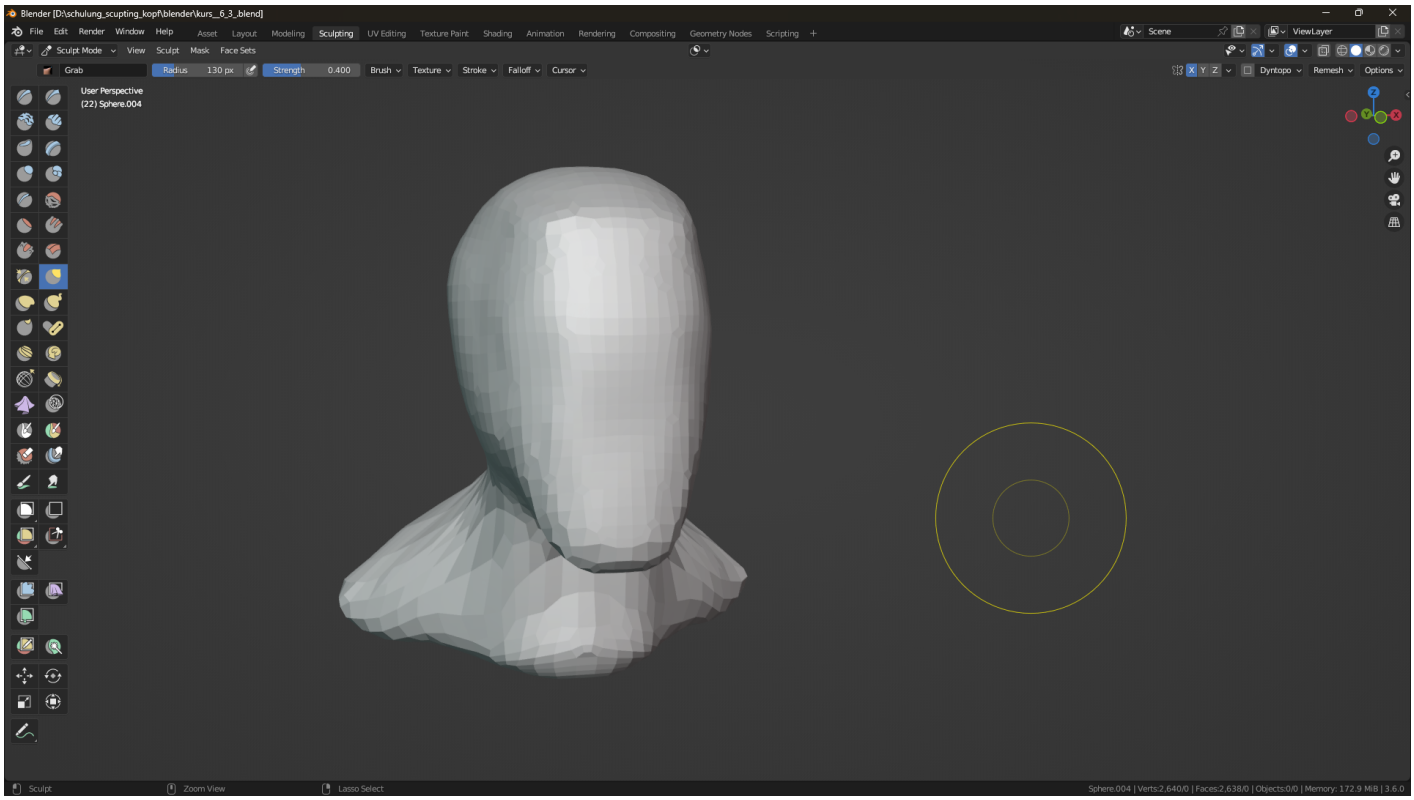
Porträtbildhauerei Tag 6

Kategorien : Skulpturen

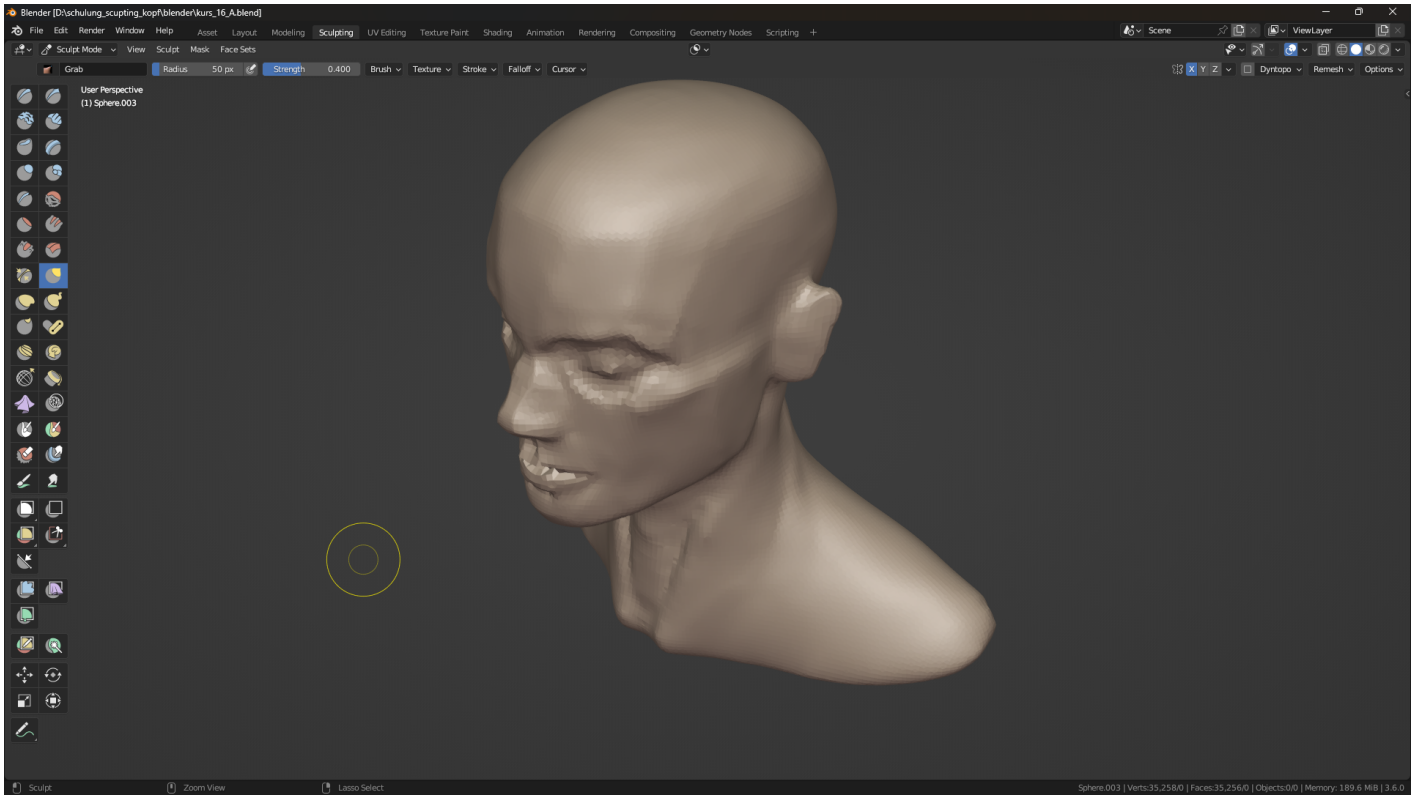
Schlagwörter : Lerntagebuch

Datum : 24. Oktober 2023



Ich belege zurzeit einen Kurs über digitale Bildhauerei. Meine Lernerfolge dokumentiere ich in diesem Lerntagebuch.

Meine letzte Lernübung endete mit folgendem Kopf.

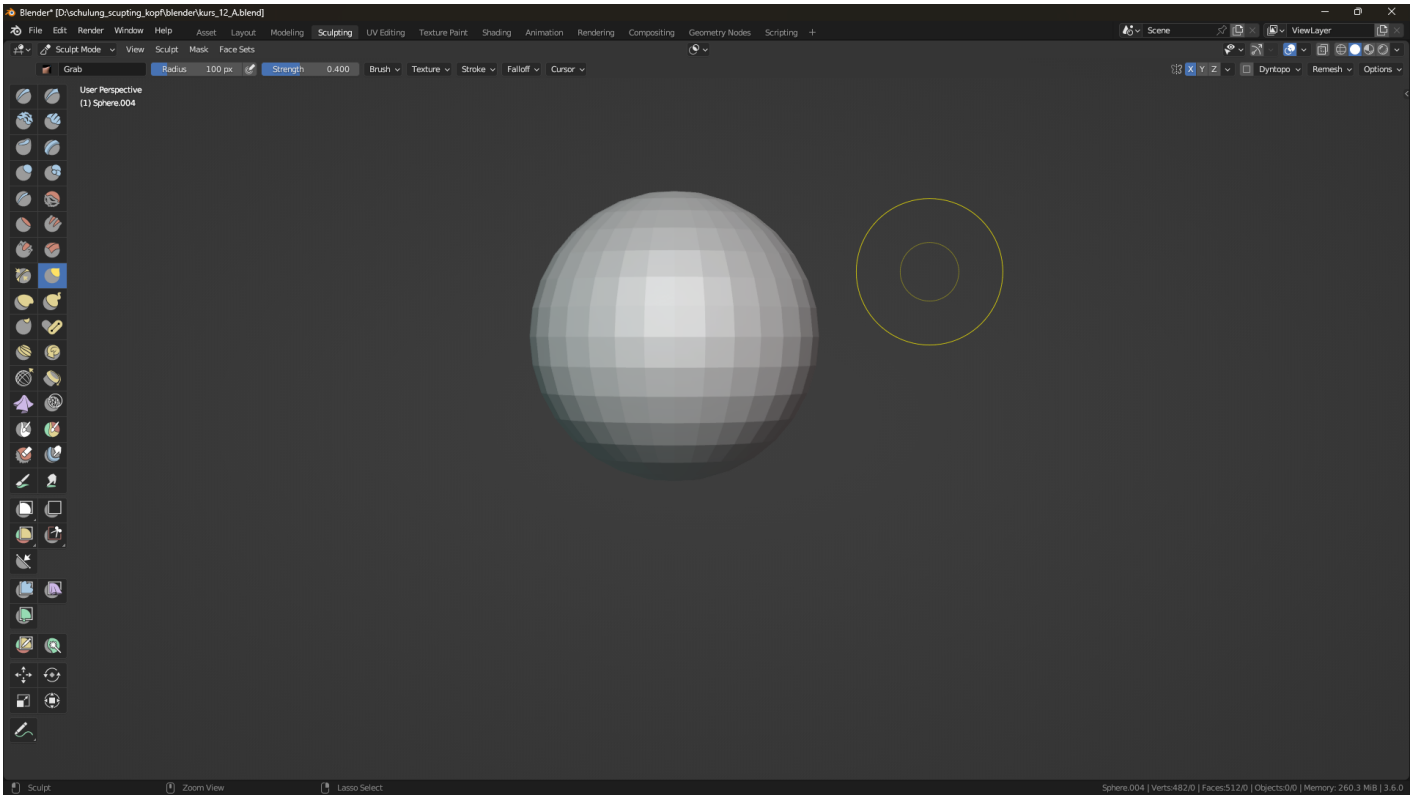


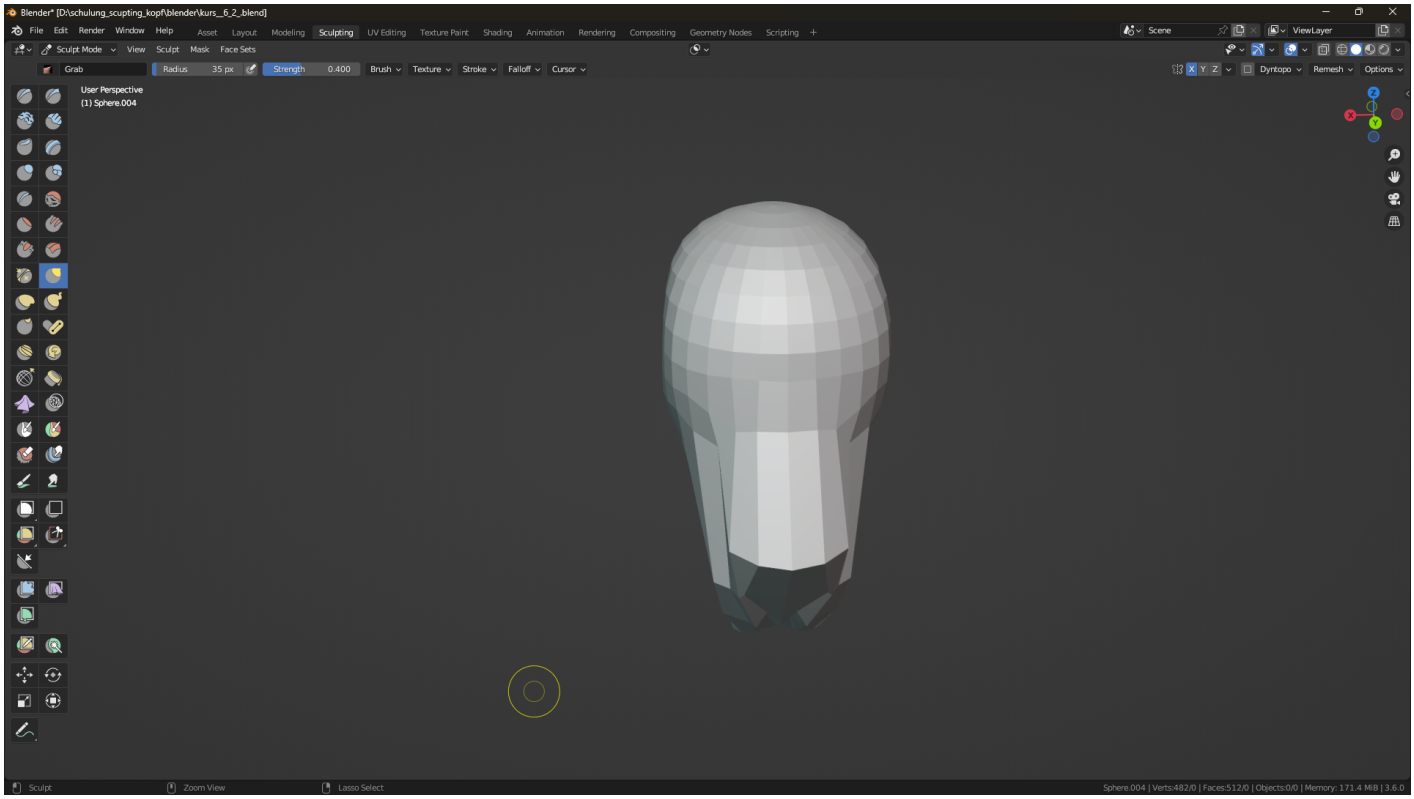
Der Tag 5 hatte folgendes Ergebnis

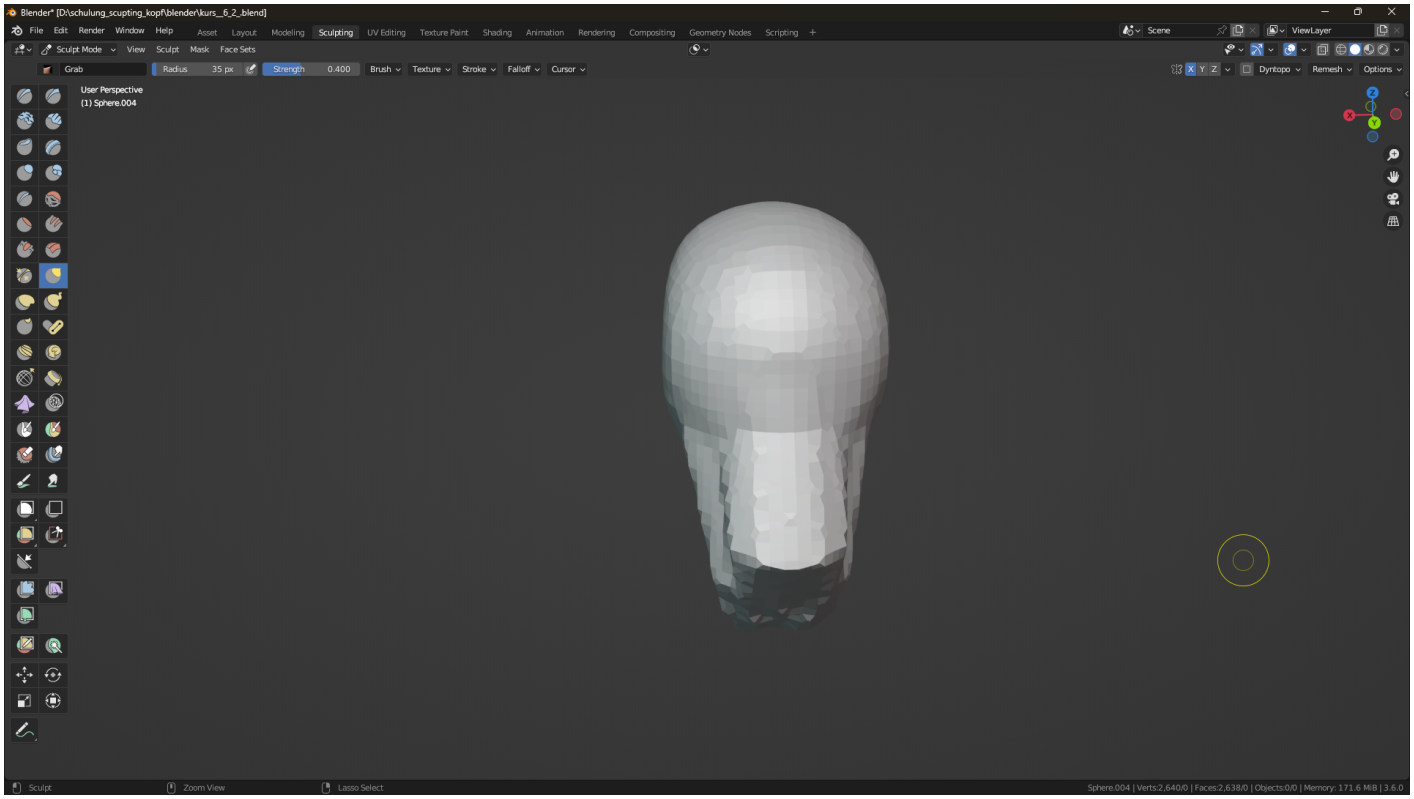
Der Dozent nutze seinen männlichen Kopf für die nächste Übung. Leider passten meine weichen Gesichtszüge nicht zu dem markanten Gesicht in der nächsten Übung.

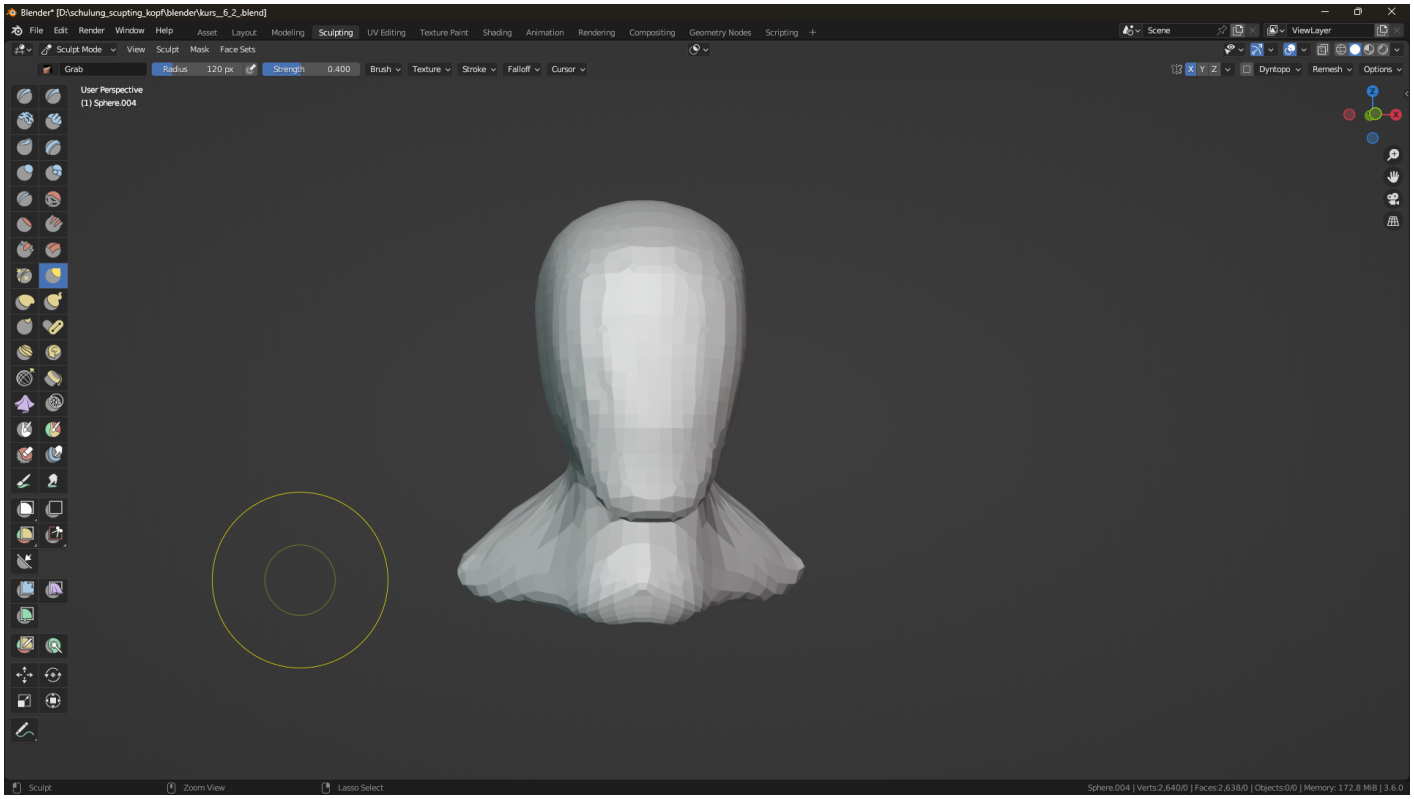
Die erste Überlegung war, ich gehe nur ein paar Sculpting Dateien zurück und verwende zum Beispiel das Ergebnis vom Tag 3 als Grundlage für die neue Übung.

Da mir die ersten Schritte nicht super leicht von der Hand gehen, habe ich nun beschlossen, dass ich auch die ersten Schritte noch einmal mache.

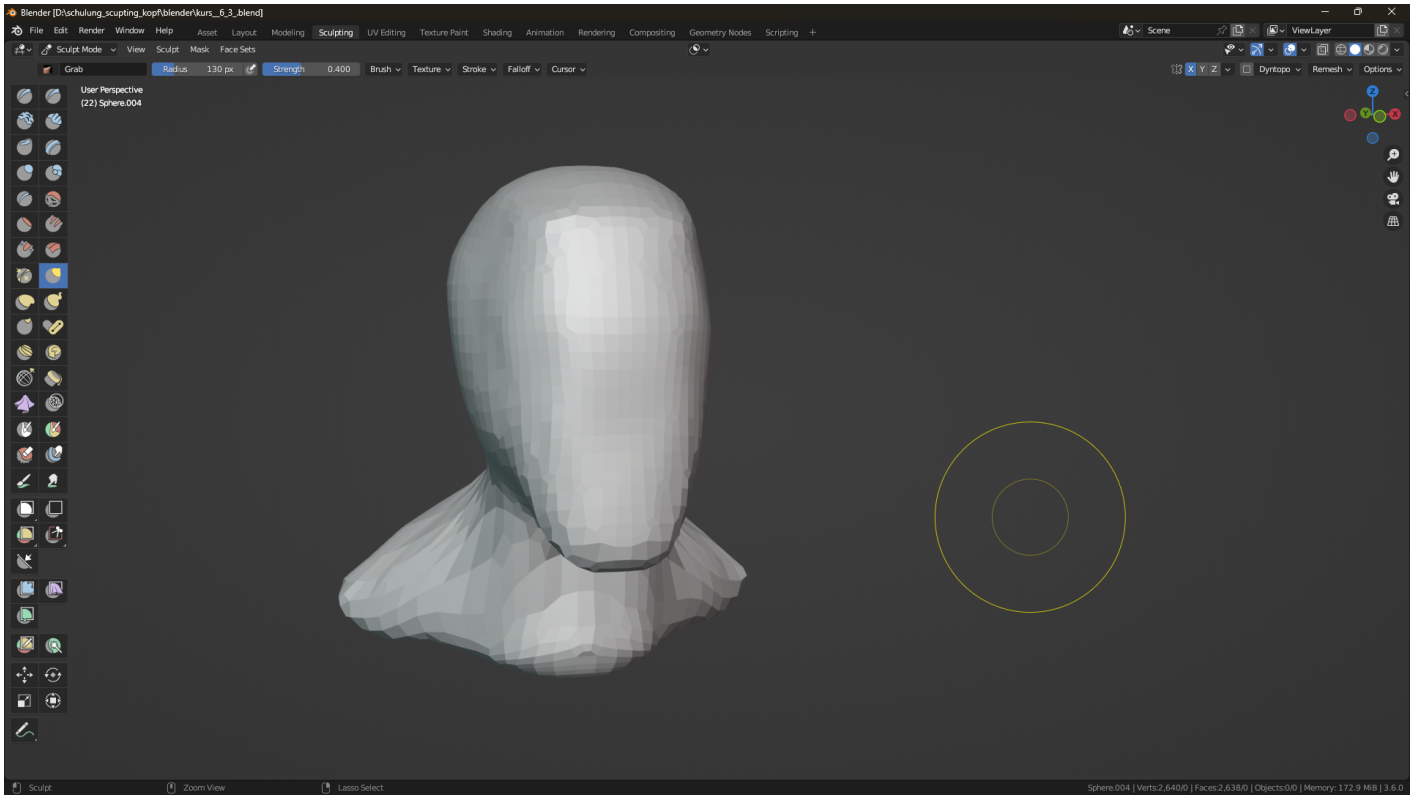

Blender* [D:\schulung_scupting_kopf\blender\kurs_12_A.blend]
File Edit Render Window Help
Asset Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Scene
ViewLayer
Sculpt Mode View Sculpt Mask Face Sets
Grab
Radius 100 px
Strength 0.400
Brush Texture Stroke Falloff Cursor
Dyntopo Remesh Options
User Perspective
(1) Sphere.004
Sculpt
Zoom View
Lasso Select
Sphere.004 | Verts:482/0 | Faces:512/0 | Objects:0/0 | Memory: 260.3 MiB | 3.6.0


Blender* [D:\schulung_scupting_kopf\blender\kurs_6_2_.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
Grab
Radius 35 px
Strength 0.400
Brush Texture Stroke Falloff Cursor
Dyntopo Remesh Options
User Perspective
(1) Sphere.004
Sculpt
Zoom View
Lasso Select
Sphere.004 | Verts:482/0 | Faces:512/0 | Objects:0/0 | Memory: 171.4 MiB | 3.6.0


Blender* [D:\schulung_scupting_kopf\blender\kurs_6_2_.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
Grab
Radius 35 px
Strength 0.400
Brush Texture Stroke Falloff Cursor
Dyntopo Remesh Options
User Perspective
(1) Sphere.004
Sculpt
Zoom View
Lasso Select
Sphere.004 | Verts:2,640/0 | Faces:2,638/0 | Objects:0/0 | Memory: 171.6 MiB | 3.6.0



Ergebnis Tag 6



Ich kann mich schwer an diese Phase gewöhnen.

Wenn Sie mehr über Porträtbildhauerei erfahren möchten, ich habe heute darüber gebloggt:

Porträtbildhauerei – Eine einzigartige Form der Kunst, die Persönlichkeit zum Leben erweckt

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**.

Porträtbildhauerei Tag 6

https://blog.r23.de/skulpturen/portraetbildhauerei-tag-6/

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