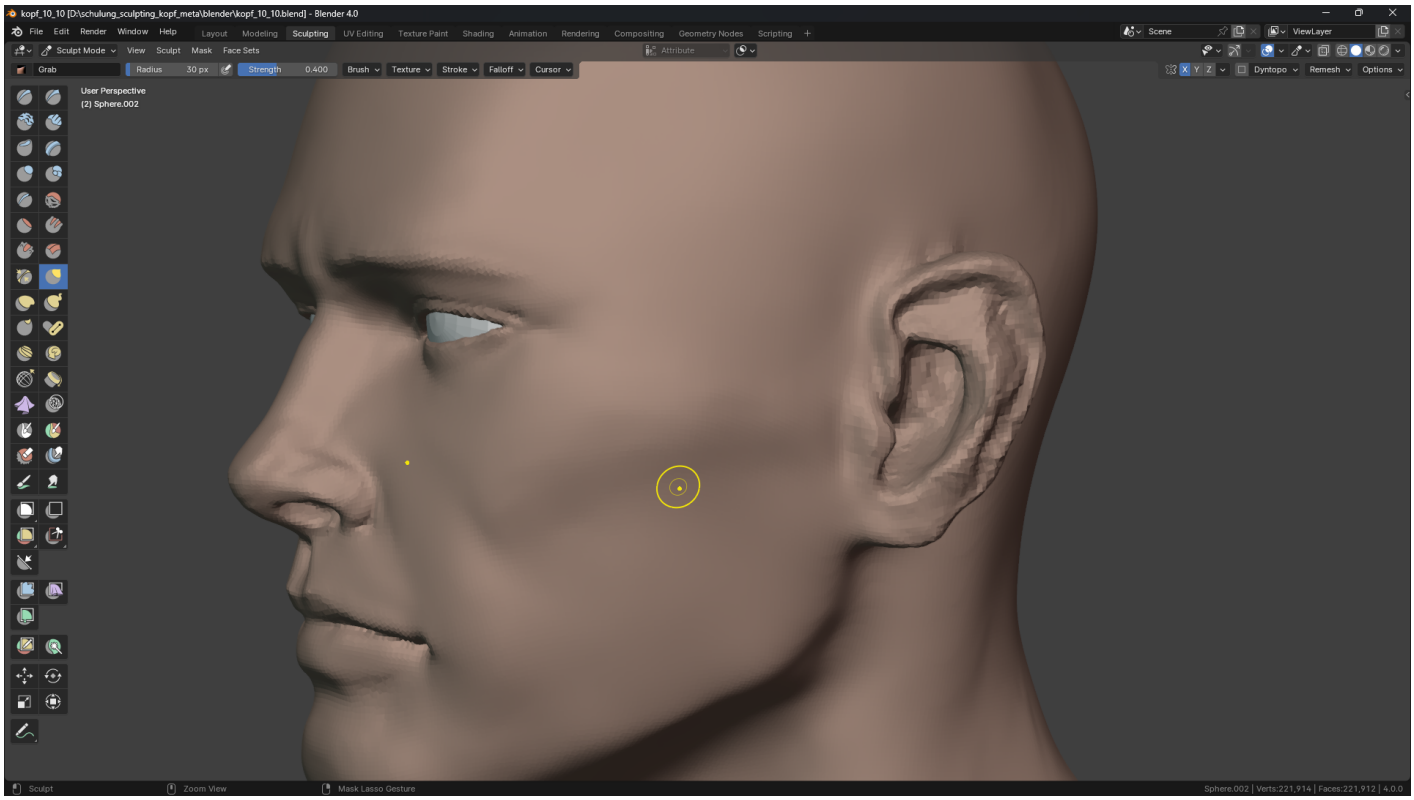
Lerntagebuch Eintrag 34

Kategorien : Skulpturen

Schlagwörter : Lerntagebuch

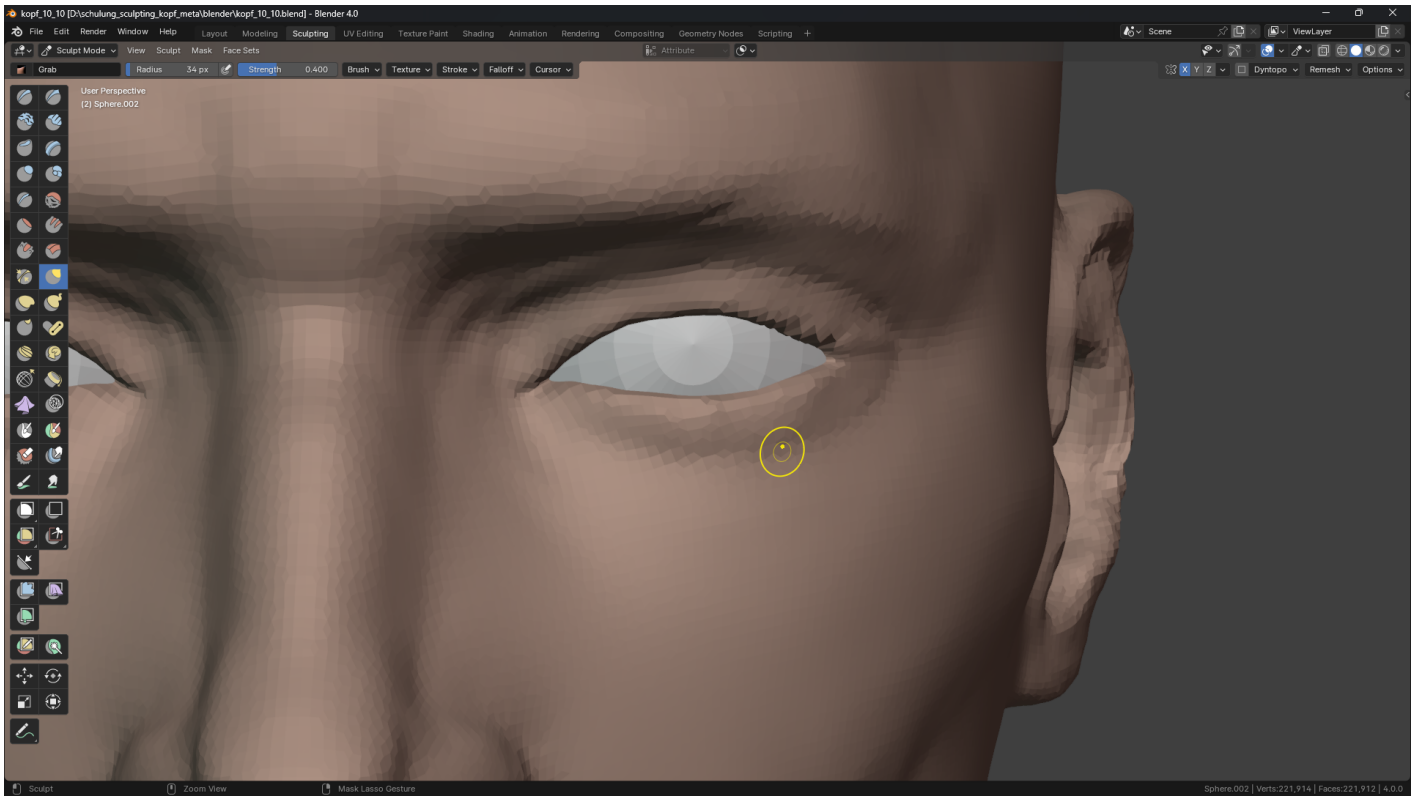
Datum : 12. Dezember 2023

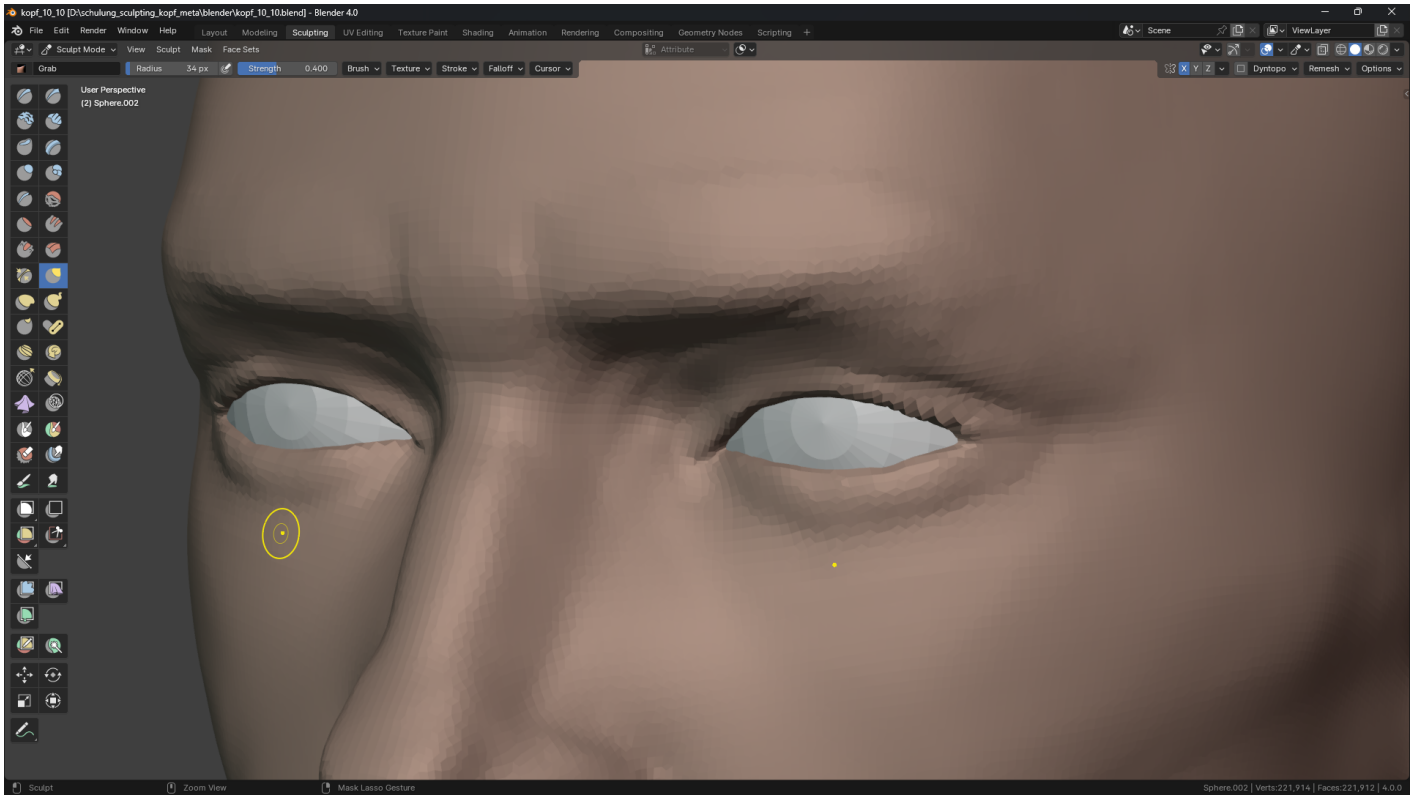


Heute habe ich mich weiter mit der Stirnpartie meines 3D-Modells in Blender beschäftigt. Ich hatte gestern einige Korrekturen vorgenommen, um die Form und die Proportionen zu verbessern, aber dabei habe ich versehentlich die Augenpartie verformt.

Das war sehr ärgerlich, denn es hat mich viel Zeit gekostet, den Fehler zu beheben. Außerdem musste ich aufpassen, nicht zu viele Details zu modellieren, die bei der geringen Anzahl von Faces

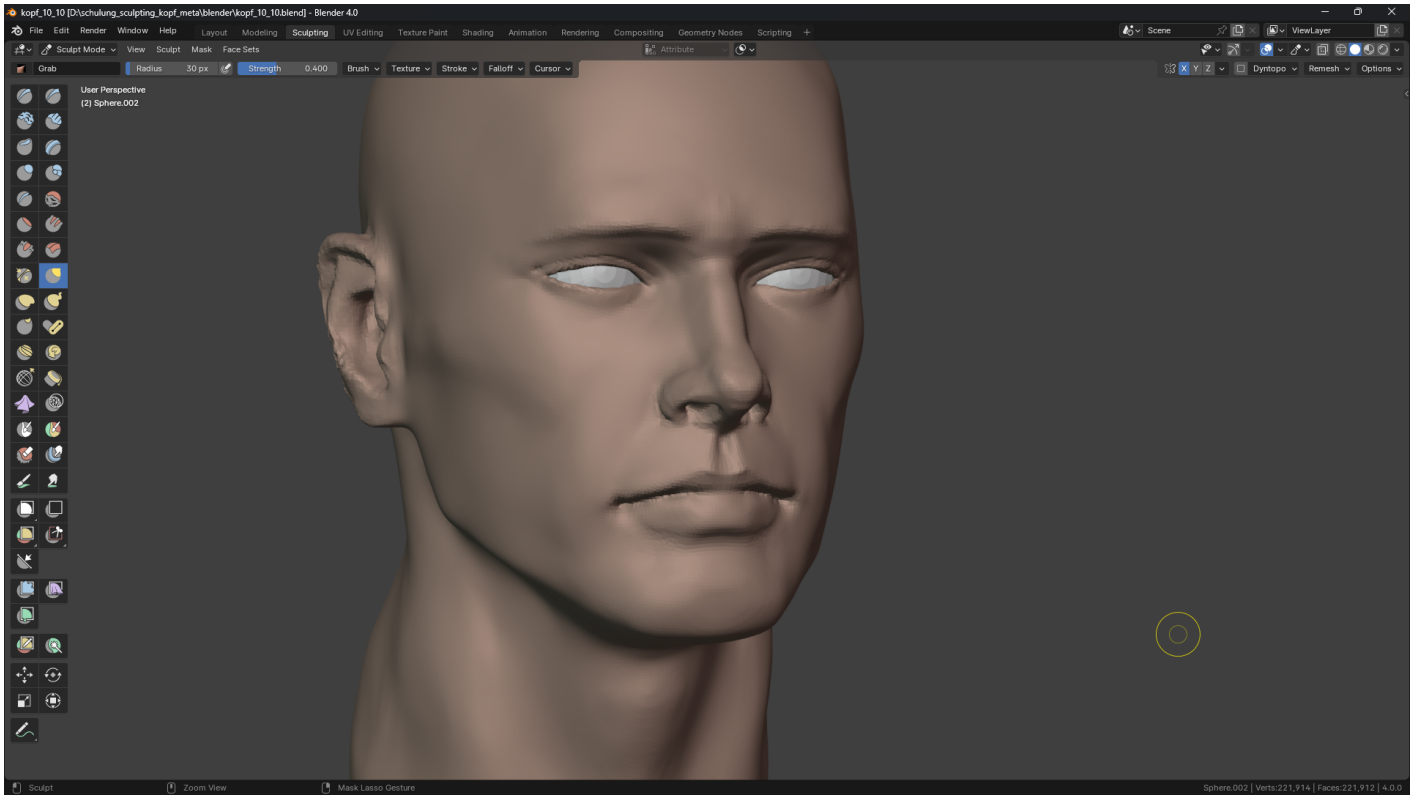
(221.914) gar nicht sichtbar sind.

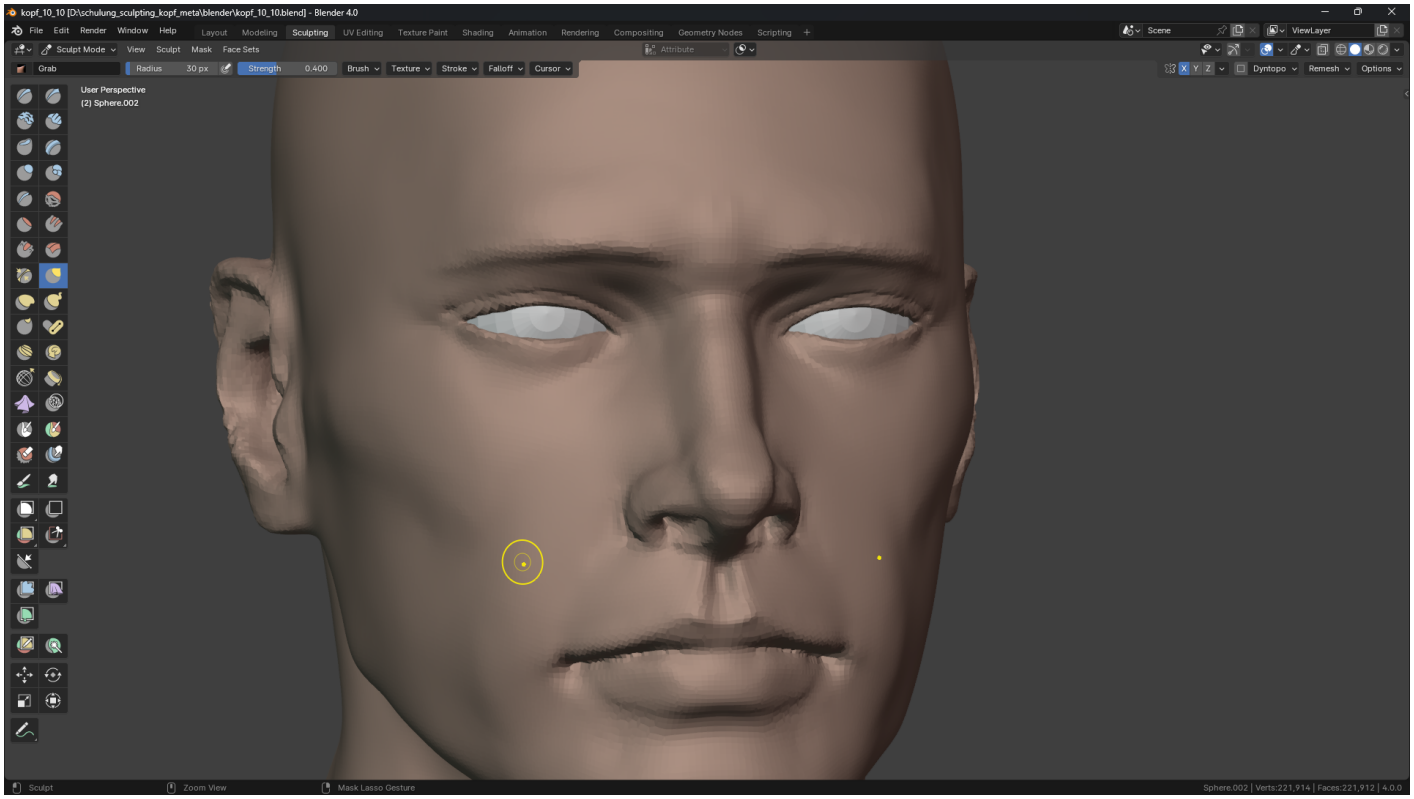


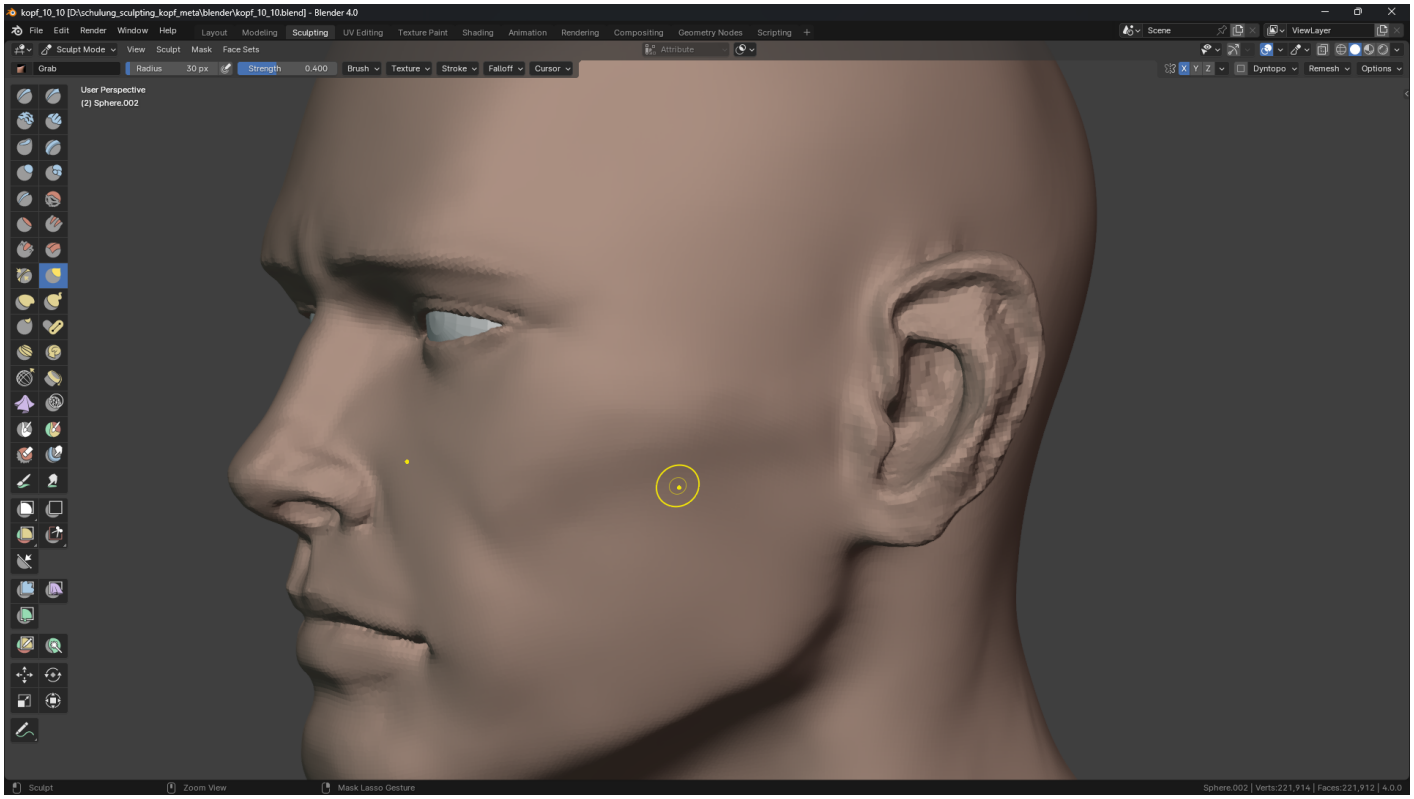


Ich habe gelernt, dass man bei der Portrait-Bildhauerei in Blender immer eine gute Balance zwischen Genauigkeit und Einfachheit finden muss. Trotz dieser Schwierigkeiten hat mir das Modellieren sehr viel Spaß gemacht und ich bin zufrieden mit dem Ergebnis. Ich finde, dass mein 3D-Modell schon recht realistisch aussieht.

Ergebnis


kopf_10_10 [D:\schulung_sculpting_kopf_meta\blender\kopf_10_10.blend] - Blender 4.0
File Edit Render Window Help
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Scene
ViewLayer
Sculpt Mode View Sculpt Mask Face Sets
Attribute
Grab
Radius 30 px
Strength 0.400
Brush Texture Stroke Falloff Cursor
Dyntopo Remesh Options
User Perspective
(2) Sphere.002
Sculpt
Zoom View
Mask Lasso Gesture
Sphere.002 | Verts:221,914 | Faces:221,912 | 4.0.0


kopf_10_10 [D:\schulung_sculpting_kopf_meta\blender\kopf_10_10.blend] - Blender 4.0
File Edit Render Window Help
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Scene
ViewLayer
Sculpt Mode View Sculpt Mask Face Sets
Attribute
Grab
Radius 30 px
Strength 0.400
Brush Texture Stroke Falloff Cursor
Dyntopo Remesh Options
User Perspective
(2) Sphere.002
Sculpt
Zoom View
Mask Lasso Gesture
Sphere.002 | Verts:221,914 | Faces:221,912 | 4.0.0



Rückblick

Übung Kopf 10 Lerntagebuch 33

Übung Kopf 10 Lerntagebuch 32

Übung Kopf 10 Lerntagebuch Eintrag Portrait-Bildhauerei.

Übung Kopf 10 Lerntagebuch 30

Übung Kopf 10 Lerntagebuch 29

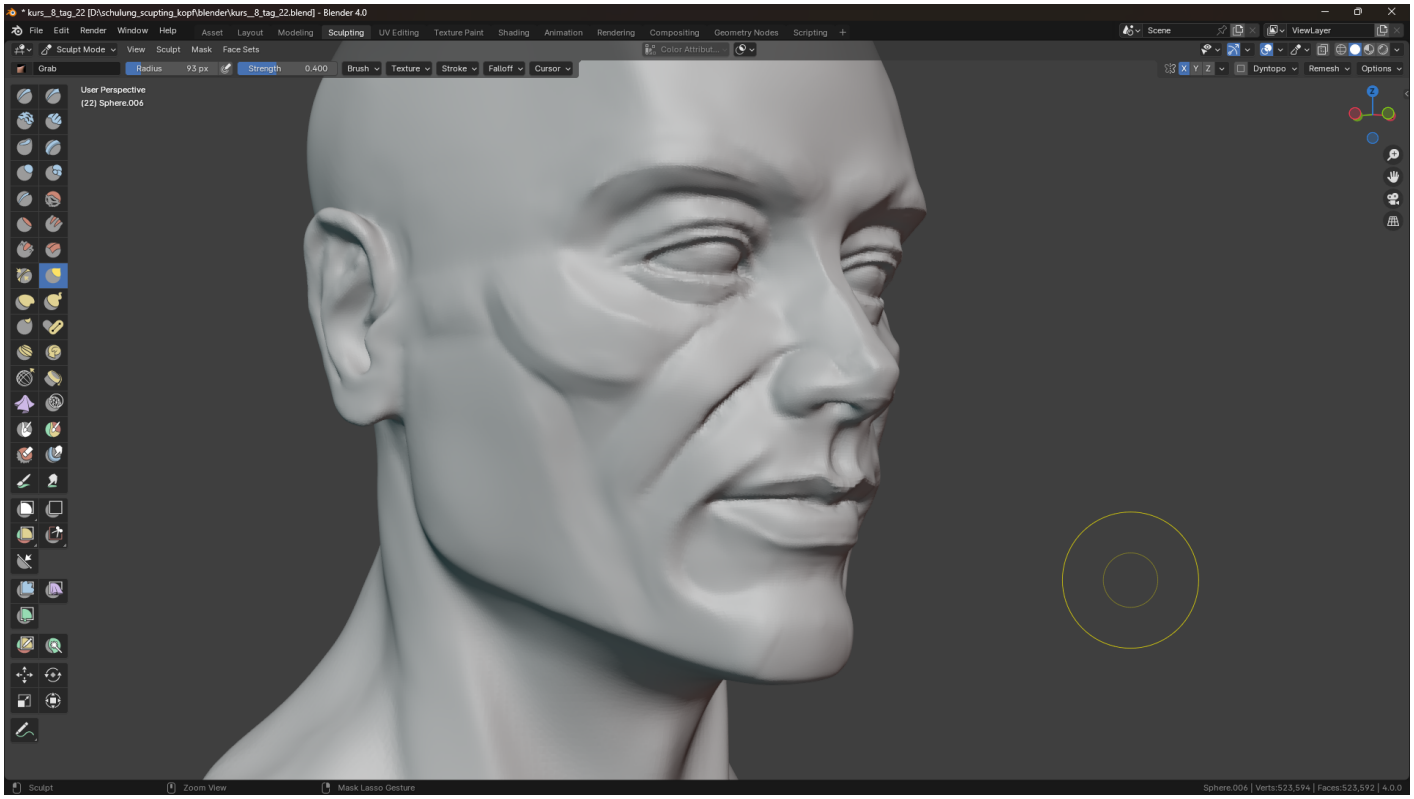
Übung Kopf 10 Lerntagebuch 28

Übung Kopf 10 Lerntagebuch 27

Übung Kopf 10 Lerntagebuch 26

Übung Kopf 10 Lerntagebuch 25

Übung Kopf 9: Loomis-Methode in der digitalen Porträt -Bildhauerei



Übung Kopf 8: Lerntagebuch 22

Übung Kopf 7: Lerntagebuch 16

Übung Kopf 6: Lerntagebuch 10

Übung Kopf 5: Lerntagebuch 5

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**.

Lerntagebuch Eintrag 34

https://blog.r23.de/skulpturen/lerntagebuch-eintrag-34/

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