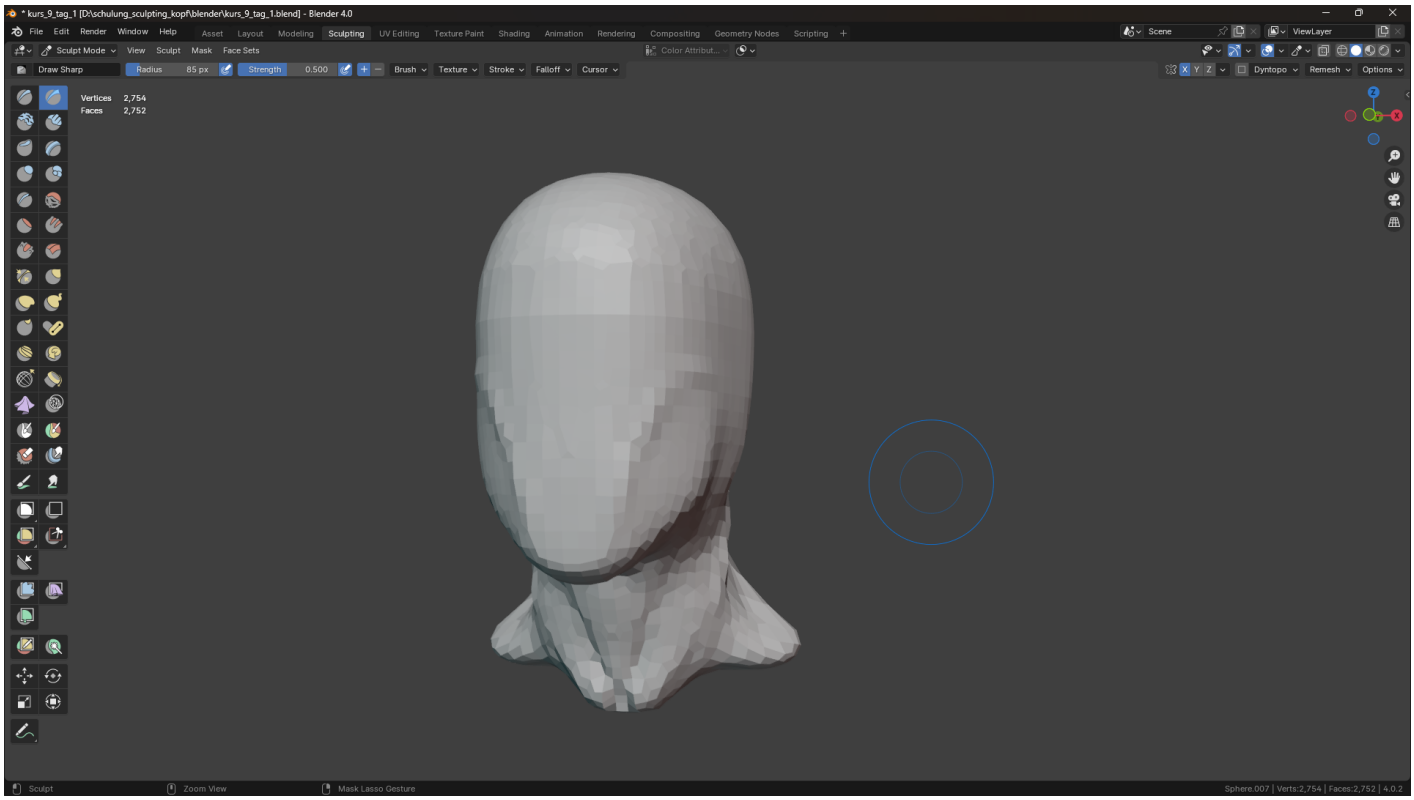
Digitale Bildhauerei: Anatomie eines männlichen Kopfes

Kategorien : Skulpturen, WebXR

Schlagwörter : 3D-Figuren, 3D-Modelling, Blender, Lerntagebuch, Three.js, WebXR, Zertifikat

Datum : 5. Februar 2024



Lerntagebuch Eintrag. Heute habe ich mein System neu konfiguriert, um mit digitaler Bildhauerei zu beginnen. Ich habe mein Zeichentablett und die Werkzeuge für Blender eingerichtet, die Desktop-Oberfläche angepasst und sogar die Brennweite für den View neu eingestellt. Ich bin bereit, meine nächsten Schritte in der digitalen Kunst zu machen.

In diesem Beitrag möchte ich von meinem Fortschritt im Bereich der digitalen Bildhauerei

berichten. Ich beschäftige mich seit einiger Zeit mit diesem Thema und habe mir das Ziel gesetzt, einen realistischen und ausdrucksstarken männlichen Kopf zu modellieren. Dazu habe ich mir einen Online-Kurs gekauft, der mir die Grundlagen der Anatomie und der Modellierungstechniken vermittelt.

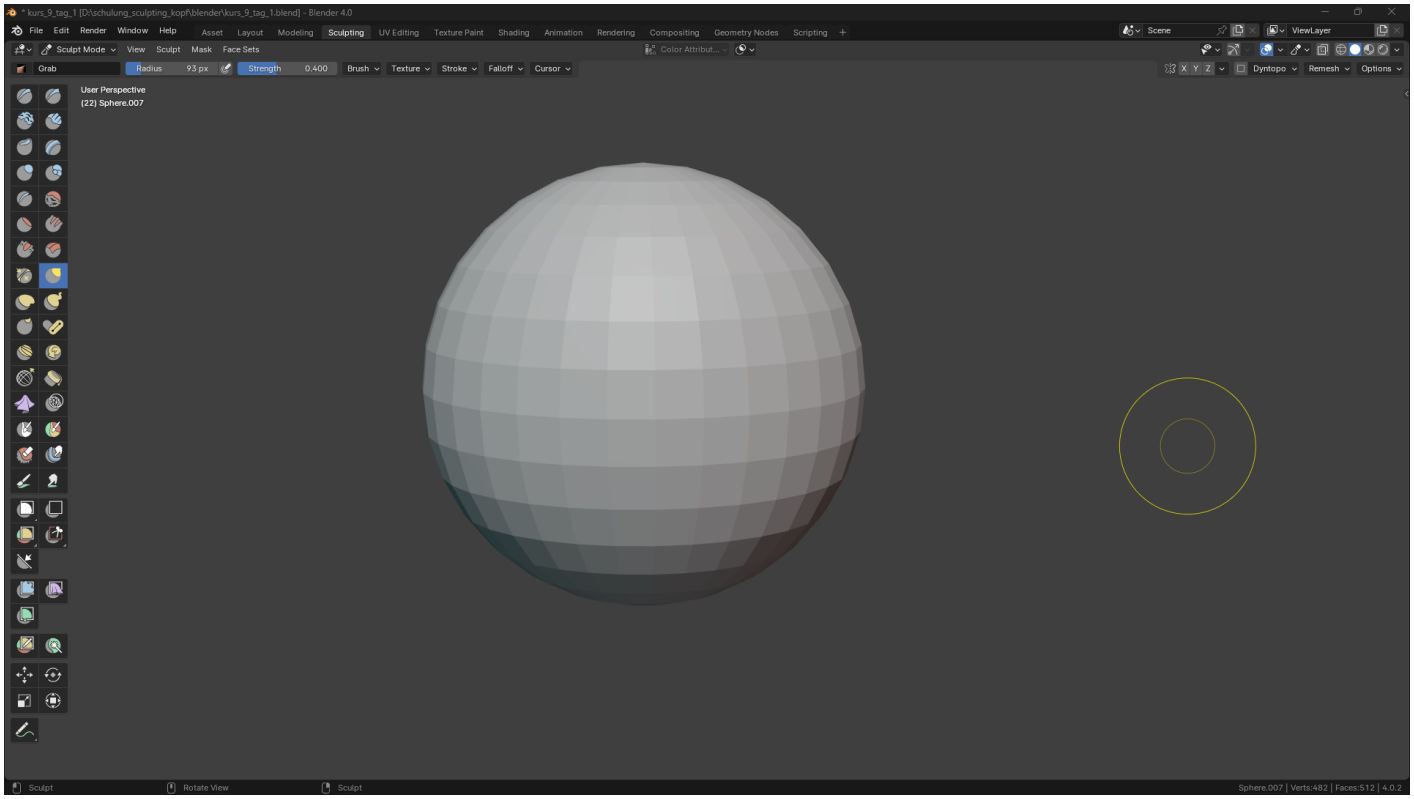
Ich bin nun bei der Übung Nummer 9 angekommen, die sich mit dem Kopf beschäftigt. Ich habe mein System neu konfiguriert, um die bestmögliche Leistung zu erzielen. Außerdem habe ich mein Zeichentablett und meine Werkzeuge so eingestellt, dass sie optimal zu meinem Arbeitsstil passen.

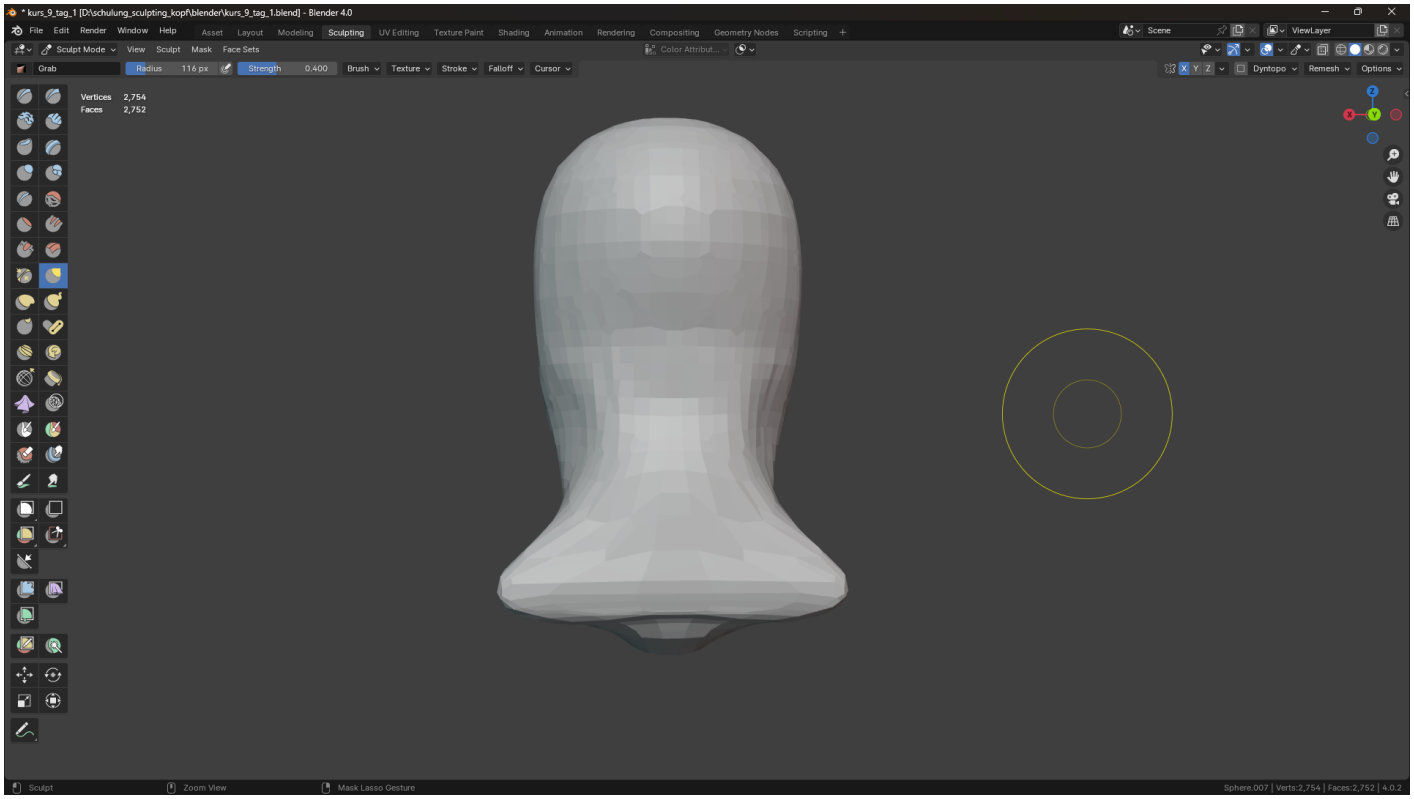
Ich habe mit einer simplen Kugel begonnen, die ich im Sculpt Mode in Blender bearbeitet habe. Dabei habe ich versucht, die wichtigsten Formen und Proportionen des Schädels zu erfassen.

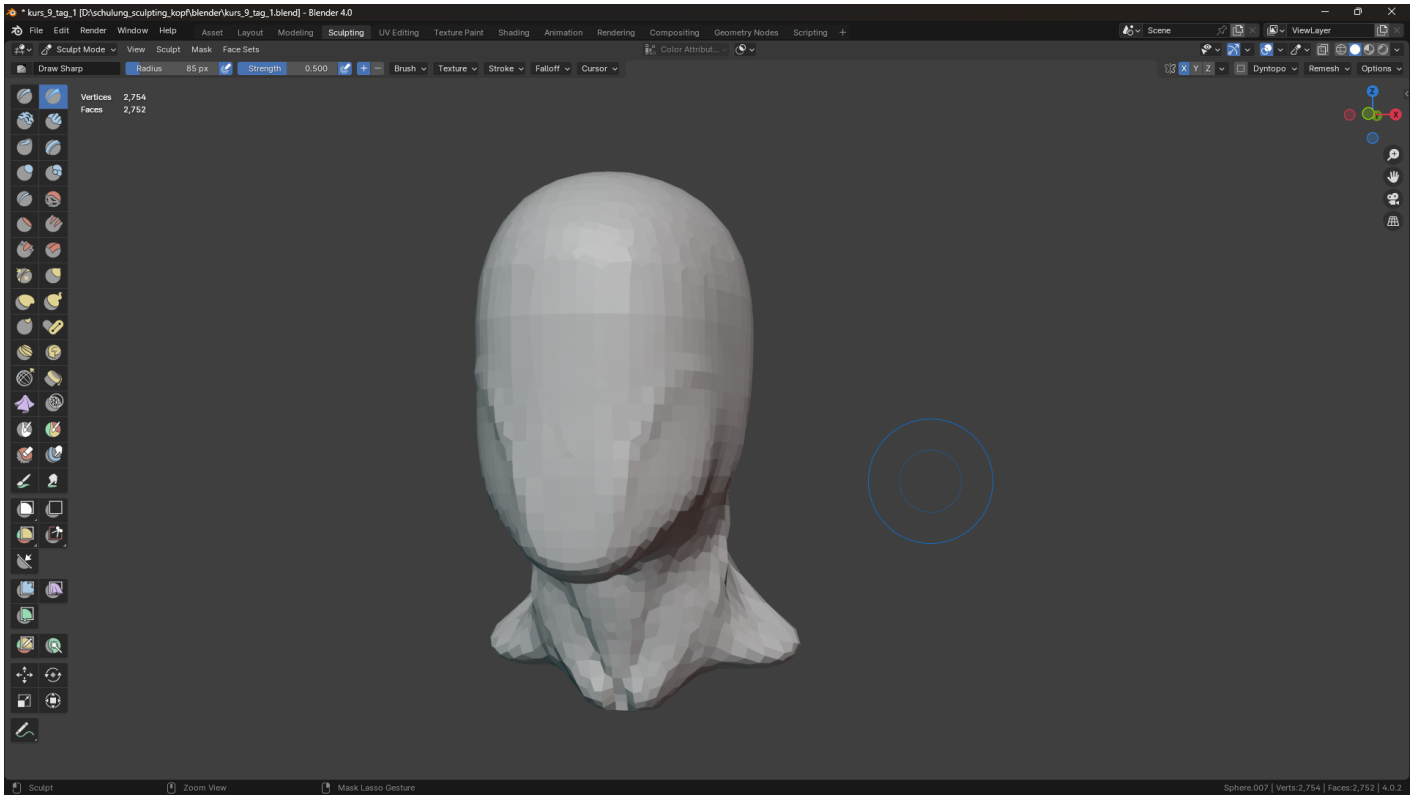
Ich bin mit dem Ergebnis recht zufrieden, aber ich weiß, dass ich noch viel lernen muss. Mein nächster Schritt ist es, die Details des Gesichts zu erarbeiten, wie die Falten, die Poren, die Haare und die Augen. Ich möchte auch verschiedene Gesichtsausdrücke ausprobieren, um den Kopf lebendiger zu machen.

Ich hoffe, euch hat dieser Eintrag gefallen und ihr seid gespannt auf meine weiteren Fortschritte. Ich freue mich über euer Feedback und eure Fragen. Bis zum nächsten Mal!

Übung Nummer 9


* kurs_9_tag_1 [D:\schulung_sculpting_kopf\blender\kurs_9_tag_1.blend] - Blender 4.0
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
Grab
Radius
93 px
Strength
0.400
Brush
Texture
Stroke
Falloff
Cursor
Dyntopo
Remesh
Options
User Perspective
(22) Sphere.007
Sculpt
Rotate View
Sculpt
Sphere.007 | Verts:482 | Faces:512 | 4.0.2


* kurs_9_tag_1 [D:\schulung_sculpting_kopf\blender\kurs_9_tag_1.blend] - Blender 4.0
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
Color Attribut...
Grab
Radius 116 px
Strength 0.400
Brush Texture Stroke Falloff Cursor
Dyntopo Remesh Options
Vertices 2,754
Faces 2,752
Sculpt
Zoom View
Mask Lasso Gesture
Sphere.007 | Verts:2,754 | Faces:2,752 | 4.0.2



Abschlussbescheinigung: Intro to Augmented Reality on the Web: WebXR and Three.js

Heute möchte ich über meine Erfahrungen mit dem Kurs **Intro to Augmented Reality on the Web: WebXR and Three.js** berichten, den ich am 04.02.2024 bei WebXR Academy erfolgreich abgeschlossen habe.

Dieser Kurs hat mir einen umfassenden Einblick in die Grundlagen und Möglichkeiten der Web-basierten erweiterten Realität (WebXR) vermittelt, sowie die praktischen Fähigkeiten, um eigene WebXR-Anwendungen mit der JavaScript-Bibliothek Three.js zu erstellen. Ich habe gelernt, wie man 3D-Objekte, Szenen, Kameras, Lichter und Animationen für WebXR erstellt, wie man Benutzereingaben und Interaktionen mit Controllern und Headsets verarbeitet, wie man verschiedene Arten von AR-Sitzungen initiiert und verwaltet, und wie man die Leistung und

Kompatibilität der WebXR-Anwendungen optimiert.

Der Kurs war sehr gut strukturiert, interaktiv und anschaulich gestaltet, mit vielen Beispielen, Übungen und Projekten, die mir geholfen haben, das Gelernte zu vertiefen und anzuwenden. Am Ende des Kurses habe ich eine Abschlussbescheinigung erhalten, die bestätigt, dass ich alle Kurslektionen abgeschlossen habe. Ich bin sehr zufrieden mit dem Kurs und kann ihn jedem empfehlen, der sich für WebXR interessiert oder seine Kenntnisse in diesem Bereich erweitern möchte.

udemy

Zertifikatsnummer: UC-4e1b6e94-fc23-43ac-92c4-de97f1a46e5e
Bescheinigungs-URL: ude.my/UC-4e1b6e94-fc23-43ac-92c4-de97f1a46e5e
Referenznummer: 0004

ABSCHLUSSBESCHEINIGUNG

Intro to Augmented Reality on the Web: WebXR and Three.js

Dozent:innen **WebXR Academy**

Ralf Zschemisch

Datum **4. Februar 2024**
Dauer **2.5 Std. gesamt**

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: Anatomie eines männlichen Kopfes

https://blog.r23.de/skulpturen/digitale-bildhauerei-anatomie-eines-maennlichen-kopfes/

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