

# Little Monsters

## Sculpting Grundlagen in Blender

Anna Sophie Kirchner  
MultimedialVR-Design 7. Semester  
Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle

# Über den Workshop

## Inhalt

In diesem Workshop wird es darum gehen sich zuerst mit dem Sculptingbereich in Blender vertraut zu machen und dann in kleineren Übungen mit je einem gut dafür geeigneten Monster die wichtigsten Workflows kennenzulernen. Dazu gehören: Dynamic Topology, der Voxel Remesher und der Multiresolution Modifier. Außerdem werden wir uns anschauen wie Basemashes erstellt werden können und was nötig ist um das gesculptete später weiter zu verwenden. Am Ende kann dann ein eignes kleines Monster gesculptet, eingefärbt und gerendert werden kann.

## Ihr braucht

Grundkenntnisse in Blender und wenn möglich ein Grafiktablett, da sculpen mit der Maus nicht sehr angenehm ist.

## Eckdaten

Termin: 09.12. - 11.12.2022

Freitag: 16:00 - 20:00 Uhr

Samstag: 09:00 - 17:00 Uhr

Sonntag: 09:00 - 16:00 Uhr

Teilnehmerzahl: 5 bis max. 12

Ort: Raum 219

Anmeldung an: [st5794@burg-halle.de](mailto:st5794@burg-halle.de)

Anmeldung mit: Name, St.-Nr., Matrikelnr., Studienjahr



# Zeitplan

## Freitag

- Einführungsvortrag (Ablauf, Organisatorisches, Theorie, Inspiration, weitere Hilfe/Tutorials)
- Einrichten von Grafiktablett und Blender
- Überblick über den Sculptingbereich in Blender
- Erste kleine Übung zum warm werden und kennenlernen der am häufigsten genutzten Brushes

## Samstag

Die wichtigsten Workflows mit Vor- und Nachteilen, anhand jeweils einer Übung kennen lernen

- Dynamic Topology
- Voxel Remesher
- Multiresolution Modifier
- Methoden um Basemeshes zu erstellen

Während der Übungen kleinere Tipps und Tricks wie Masken und Face Sets

## Sonntag

- Erstellen eines eigenen kleinen Monsters nach Vorlage oder eigenem Entwurf
- Überblick Retopology
- Einführung in das Einfärben des Monsters im Sculptmode
- Rendereinstellungen und Betrachten der finalen Ergebnisse

