns!

Sie könnten zum Beispiel…

- unsere 3D-Modelle mit Sketchfab auf Ihrer eigenen Website veröffentlichen

- uns bei Facebook, Twitter und anderen Plattformen empfehlen.
- in Ihrem Blog über uns berichten

Informieren Sie sich über unsere Leistungen und Services oder nehmen Sie Kontakt mit uns auf. Wir freuen uns auf Sie!

Artikelserie: Low-Poly-3D-Asset-Erstellung

Dieser Artikel ist Teil einer Artikelserie

Teil 1

Jetzt sind Sie gefragt!

Haben Sie Anregungen, Ergänzungen oder einen Fehler gefunden? Dann freue ich mich auf Ihren Kommentar.

Sie können diesen Beitrag natürlich auch weiterempfehlen. Ich bin Ihnen für jede Unterstützung dankbar!

Verwandeln Sie Ihren Commerce mit AR und 3D-Produktvisualisierung!

Bei uns geht es um Techniken, die es schaffen, das Produkt zum Erlebnis zu machen. Virtual & Augmented Reality, 360 Grad-Videos, Darstellungen in 3D, virtuelle Showrooms. Die Besucher:innen sollen eintauchen in die Welt des Unternehmens mit immersiven Technologien.

Sie können uns mit der Erstellung von individuellen 3D-Visualisierungen beauftragen. Jeder kann 3D-Visualisierungen bei unserem Kreativservice bestellen - unabhängig davon, ob Sie nur ein einzelnes 3D-Modell benötigen oder viele.

Wir unterstützen Sie bei der Umsetzung Ihres Augmented Reality (AR) oder Virtual Reality (VR) Projektes! Egal ob Produktfotografie, 3D-Scan-Service, 3D-Visualisierung oder fertige 3D-Modelle für AR/VR – wir beraten Sie persönlich und unverbindlich.

Wo kann ich Anregungen, Lob oder Kritik äußern?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Schreiben Sie uns, was Ihnen in Bezug auf unser Angebot bewegt.
info@r23.de

R23 — Ihr Atelier für Virtual Reality und interaktive Markenerlebnisse

Wünschen Sie ein individuelles Angebot auf Basis Ihrer aktuellen Vorlagen, nutzen Sie einfach unser **Anfrageformular**.

Low-Poly-3D-Asset-Erstellung Teil 2

https://blog.r23.de/3d-visualisierung/low-poly-3d-asset-erstellung-teil-2/

Besuchen Sie uns auch auf Facebook und Twitter.

r23
Thüringenstr. 20
58135 Hagen
Deutschland
Telefon: 02331 / 9 23 21 29

E-Mail: info@r23.de

Ust-IdNr.:DE250502477