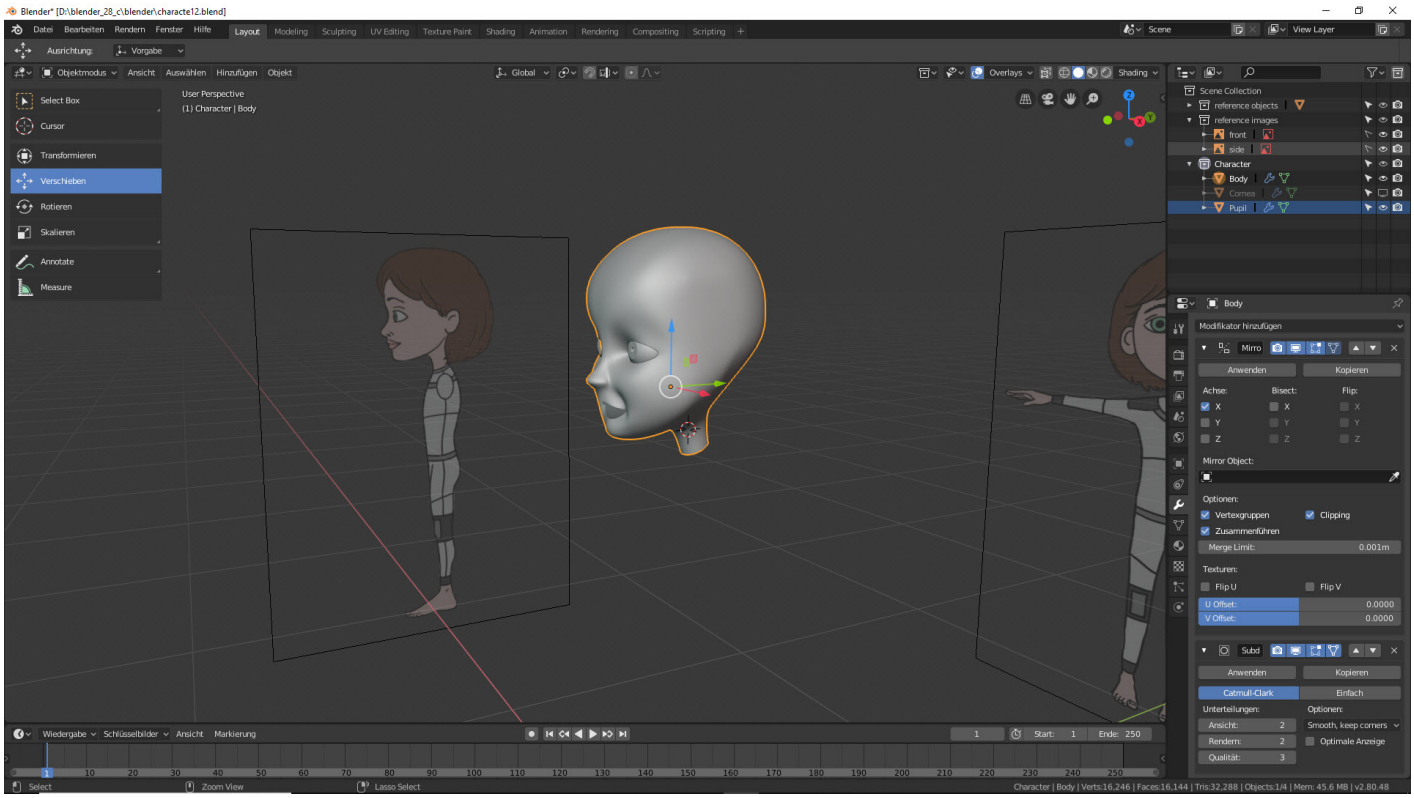
Augen und Seite vom Charakterkopf

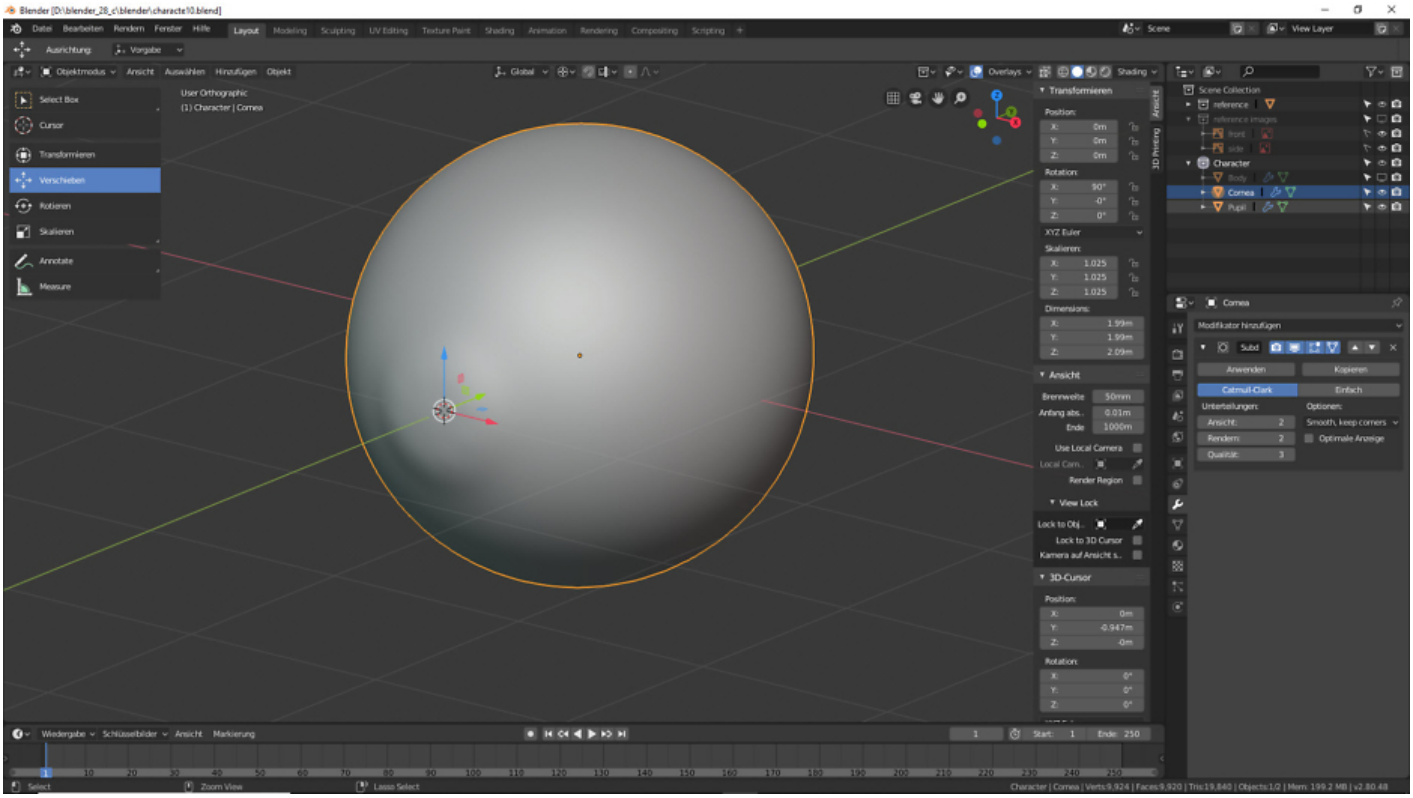
Kategorien : Allgemein

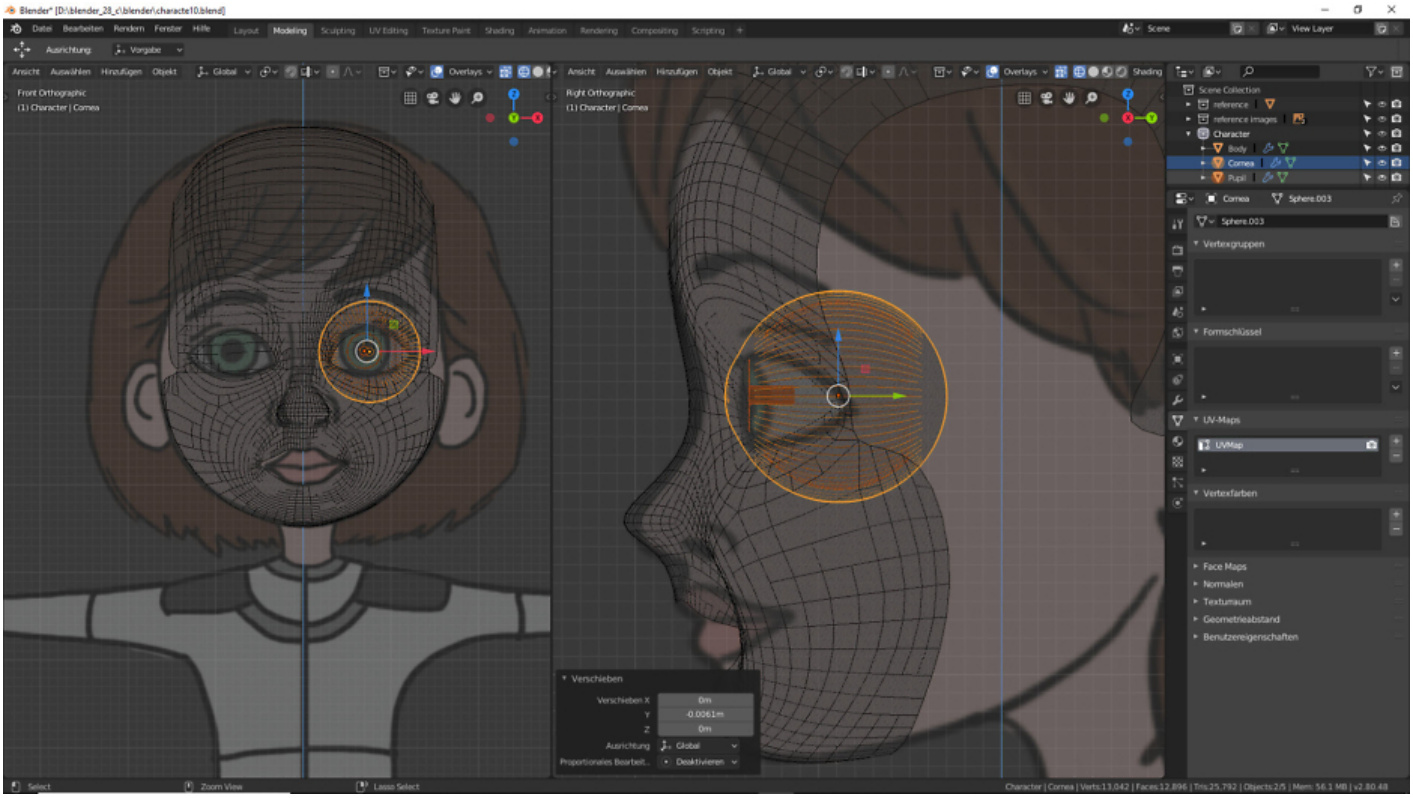
Schlagwörter : 3D-Figuren, 3D-Modelling, Charakterdesign

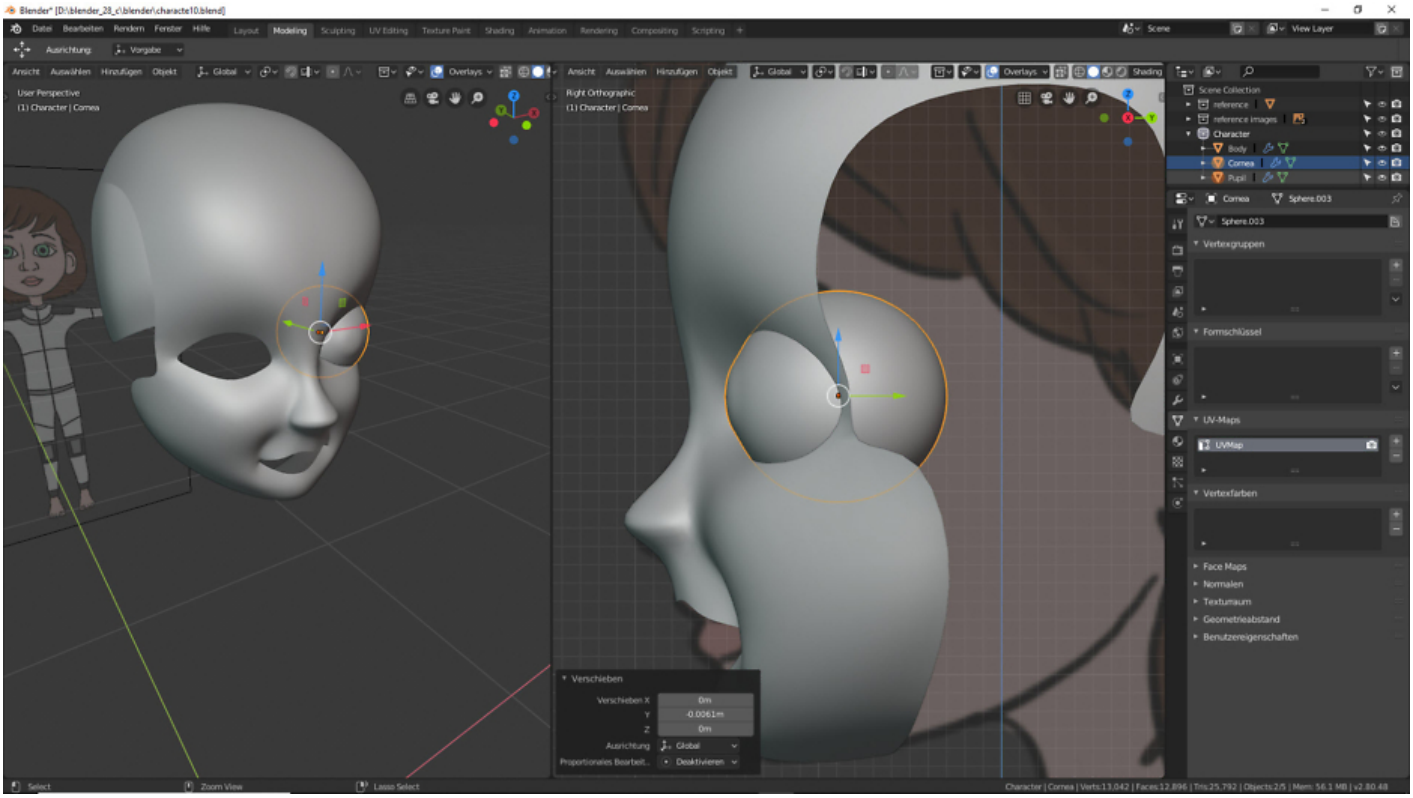
Datum : 3. April 2019

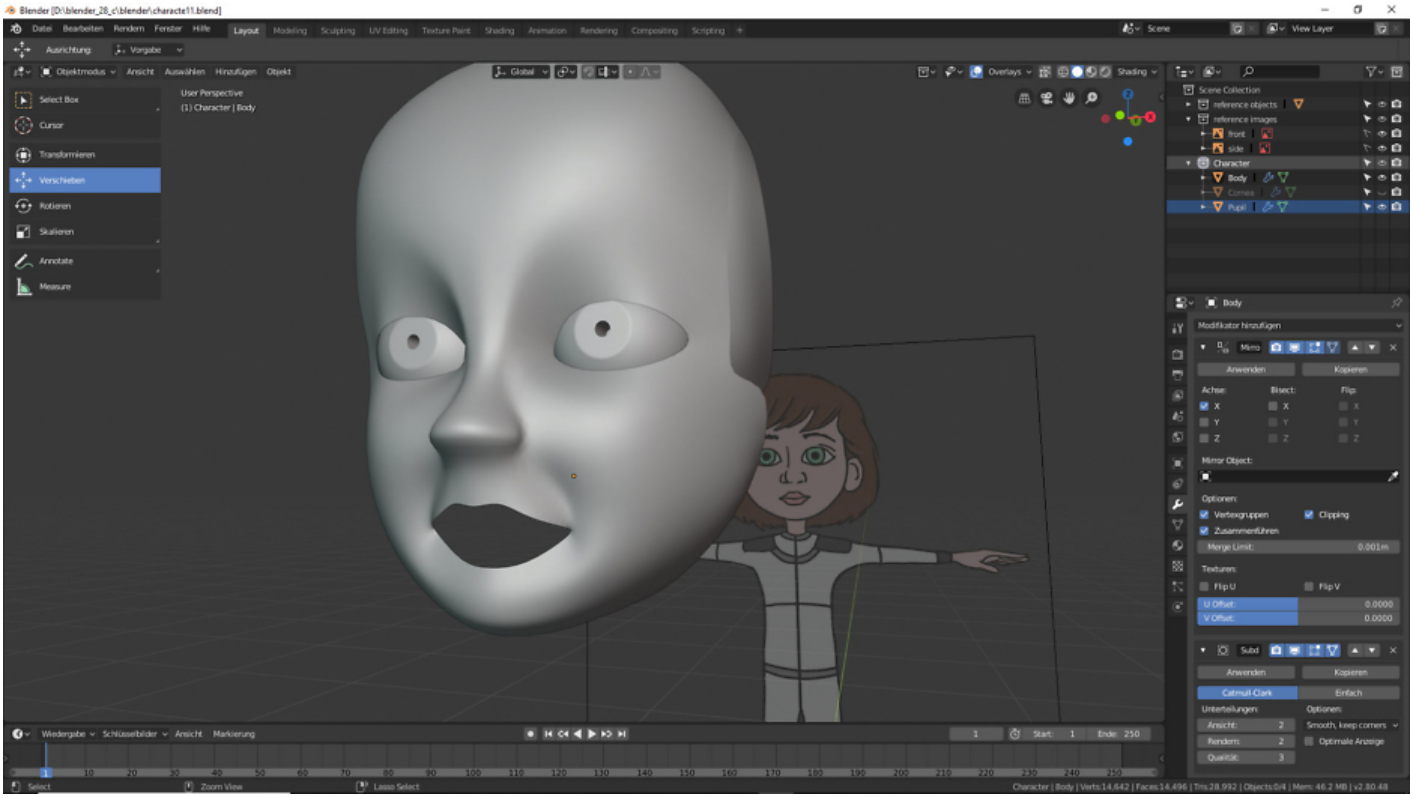


In unserem gestrigen Beitrag haben wir die Augen von unserem Charakter modelliert. Heute platzieren wir die Augen und erstellen die Seiten von dem Kopf.

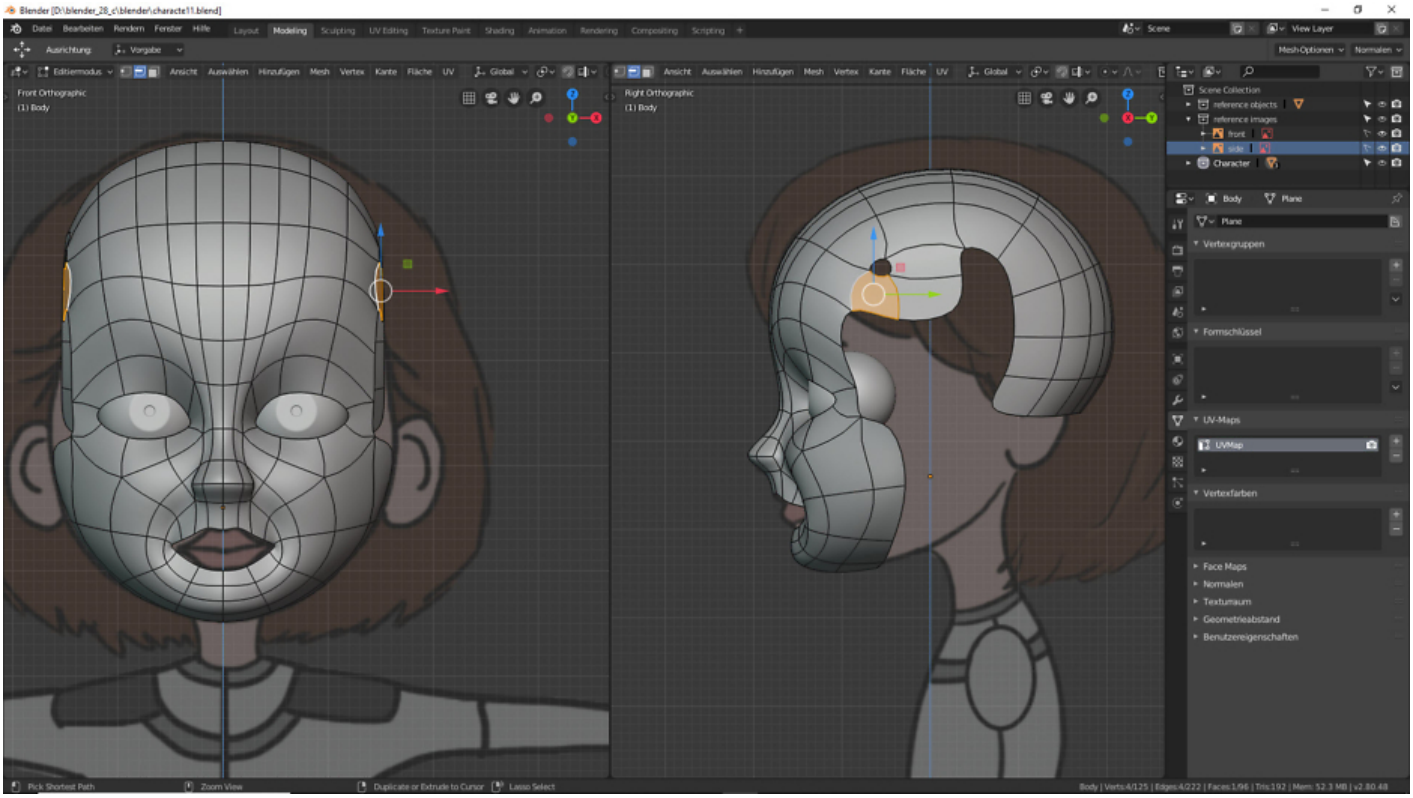

Datei
Bearbeiten
Rendern
Fenster
Hilfe
Layout
Modeling
Sculpting
UV Editing
Texture Paint
Shading
Animation
Rendering
Compositing
Scripting
Scene
View Layer
Ausrichtung:
Vorgabe
Objektmodus
Ansicht
Auswählen
Hinzufügen
Objekt
Global
Overlays
Shading
Select Box
Cursor
Transformieren
Verschieben
Rotieren
Skalieren
Annotate
Measure
User Orthographic
(1) Character | Cornea
Transformieren
Position:
Rotation:
XYZ Euler
Skalieren:
Dimensions:
Ansicht
Brennweite
Anfang abs.
Ende
Use Local Camera
Render Region
View Lock
Lock to 3D Cursor
3D-Cursor
Scene Collection
reference
reference images
Character
Cornea
Pupil
Modifikator hinzufügen
Subd
Anwenden
Kopieren
Catmull-Clark
Einfach
Unterteilungen:
Optionen:
Ansicht:
Render:
Qualität:
Smooth, keep corners
Optimale Anzeige
Wiedergabe
Schlüsselbilder
Markierung
Start:
Ende:
Select
Zoom View
Lasso Select

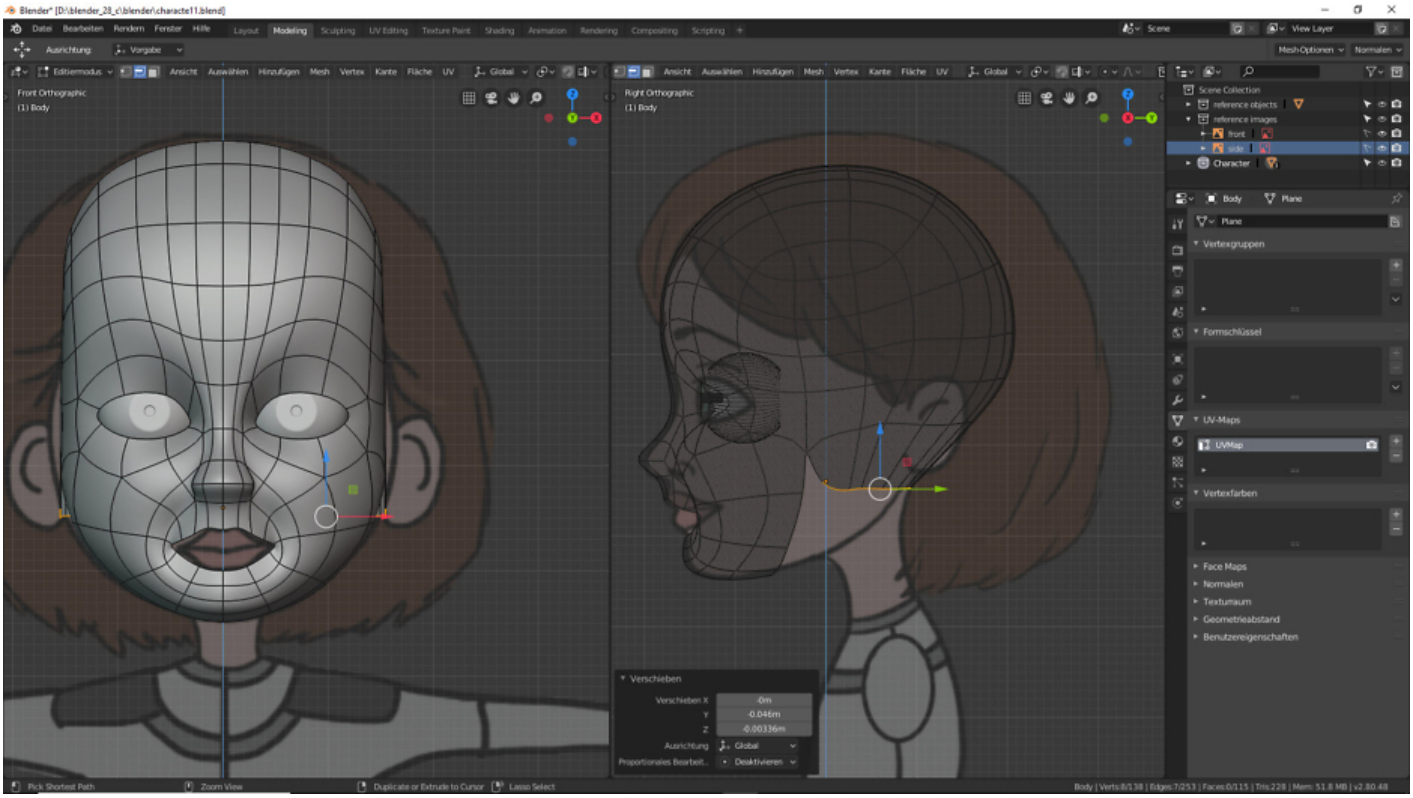

Front Orthographic
(1) Character | Cornea
Right Orthographic
(1) Character | Cornea
Scene Collection
reference
reference images
Character
Body
Cornea
Pupil
Vertexgruppen
Formschlüssel
UV-Maps
UVMap
Vertexfarben
Face Maps
Normalen
Texturraum
Geometrieabstand
Benutzereigenschaften
Verschieben

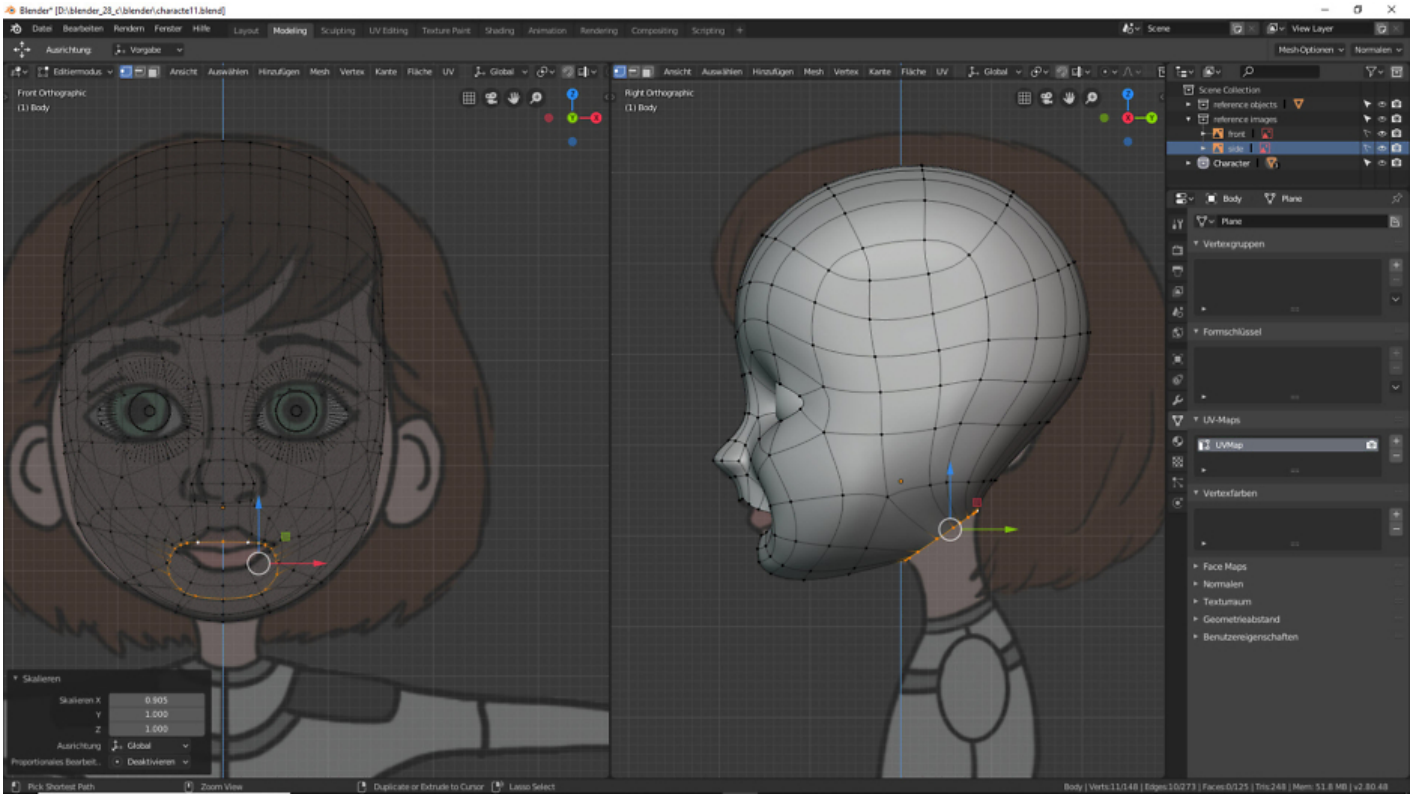

Datei
Bearbeiten
Rendern
Fenster
Hilfe
Layout
Modeling
Sculpting
UV Editing
Texture Paint
Shading
Animation
Rendering
Compositing
Scripting
Scene
View Layer
Ausrichtung
Vorgabe
Ansicht
Auswählen
Hinzufügen
Objekt
Global
Overlays
Shading
User Perspective
(1) Character | Cornea
Right Orthographic
(1) Character | Cornea
Scene Collection
reference
reference images
Character
Body
Cornea
Pupil
Sphere.003
Vertexgruppen
Formschlüssel
UV-Maps
UVMap
Vertexfarben
Face Maps
Normalen
Texturraum
Geometrieabstand
Benutzereigenschaften
Verschieben
Verschieben X
0m
Y
-0.0061m
Z
0m
Ausrichtung
Global
Proportionales Bearbeit...
Deaktivieren
Select
Zoom View
Lasso Select



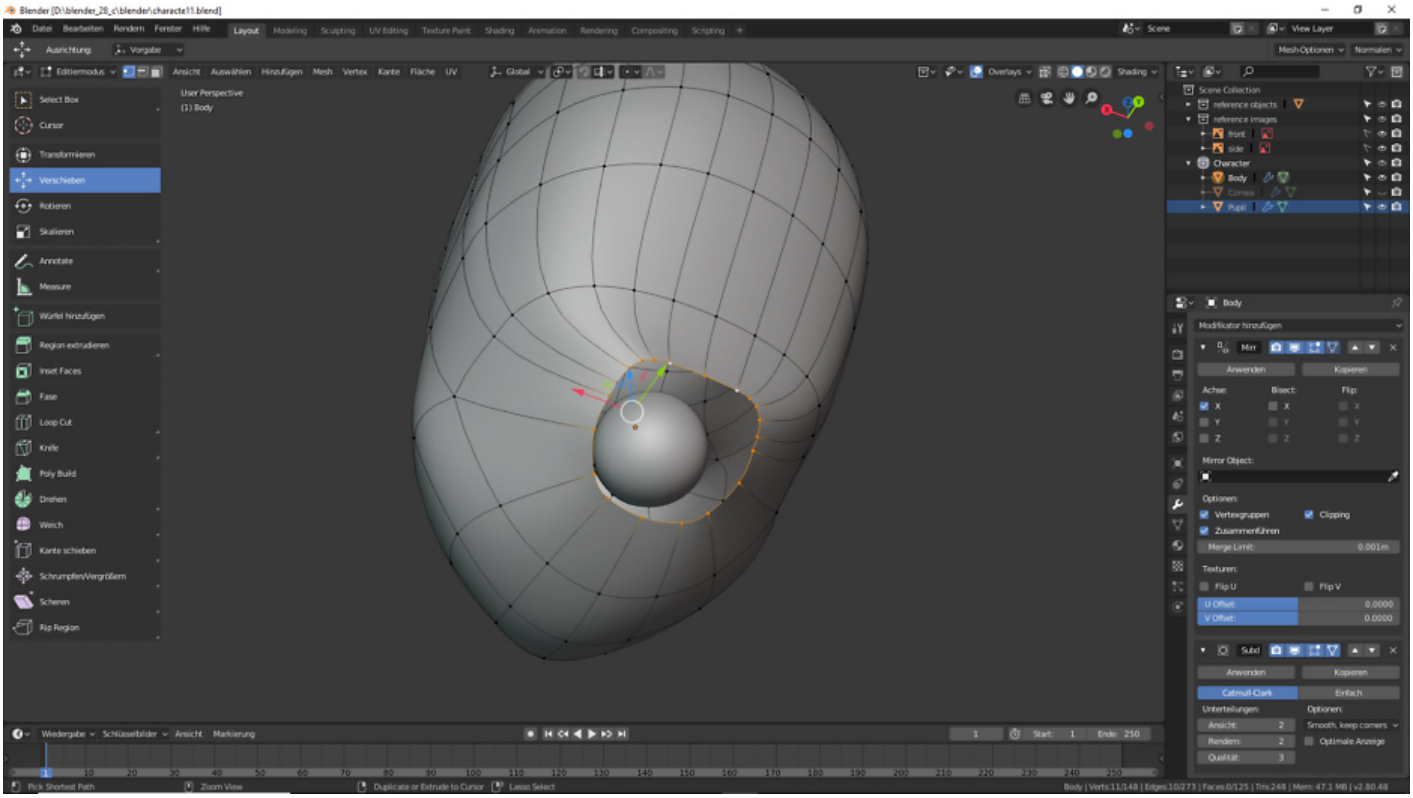
Erstellen der Seite von Kopf und Hals

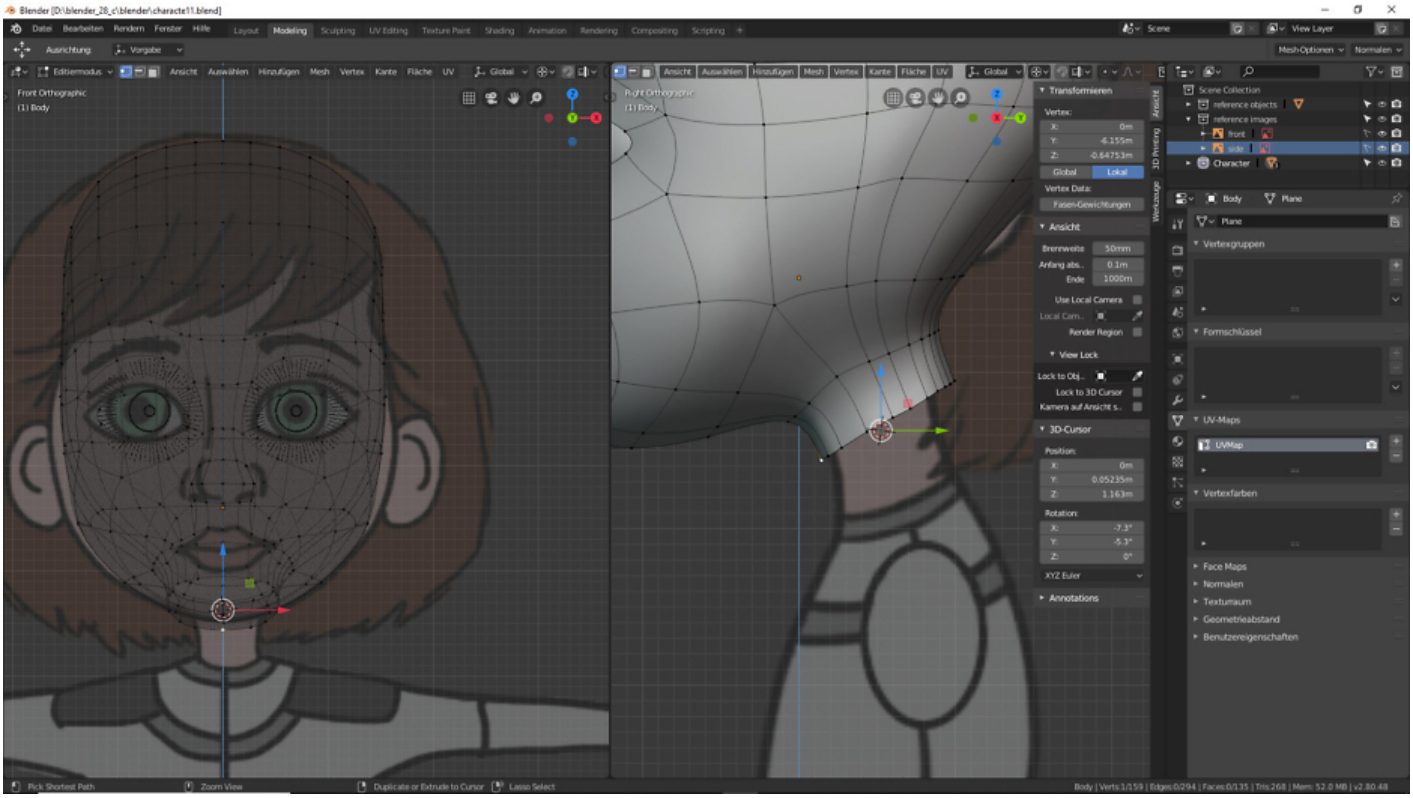

Front Orthographic
(1) Body
Right Orthographic
(1) Body


Front Orthographic
(1) Body
Right Orthographic
(1) Body
Scene Collection
reference objects
reference images
front
side
Character
Body
Plane
Vertexgruppen
Formschlüssel
UV-Maps
UVMap
Vertexfarben
Face Maps
Normalen
Texturraum
Geometrieabstand
Benutzereigenschaften
Verschieben

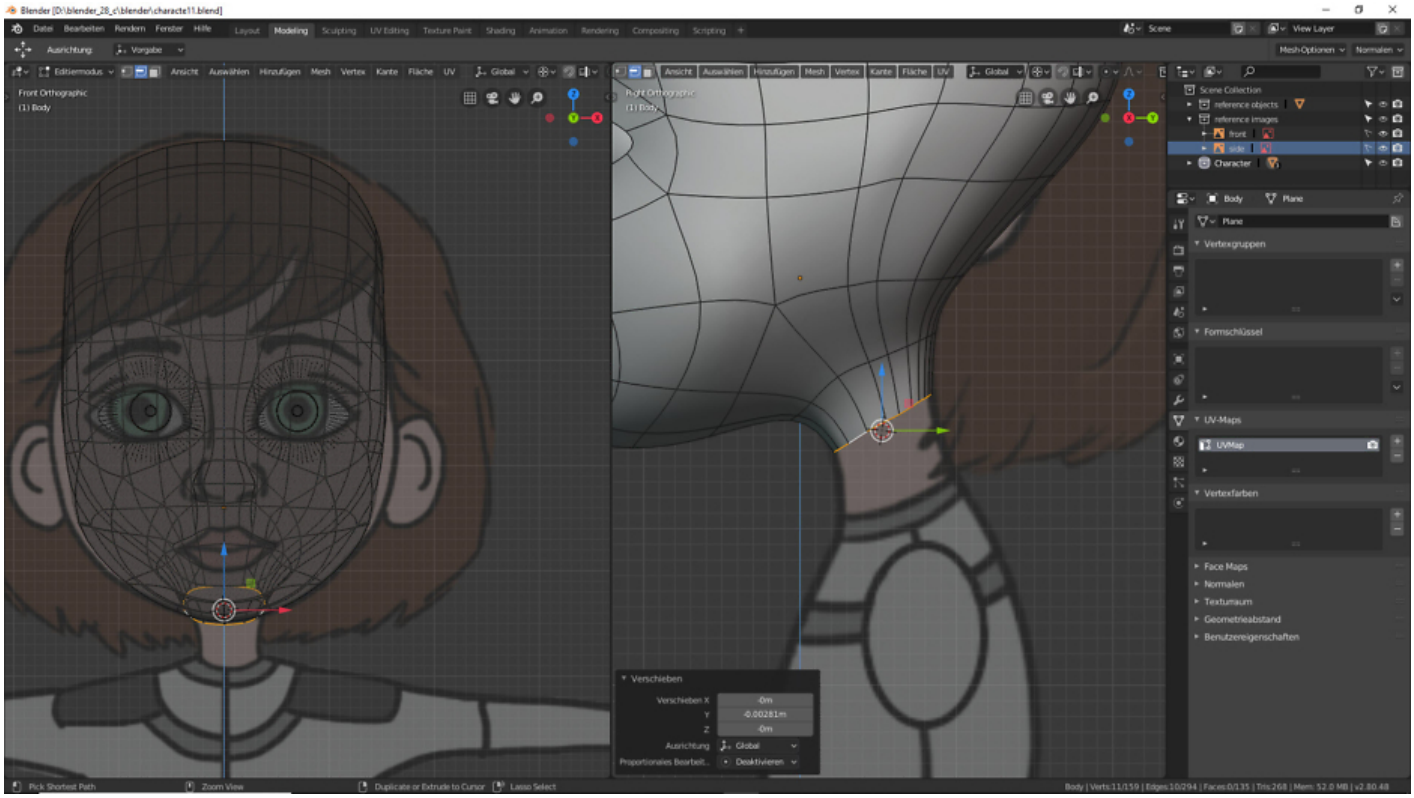


Besonders besonders spannend ist der Wechsel zwischen der Ansicht *Modeling* (oben) und *Layout* unten.

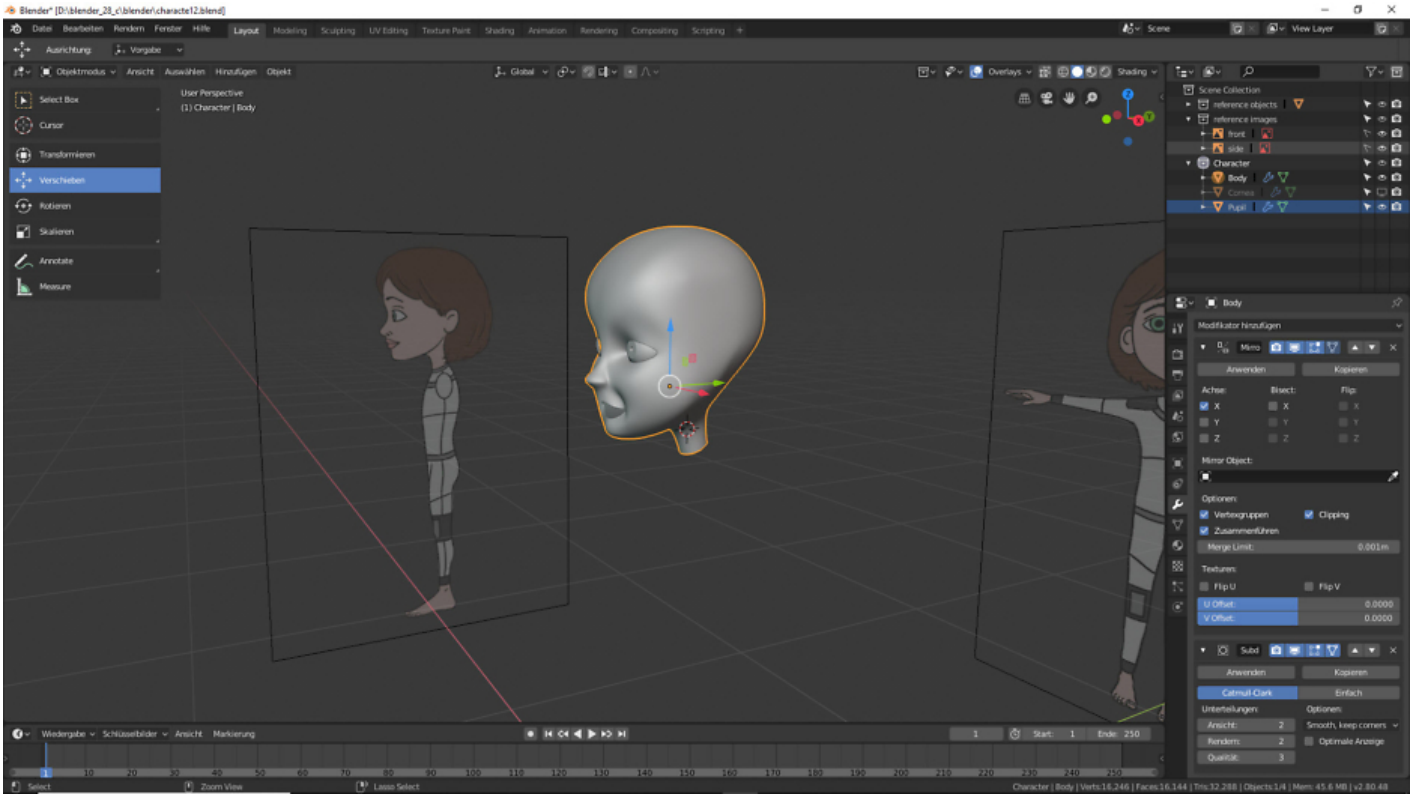

Datei
Bearbeiten
Rendern
Fenster
Hilfe
Layout
Modeling
Sculpting
UV Editing
Texture Paint
Shading
Animation
Rendering
Compositing
Scripting
Scene
View Layer
Ansicht
Auswählen
Hinzufügen
Mesh
Vertex
Kante
Fläche
UV
Global
Overlays
Shading
User Perspective
(1) Body
Select Box
Cursor
Transformieren
Verschieben
Rotieren
Skalieren
Annotate
Measure
Würfel hinzufügen
Region extrudieren
Inset Faces
Fase
Loop Cut
Kniffe
Poly Build
Drehen
Weich
Kante schieben
Schrumpfen/Vergrößern
Scheren
Rip Region
Scene Collection
reference objects
reference images
front
side
Character
Body
Cornea
Pupil
Modifikator hinzufügen
Anwenden
Kopieren
Achse:
Bisect:
Flip:
Mirror Object:
Optionen:
Vertexgruppen
Clipping
Zusammenführen
Texturen:
Flip U
Flip V
U Offset:
V Offset:
Subd
Catmull-Clark
Einfach
Unterteilungen:
Ansicht:
Render:
Qualität:
Smooth, keep corners
Optimale Anzeige
Wiedergabe
Schlüsselbilder
Markierung
Start:
Ende:
Pick Shortest Path
Zoom View
Duplicate or Extrude to Cursor
Lasso Select



Auch in Blender 2.8 kann man den 3D Cursor verschieben.


Front Orthographic
(1) Body
Right Orthographic
(1) Body
Verschieben
Verschieben X
Y
Z
Ausrichtung
Proportionales Bearbeit.
Scene Collection
reference objects
reference images
front
side
Character
Body
Plane
Vertexgruppen
Formschlüssel
UV-Maps
UVMap
Vertexfarben
Face Maps
Normalen
Texturraum
Geometrieabstand
Benutzereigenschaften

Ergebnis



Jetzt sind Sie gefragt!

Haben Sie Anregungen, Ergänzungen, einen Fehler gefunden oder ist dieser Beitrag nicht mehr aktuell? 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**.

Augen und Seite vom Charakterkopf

https://blog.r23.de/allgemein/augen-und-seite-vom-charakterkopf-modellieren/

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