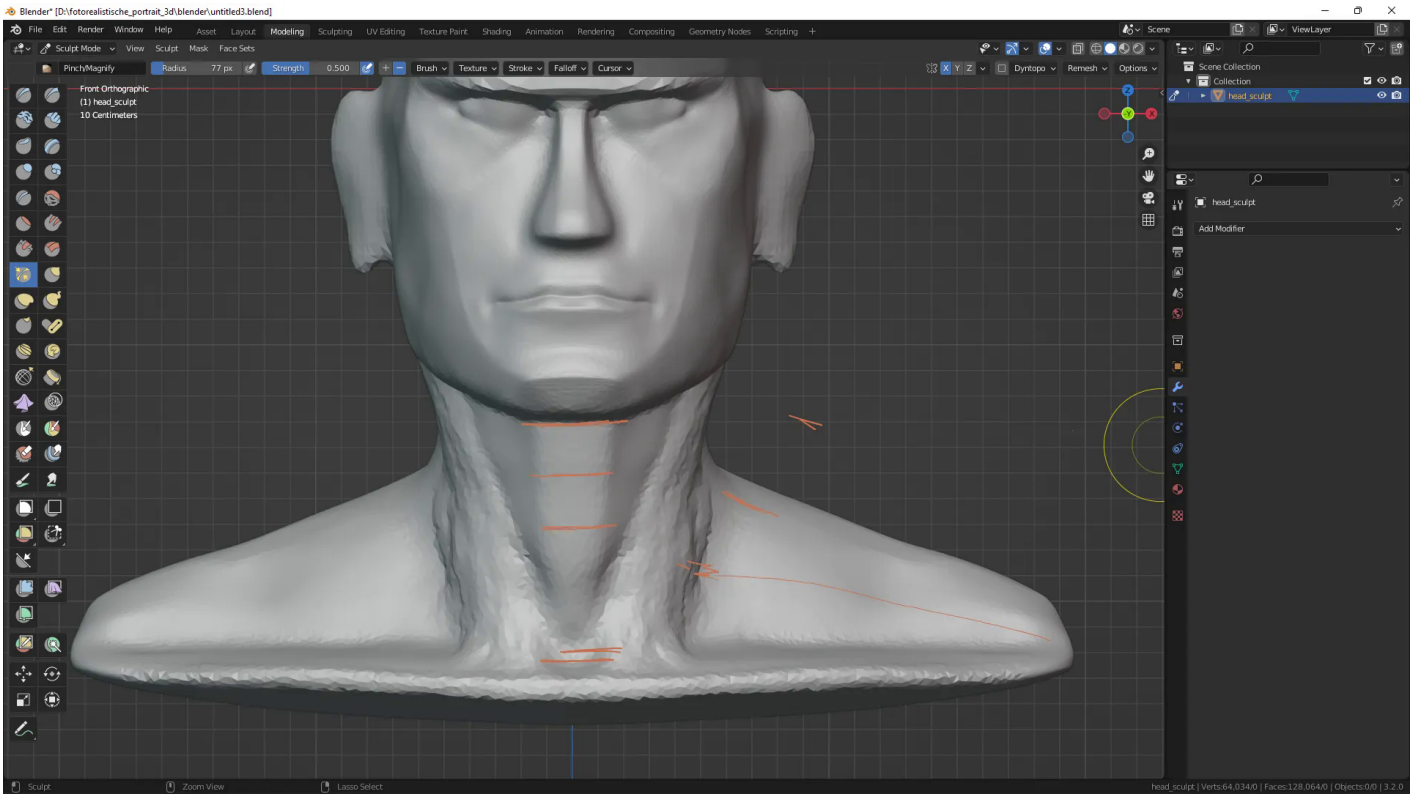
Realistische Porträts mit Blender Tag 5

Kategorien : Metaverse Portrait

Schlagwörter : 3D Sculpting, 3D-Figuren, Skulpturen

Datum : 1. August 2022



Dazulernen! Jeden Tag aufs Neue! So beschreibt Beeple, ein Everyday Artist - seine Motivation. Aus **Teil** 4 wurde jetzt **Tag** 5. In dieser Artikelserie können Sie mir bei der Arbeit über die Schultern schauen. Ich zeige Ihnen, wie ich lerne, realistische Porträts mit Blender zu erstellen.

In dieser jetzigen Lernphase brauche ich zur Unterstützung die Veröffentlichung hier im Blog.

Wenn man vielen Menschen sagt, dass man jetzt xy macht - besteht die Möglichkeit, dass man sich nicht blamieren möchte und wirklich an dem Thema bleibt. Zumindest ist dies einer von vielen Gründe, warum ich dies öffentliche mache.

Ziel ist es, dass ich täglich ein bis zwei Stunden realistische Porträts mit Blender modelliere. In meiner digitalen Bildhauerei sollen Sie eine Büste, Skulptur von sich erstellen lassen können. Für den Vorgarten, für den Kaminsims oder für das Metaverse.

Gleichzeitig zeichne ich täglich ein bis zwei Stunden, mit dem Ziel, dass Sie sich eine Porträtzeichnung in Kohle von mir sich erstellen lassen. Keine Angst, die Übungsblätter vom Zeichnen mute ich Ihnen jetzt nicht auch noch zu.

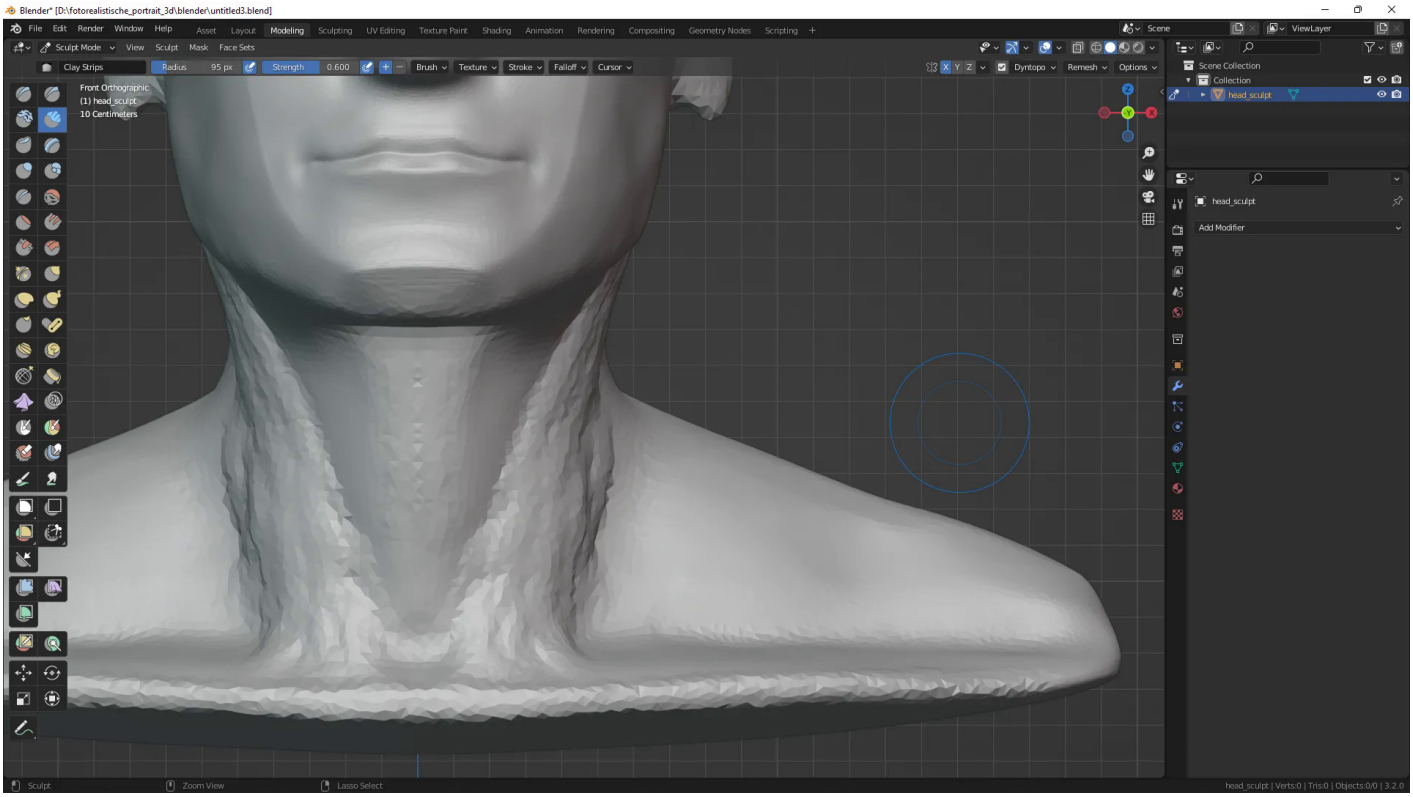
Jeden Tag einen Schritt näher

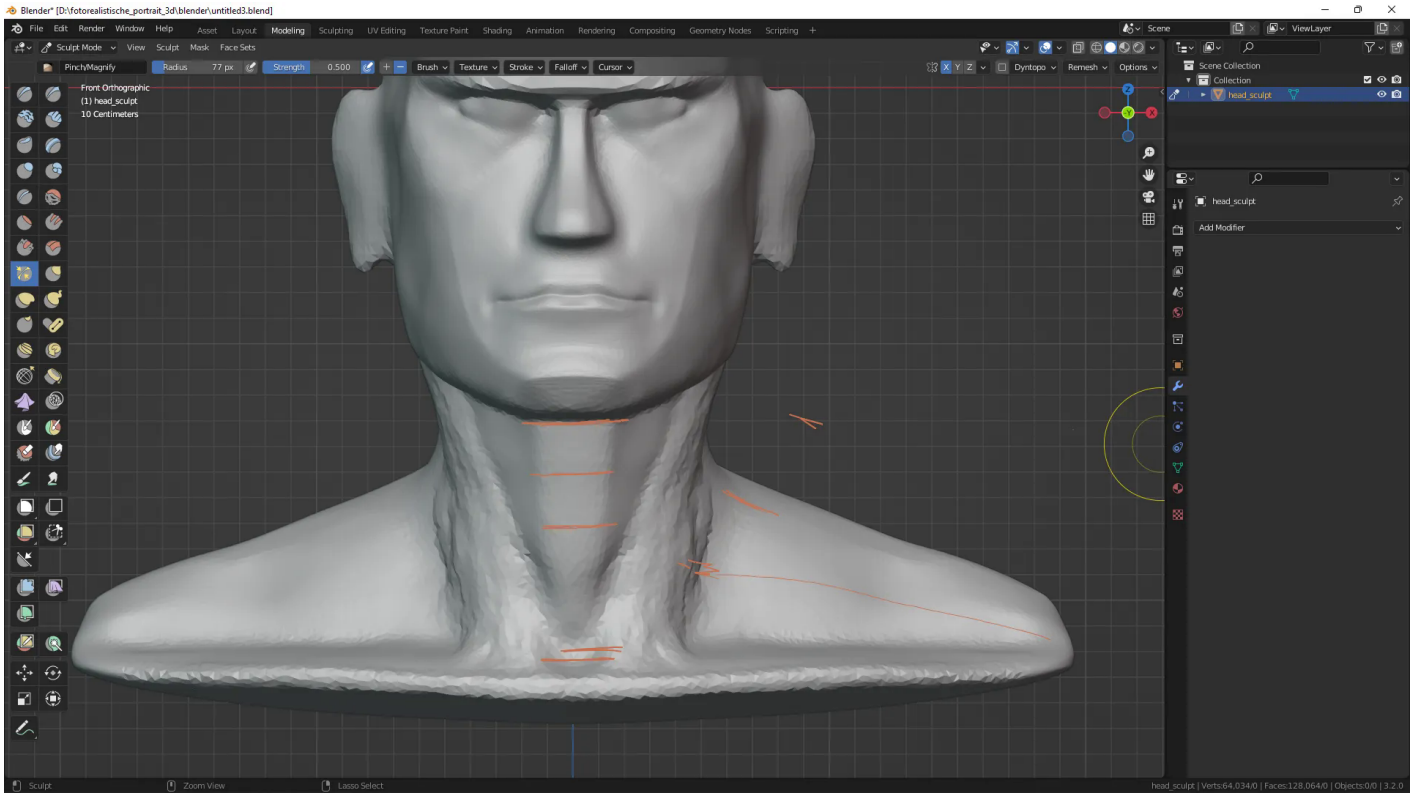
Jetzt im August gibt es bereits zwei bis drei Termine, an denen ich unmöglich vier Stunden Zeit für diese Projekte habe. Dies macht jetzt nichts - wichtig ist nur, dass ich am nächsten Tag die Zeit für das Projekt finde.

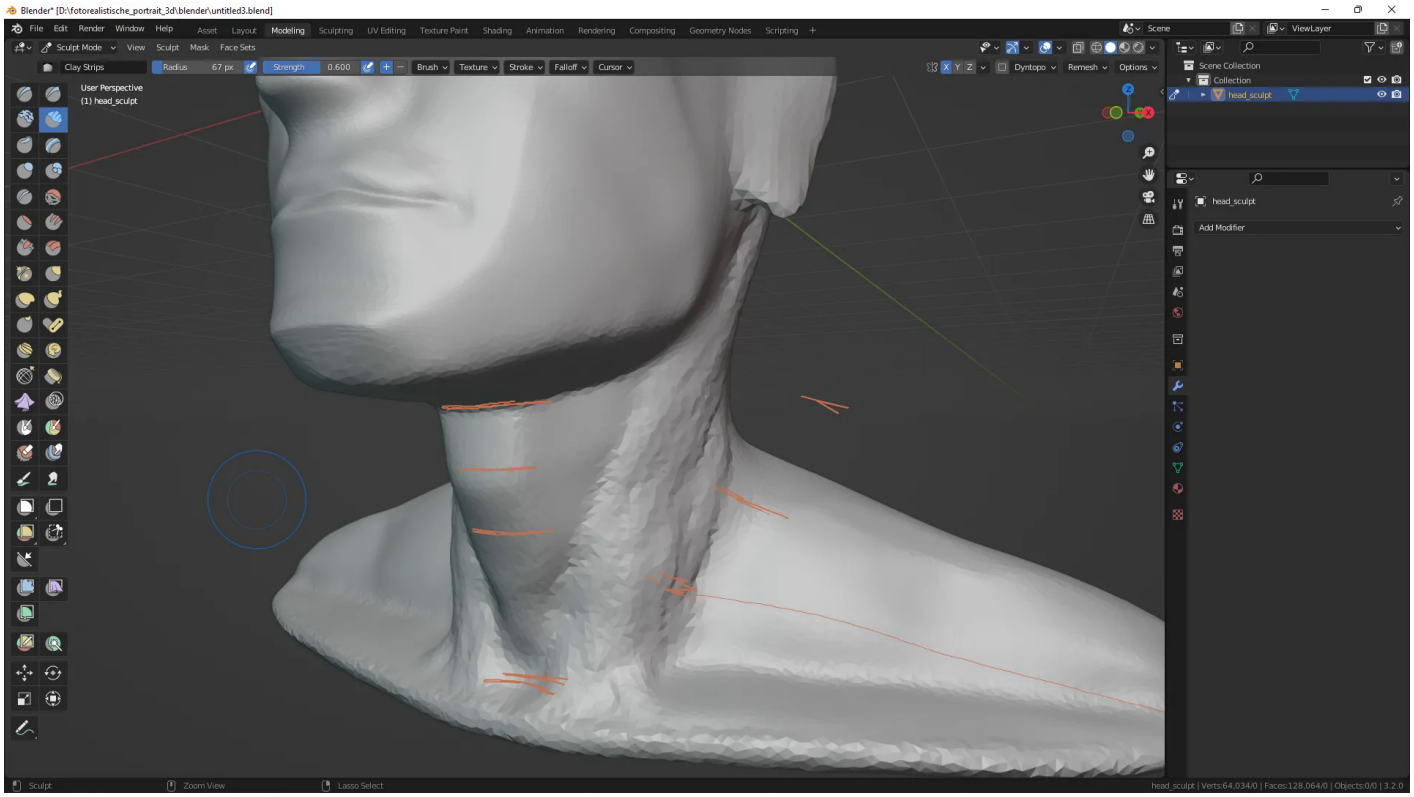
Ich lade Sie ein, mich auf diesen Selbstversuch zu begleiten. Wenn Sie möchten, können Sie mir Tipps und Hinweise in den Kommentaren geben. Wie gesagt, mein Problem ist die Motivation.

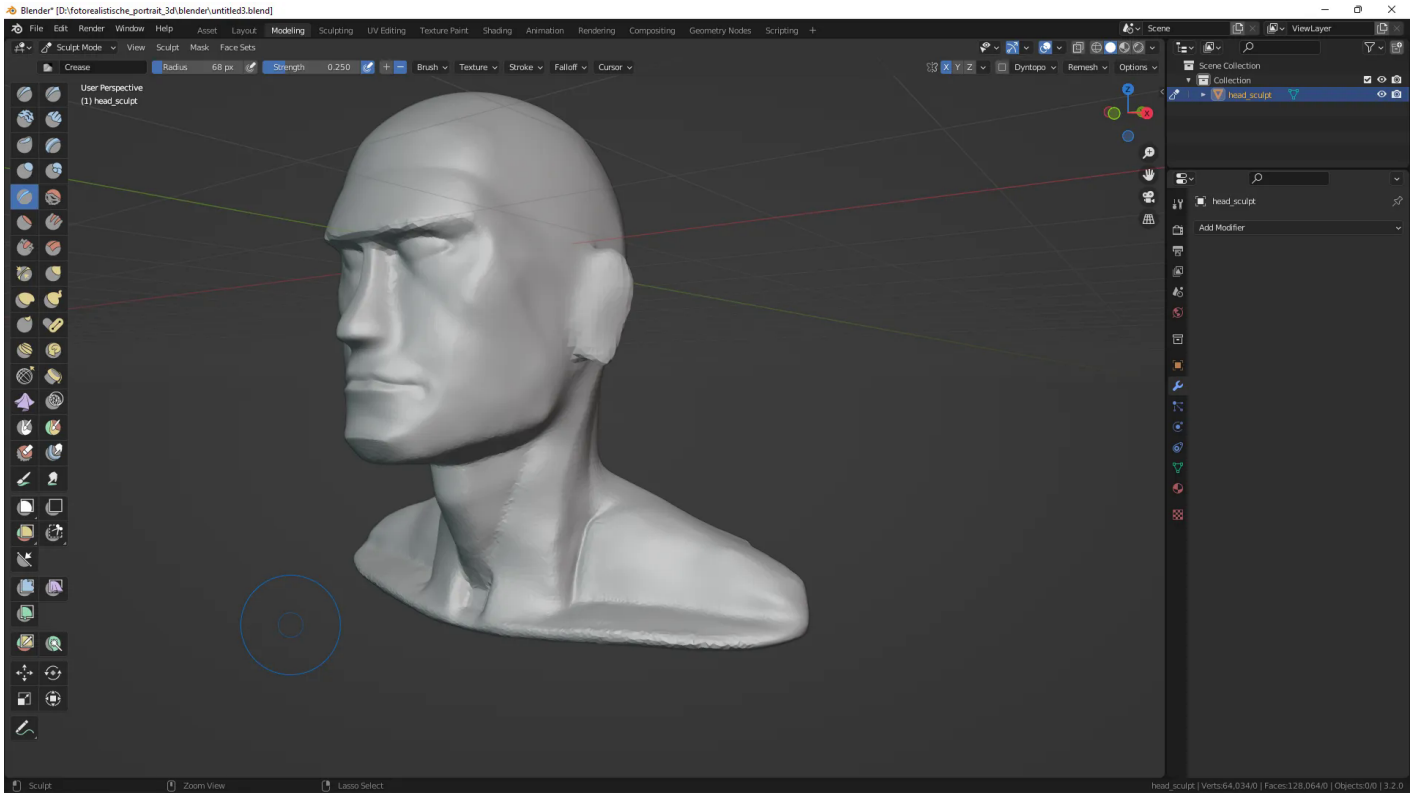
Digitale Bildhauerei soll zu einer täglichen Selbstverständlichkeit für mich werden.

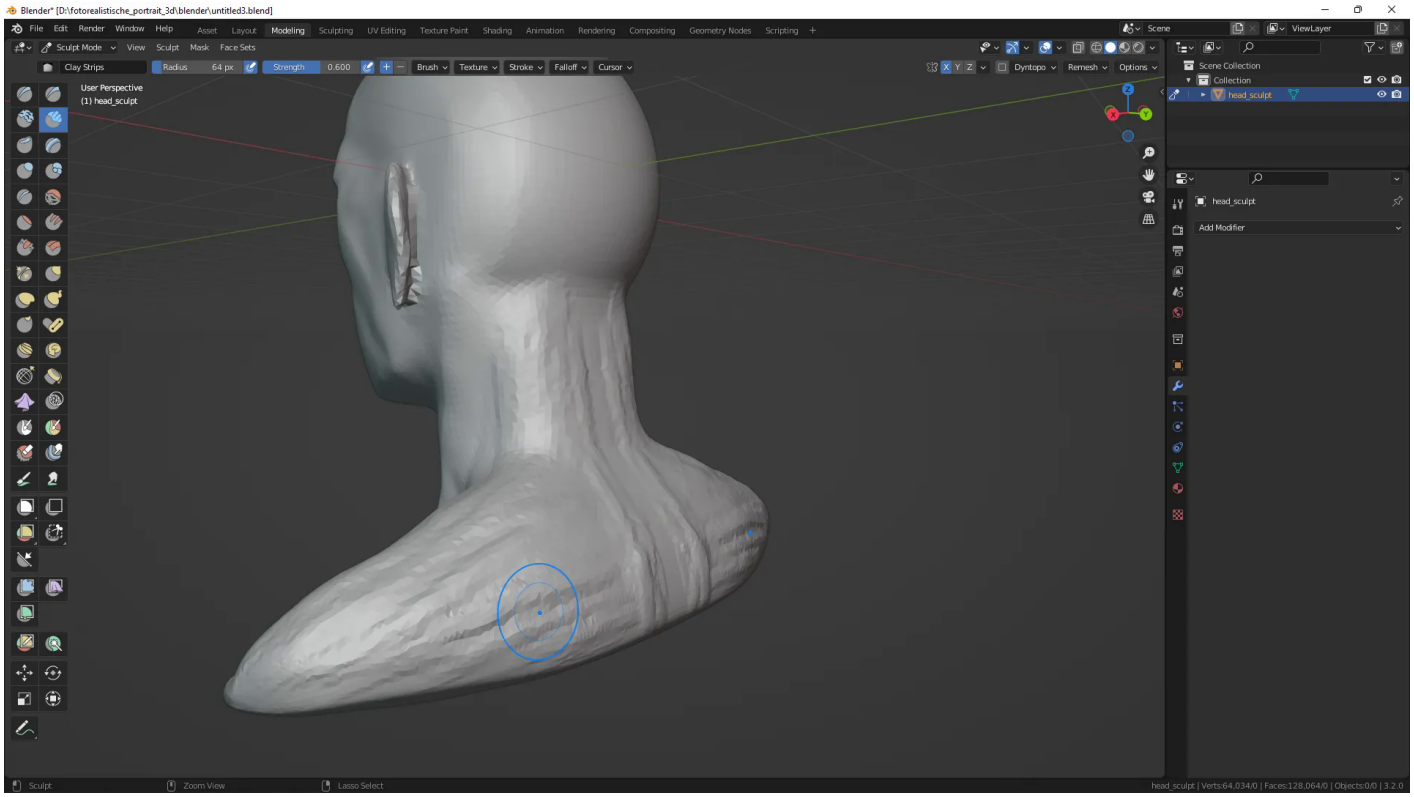
Realistische Porträts mit Blender Tag 5

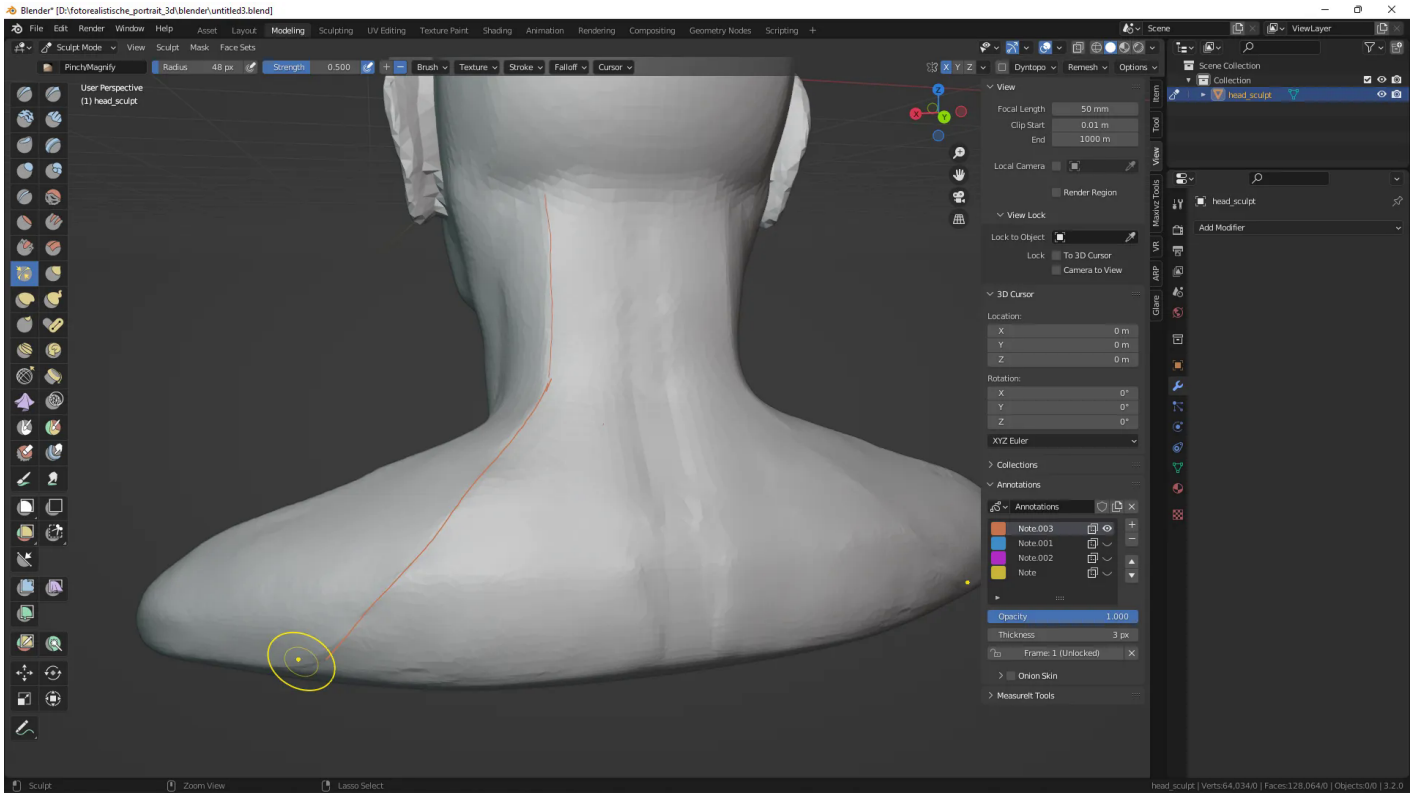

Blender* [D:\fotorealistische_portrait_3d\blender\untitled3.blend]
File Edit Render Window Help
Modeling
Sculpting
UV Editing
Texture Paint
Shading
Animation
Rendering
Compositing
Geometry Nodes
Scripting
Sculpt Mode
View
Sculpt
Mask
Face Sets
Clay Strips
Radius 95 px
Strength 0.600
Brush
Texture
Stroke
Falloff
Cursor
Dyntopo
Remesh
Options
Front Orthographic
(1) head_sculpt
10 Centimeters
Scene
ViewLayer
Scene Collection
Collection
head_sculpt
Add Modifier
Sculpt
Zoom View
Lasso Select
head_sculpt | Verts:0 | Tris:0 | Objects:0/0 | 3.2.0

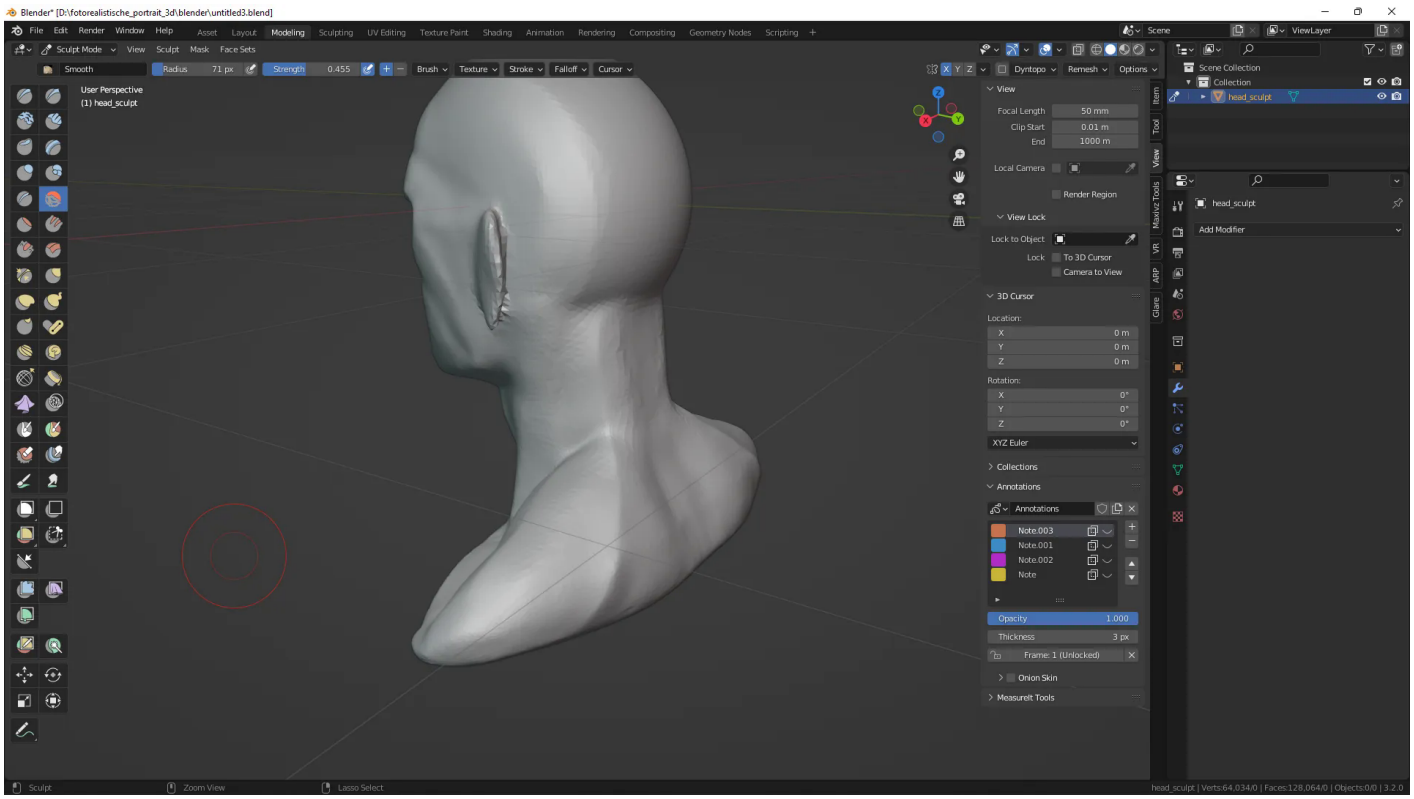

Blender* [D:\fotorealistische_portrait_3d\blender\untitled3.blend]
File Edit Render Window Help
Asset Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Scene
ViewLayer
Sculpt Mode View Sculpt Mask Face Sets
PinchMagnify Radius 77 px Strength 0.500 Brush Texture Stroke Falloff Cursor
Dyntopo Remesh Options
Front Orthographic
(1) head_sculpt
10 Centimeters
Scene Collection
Collection
head_sculpt
Add Modifier
Sculpt
Zoom View
Lasso Select
head_sculpt | Verts:64,034/0 | Faces:128,064/0 | Objects:0/0 | 3.2.0


Blender* [D:\fotorealistische_portrait_3d\blender\untitled3.blend]
File Edit Render Window Help
Asset Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Scene
ViewLayer
Sculpt Mode View Sculpt Mask Face Sets
Clay Strips
Radius 67 px
Strength 0.600
Brush Texture Stroke Falloff Cursor
Dyntopo Remesh Options
User Perspective
(1) head_sculpt
Scene Collection
Collection
head_sculpt
Add Modifier
Sculpt
Zoom View
Lasso Select
head_sculpt | Verts:64,034/0 | Faces:128,064/0 | Objects:0/0 | 3.2.0


Blender* [D:\fotorealistische_portrait_3d\blender\untitled3.blend]
File Edit Render Window Help
Asset Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Scene
ViewLayer
Sculpt Mode View Sculpt Mask Face Sets
Crease Radius 68 px Strength 0.250 Brush Texture Stroke Falloff Cursor
Dyntopo Remesh Options
User Perspective
(1) head_sculpt
Scene Collection
Collection
head_sculpt
Add Modifier
Sculpt
Zoom View
Lasso Select
head_sculpt | Verts:64,034/0 | Faces:128,064/0 | Objects:0/0 | 3.2.0


Blender* [D:\fotorealistische_portrait_3d\blender\untitled3.blend]
File Edit Render Window Help
Asset Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Scene
ViewLayer
Sculpt Mode View Sculpt Mask Face Sets
Clay Strips
Radius 64 px
Strength 0.600
Brush Texture Stroke Falloff Cursor
Dyntopo Remesh Options
User Perspective
(1) head_sculpt
Scene Collection
Collection
head_sculpt
Add Modifier
Sculpt
Zoom View
Lasso Select
head_sculpt | Verts:64,034/0 | Faces:128,064/0 | Objects:0/0 | 3.2.0


Blender* [D:\fotorealistische_portrait_3d\blender\untitled3.blend]
File Edit Render Window Help
Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Sculpt Mode View Sculpt Mask Face Sets
PinchMagnify Radius 48 px Strength 0.500
Brush Texture Stroke Falloff Cursor
User Perspective
(1) head_sculpt
Dyntopo Remesh Options
View
Focal Length 50 mm
Clip Start 0.01 m
End 1000 m
Local Camera
Render Region
View Lock
Lock to Object
Lock To 3D Cursor
Camera to View
3D Cursor
Location:
X 0 m
Y 0 m
Z 0 m
Rotation:
X 0°
Y 0°
Z 0°
XYZ Euler
Collections
Annotations
Note.003
Note.001
Note.002
Note
Opacity 1.000
Thickness 3 px
Frame: 1 (Unlocked)
Onion Skin
MeasureIt Tools
Scene
ViewLayer
Scene Collection
Collection
head_sculpt
Add Modifier
Sculpt
Zoom View
Lasso Select
head_sculpt | Verts:64,034/0 | Faces:128,064/0 | Objects:0/0 | 3.2.0



Selbstverständlich hat der Dozent sein 3D-Modell erheblich schöner und besser erstellt.

Digitalen Bildhauerei und Porträt zeichnen ergänzen sich zurzeit für mich.

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**.

Realistische Porträts mit Blender Tag 5

https://blog.r23.de/metaverse-portrait/realistische-portraets-mit-blender-tag-5/

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