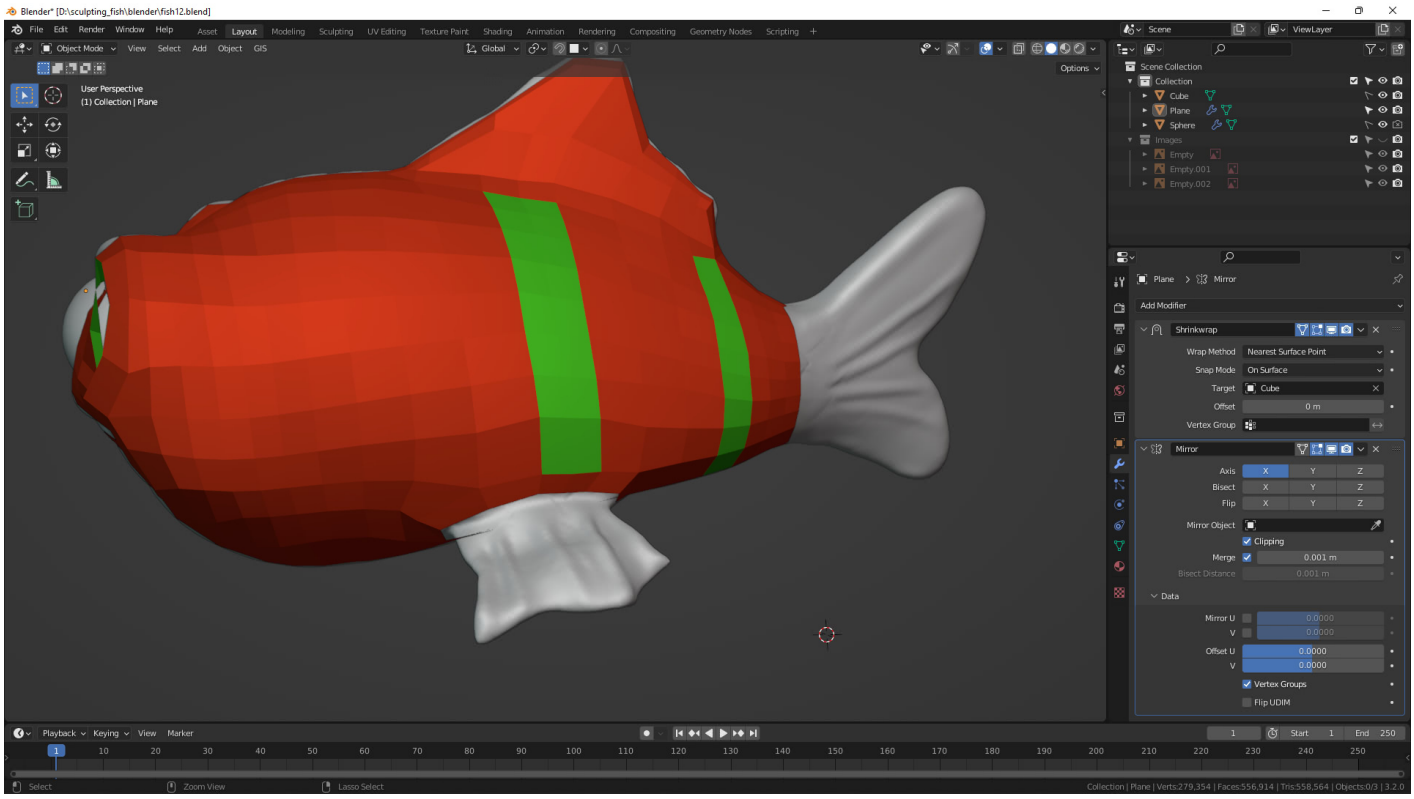
Digitale Bildhauerei: Retopologie Teil 3

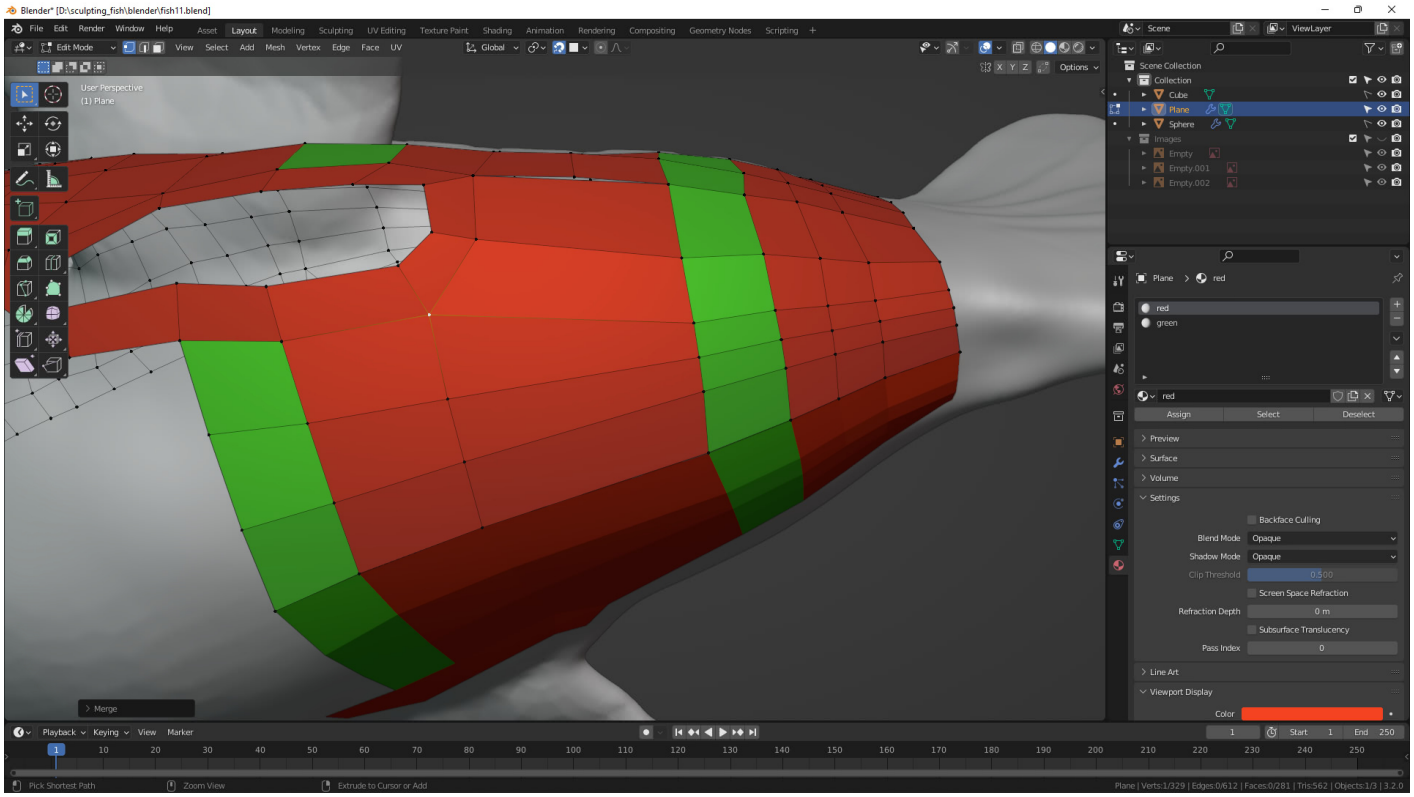
Kategorien : Allgemein

Schlagwörter : 3D Sculpting, Pop-Art Skulpturen, Retopologie, Skulpturen

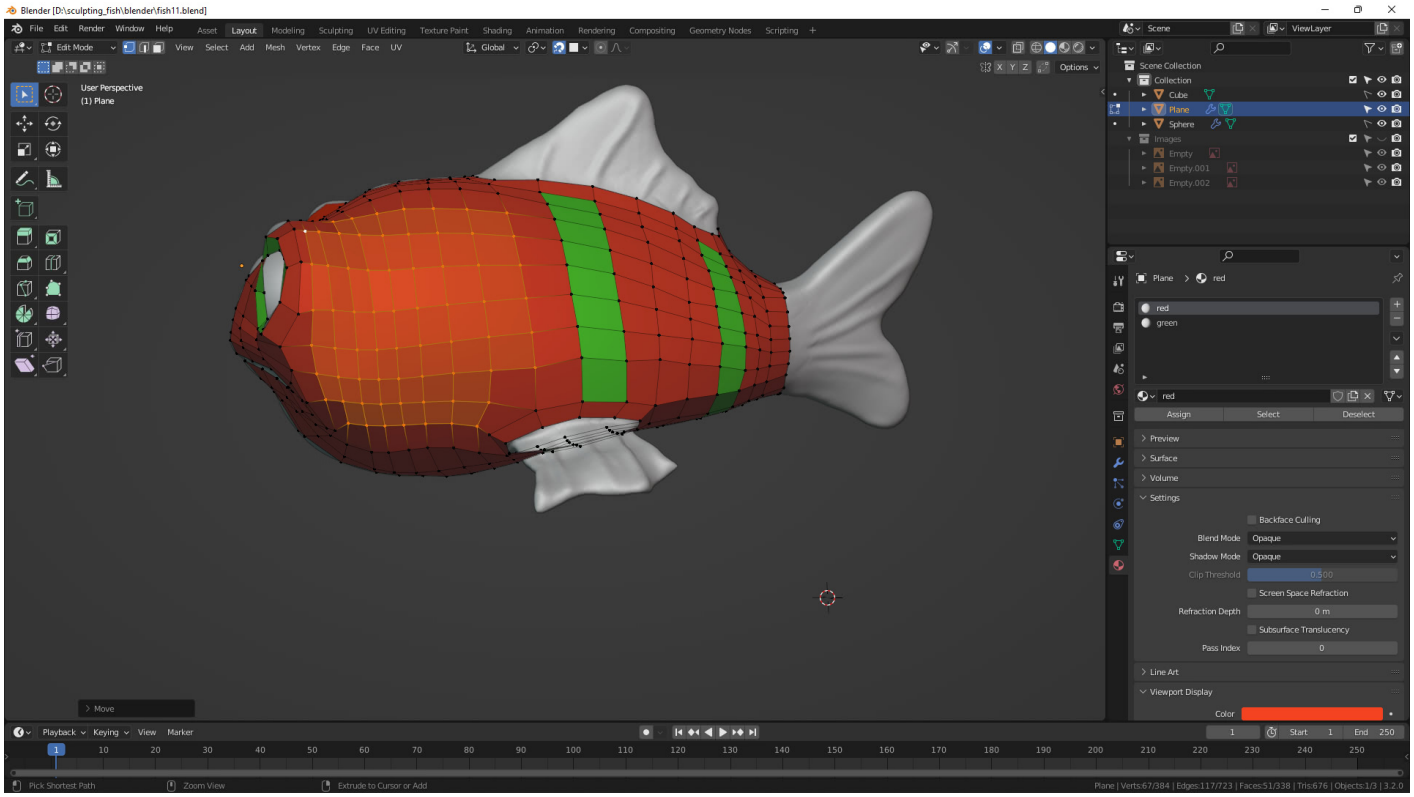
Datum : 21. Juli 2022



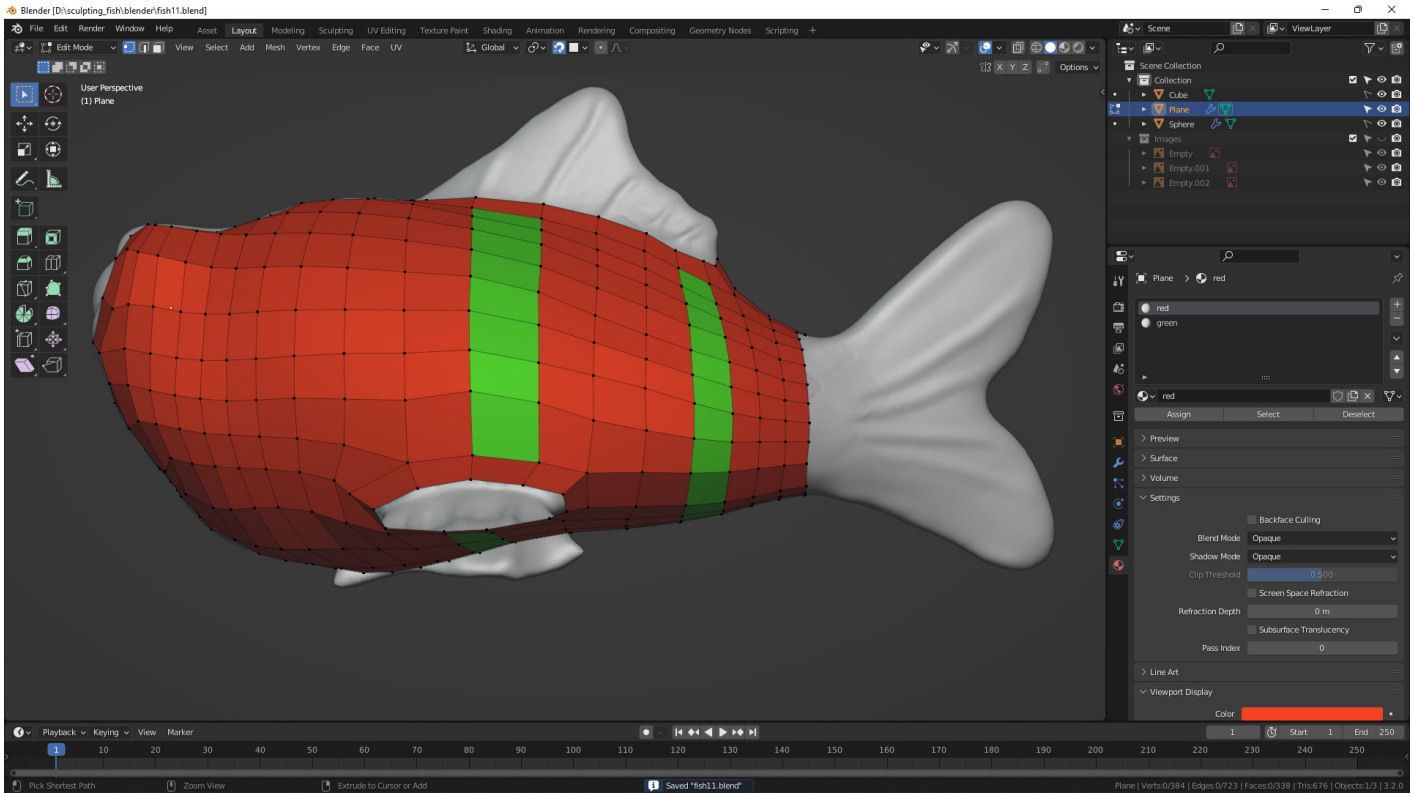
In unserer Artikelserie können Sie mir bei der Arbeit über die Schultern schauen. Ich zeige Ihnen, wie ich arbeite – schauen Sie mir in die Karten!

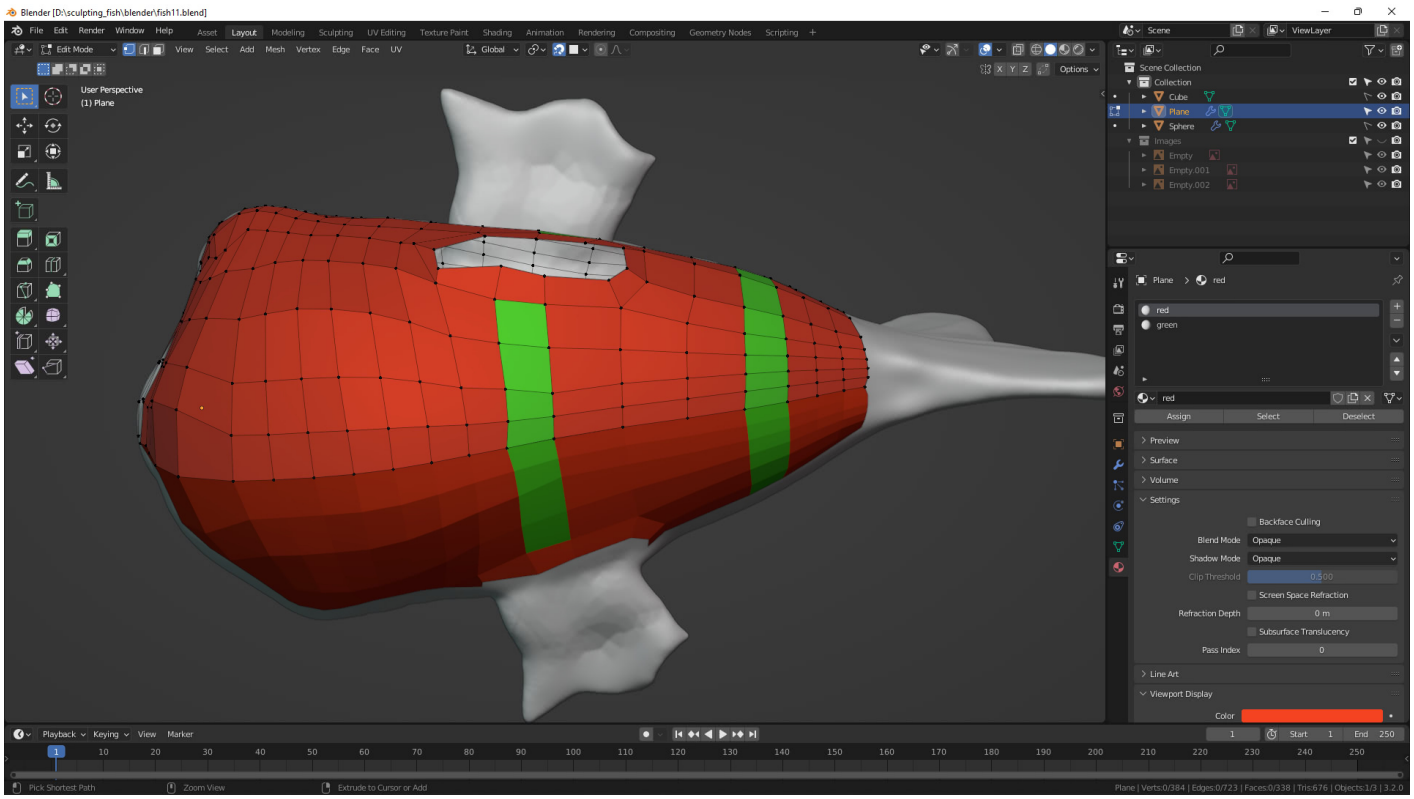


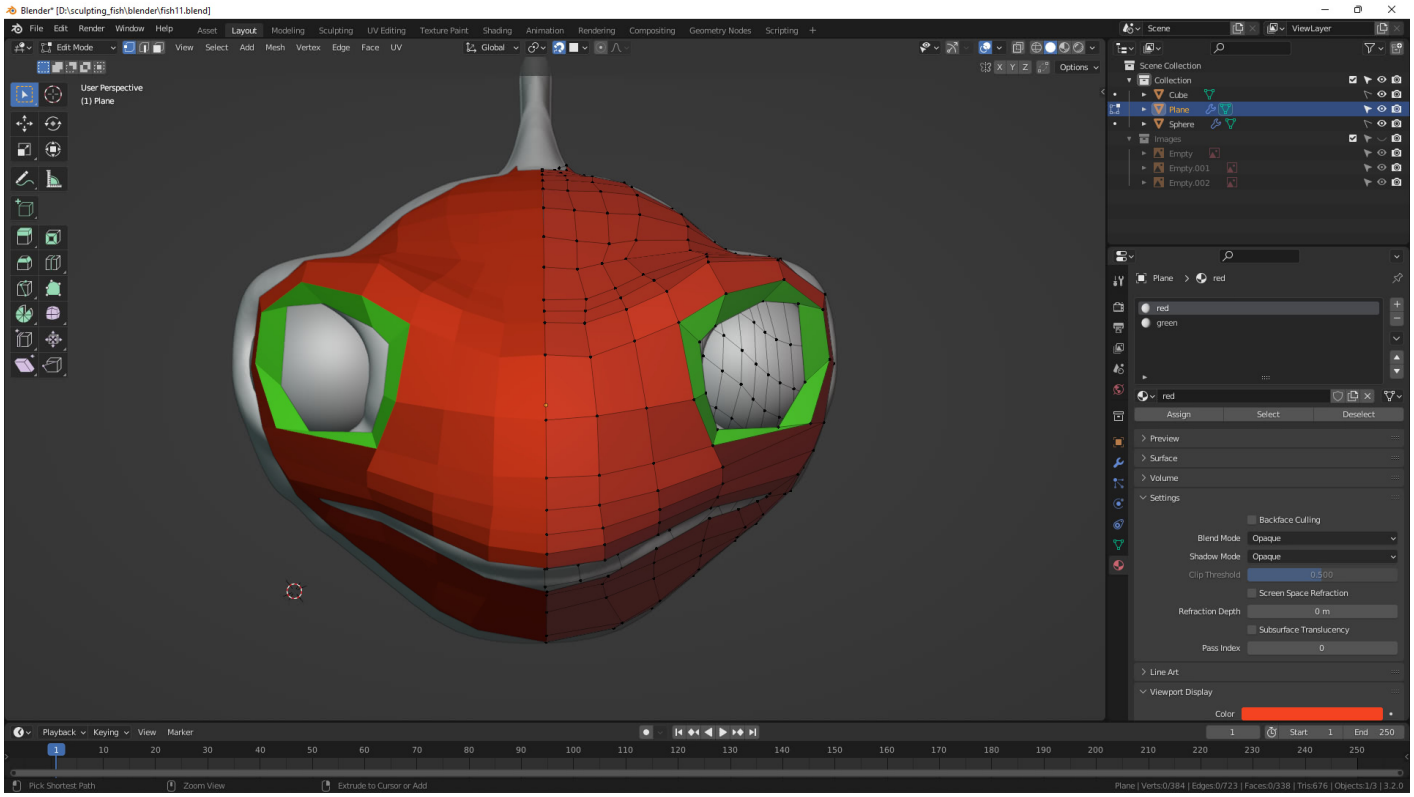
Beim Retopologie möchte man mit wenigen Vierecken das 3-D Modell abbilden. In diesem Arbeitsprozess füllt man die Flächen sinnvoll. Oder versucht dies zumindest.

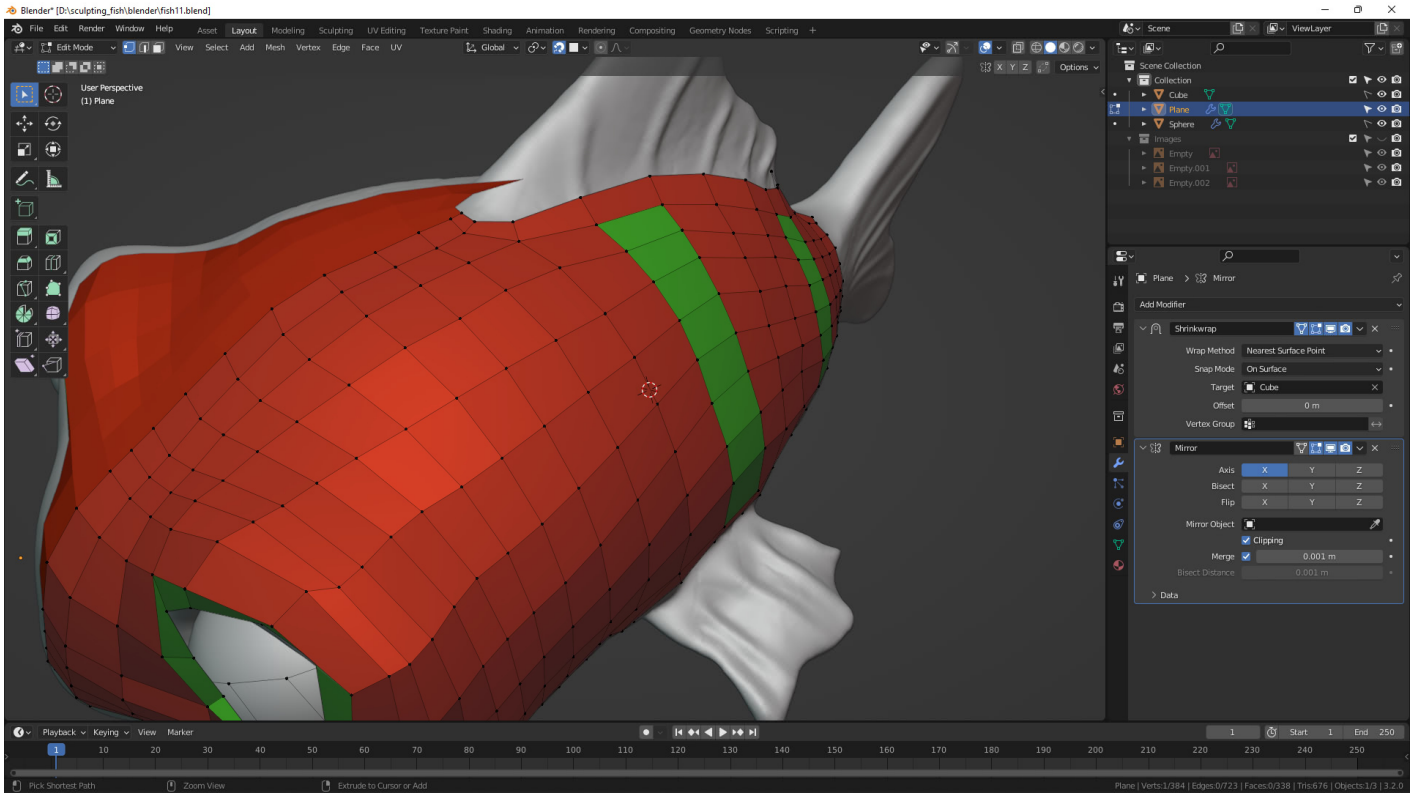


Wenn man die Flächen gefüllt hat, versucht man gleichmäßige Vierecke im Mesh zu haben. Man schärft die Oberfläche weich nach.


Blender [D:\sculpting_fish\blender\fish11.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) Plane
Scene
ViewLayer
Scene Collection
Collection
Cube
Plane
Sphere
Images
Empty
Empty.001
Empty.002
Plane red
red
green
Assign Select Deselect
Preview
Surface
Volume
Settings
Backface Culling
Blend Mode Opaque
Shadow Mode Opaque
Clip Threshold 0.500
Screen Space Refraction
Refraction Depth 0 m
Subsurface Translucency
Pass Index 0
Line Art
Viewport Display
Color
Playback Keying View Marker
Start 1 End 250
Pick Shortest Path
Zoom View
Extrude to Cursor or Add
Saved "fish11.blend"
Plane | Verts:0/384 | Edges:0/723 | Faces:0/338 | Tris:676 | Objects:1/3 | 3.2.0

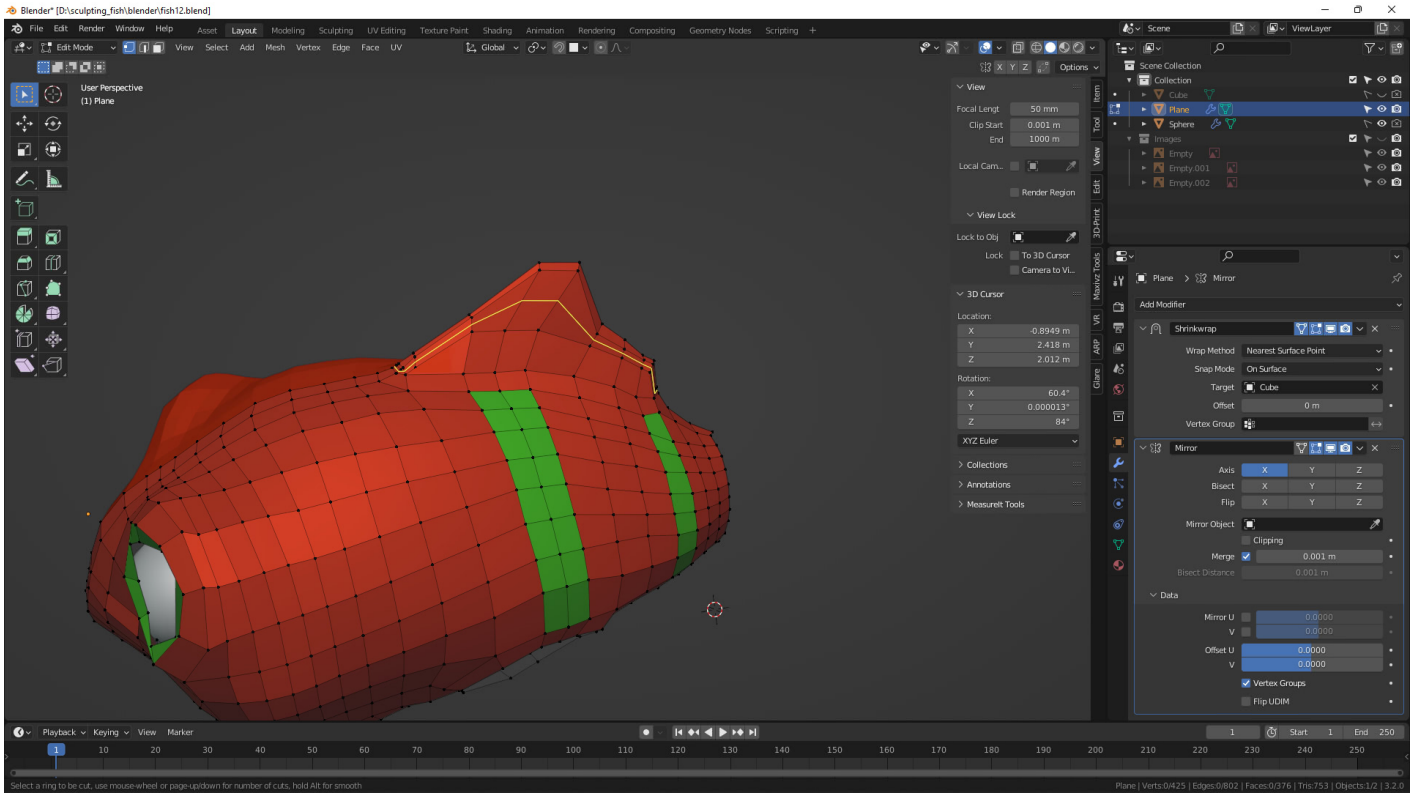

Blender [D:\sculpting_fish\blender\fish11.blend]
File Edit Render Window Help
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Edit Mode View Select Add Mesh Vertex Edge Face UV
Global
Options
User Perspective
(1) Plane
Scene
ViewLayer
Scene Collection
Collection
Cube
Plane
Sphere
Images
Empty
Empty.001
Empty.002
Plane red
red
green
Assign Select Deselect
Preview
Surface
Volume
Settings
Backface Culling
Blend Mode Opaque
Shadow Mode Opaque
Clip Threshold 0.500
Screen Space Refraction
Refraction Depth 0 m
Subsurface Translucency
Pass Index 0
Line Art
Viewport Display
Color
Playback Keying View Marker
Start 1 End 250
Pick Shortest Path
Zoom View
Extrude to Cursor or Add
Plane | Verts:0/384 | Edges:0/723 | Faces:0/338 | Tris:676 | Objects:1/3 | 3.2.0

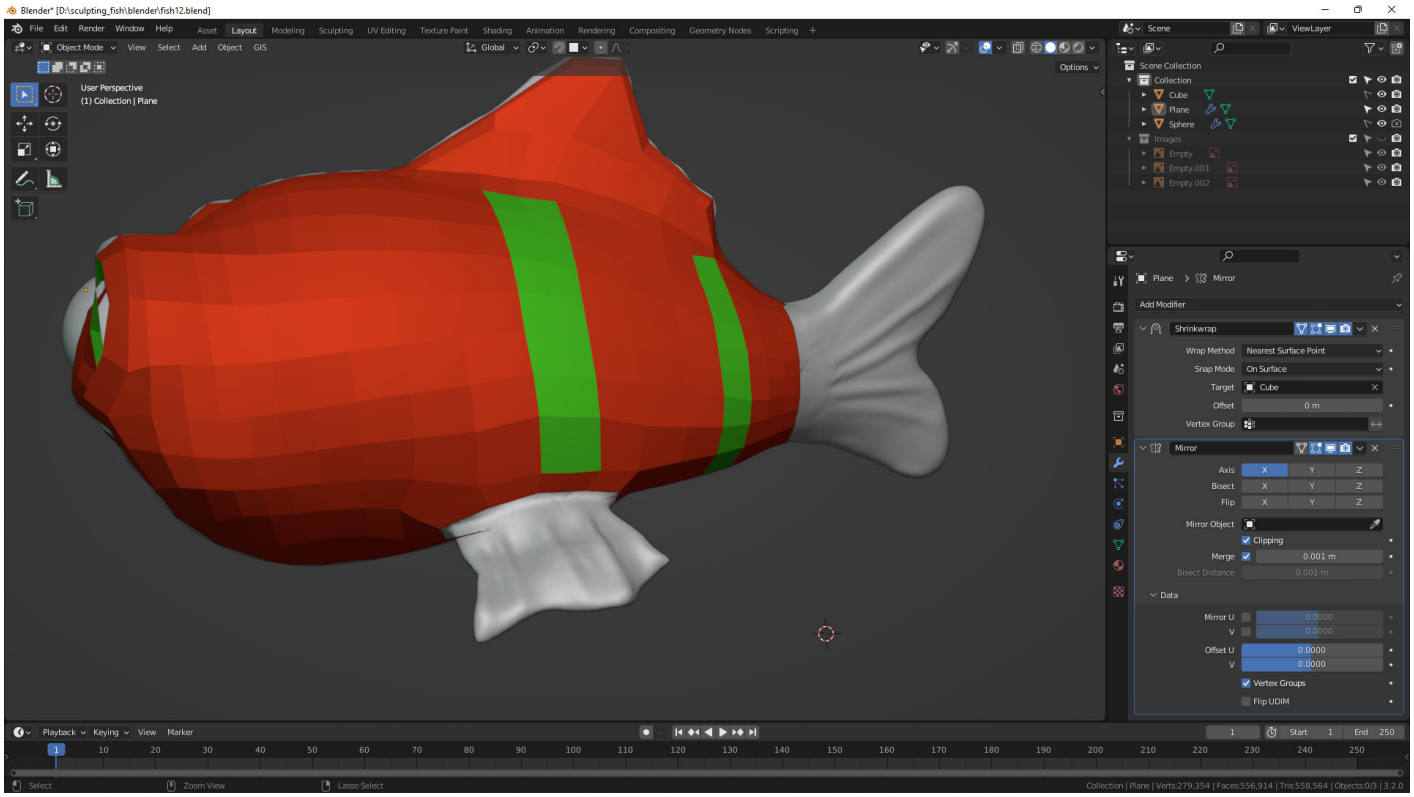

Blender* [D:\sculpting_fish\blender\fish11.blend]
File Edit Render Window Help
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Edit Mode View Select Add Mesh Vertex Edge Face UV
Global
Options
User Perspective
(1) Plane
Scene
ViewLayer
Scene Collection
Collection
Cube
Plane
Sphere
Images
Empty
Empty.001
Empty.002
Plane red
red
green
Assign Select Deselect
Preview
Surface
Volume
Settings
Backface Culling
Blend Mode Opaque
Shadow Mode Opaque
Clip Threshold 0.500
Screen Space Refraction
Refraction Depth 0 m
Subsurface Translucency
Pass Index 0
Line Art
Viewport Display
Color
Playback Keying View Marker
Start 1 End 250
Pick Shortest Path
Zoom View
Extrude to Cursor or Add
Plane | Verts:0/384 | Edges:0/723 | Faces:0/338 | Tris:676 | Objects:1/3 | 3.2.0



In dieser Phase zupft man, sortiert, kontrolliert das Mesh und verwendet auf eine Auswahl von Flächen ein Werkzeug.

Als der Körper von dem Objekt fertig war, ging es an die Flossen


Blender* [D:\sculpting_fish\blender\fish12.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) Plane
View
Focal Lengt 50 mm
Clip Start 0.001 m
End 1000 m
Local Cam...
Render Region
View Lock
Lock to Obj
Lock To 3D Cursor
Camera to Vi...
3D Cursor
Location:
X -0.8949 m
Y 2.418 m
Z 2.012 m
Rotation:
X 60.4°
Y 0.000013°
Z 84°
XYZ Euler
Collections
Annotations
MeasureIt Tools
Scene
ViewLayer
Scene Collection
Collection
Cube
Plane
Sphere
Images
Empty
Empty.001
Empty.002
Plane Mirror
Add Modifier
Shrinkwrap
Wrap Method Nearest Surface Point
Snap Mode On Surface
Target Cube
Offset 0 m
Vertex Group
Mirror
Axis X Y Z
Bisect X Y Z
Flip X Y Z
Mirror Object
Clipping
Merge 0.001 m
Bisect Distance 0.001 m
Data
Mirror U 0.0000
V 0.0000
Offset U 0.0000
V 0.0000
Vertex Groups
Flip UDIM
Playback Keying View Marker
Start 1 End 250
Select a ring to be cut, use mouse-wheel or page-up/down for number of cuts, hold Alt for smooth
Plane | Verts:0/425 | Edges:0/802 | Faces:0/376 | Tris:753 | Objects:1/2 | 3.2.0



Wie geht es weiter?

Die Flossen vom Goldfisch fehlen zurzeit noch. Diese werde ich im nächsten Blogartikel hoffentlich nachreichen können.

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**.

Digitale Bildhauerei: Retopologie Teil 3

https://blog.r23.de/allgemein/digitale-bildhauerei-retopologie-teil-3/

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