

Übung 3

Aufgabe 1: Mesh Modeling: Extrude, Knife und SubSurface Modeling

Bei Moodle finden Sie 2D-Skizzen eines organischen Modells:

orca_right.png

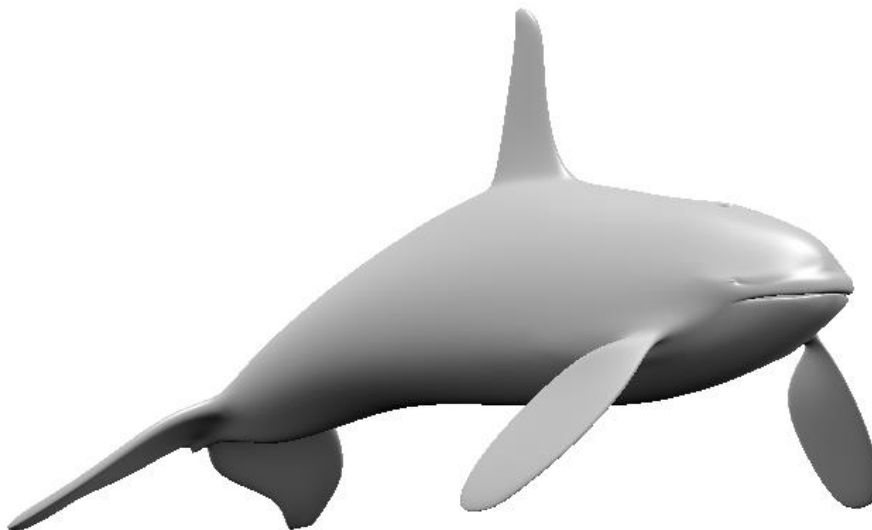
orca_top.png

orca_front.png

Legen Sie diese Skizze(n) in Blender in den Hintergrund des 3D-Viewports und modellieren Sie das Objekt mit Hilfe der Extrude-Funktion oder ähnlicher Tools und anschließender „Glättung“ durch den Subdivision Surface Modifier analog zur Demo in der Vorlesung.

Machen Sie sich hierzu ggf. selbständig mit den Parametern dieser Funktionen in Blender vertraut.

Das finale Objekt könnte dann in etwa so aussehen:



Aufgabe 3: Eigenes Projekt

Verwenden Sie die neu erlernten Modellierungstechniken um mit der Modellierung geeigneter Szenenelemente Ihres Projektes beginnen.