Sculpting — Digitales Töpfern

Fortgeschritten · 45 Minuten · Blender 5.1



Was du lernst

- Den Sculpt Mode aktivieren und Geometrie vorbereiten
- Die wichtigsten Sculpting-Pinsel und ihre Shortcuts
- Symmetrie für effizientes Arbeiten nutzen
- Eine Landschaft mit Sculpting formen

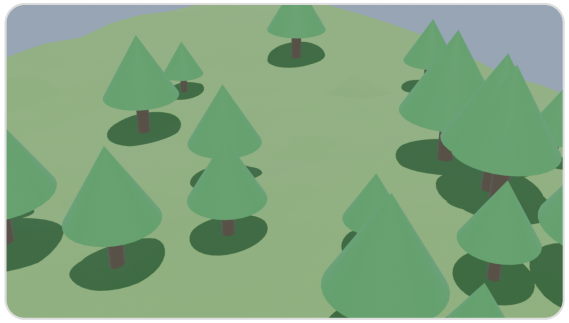
Sculpting — Wie digitales Töpfern

Sculpting ist eine intuitive Art des Modellierens: Statt einzelne Vertices

zu verschieben, "formen" Sie die Oberfläche mit Pinseln — wie bei Ton.

Ideal für organische Formen: Gesichter, Kreaturen, Landschaften, Felsen.

Sculpt Mode aktivieren



1. Objekt auswählen (am besten eine UV Sphere mit vielen Segmenten)
2. **Strg+Tab → Sculpt Mode** (oder oben links den Modus wechseln)
3. Links erscheint die **Pinsel-Toolbar**

Vorbereitung: Genug Geometrie

Sculpting braucht **viele Vertices**. Eine Standard-UV-Sphere hat zu wenige.

Methode 1: Multiresolution Modifier

1. Object Mode → Modifier → **Multiresolution**
2. **Subdivide** mehrmals klicken (3–5 Stufen)
3. Dann in den Sculpt Mode wechseln

Methode 2: Remesh

1. Sculpt Mode
2. Oben rechts: **Remesh** → Voxel Size: 0.02–0.05
3. **Strg+R** → Remesh anwenden
4. Das Mesh wird gleichmäßig unterteilt

Methode 3: Dyntopo (Dynamic Topology)

1. Sculpt Mode

Die wichtigsten Pinsel

Formgebung

PINSEL	SHORTCUT	BESCHREIBUNG
Draw	X	Grundpinsel — hebt die Oberfläche an
Clay Strips	—	Fügt Material in Streifen hinzu (wie Ton auftragen)
Inflate	I	Bläht die Oberfläche auf
Blob	—	Runde Ausbuchtungen
Layer	L	Gleichmäßige Schicht auftragen

Glätten und Verfeinern

PINSEL	SHORTCUT	BESCHREIBUNG
Smooth	S	Glättet die Oberfläche
Flatten	Shift+T	Macht die Oberfläche flach
Scrape	—	Schabt die Oberfläche ab (wie ein Spachtel)
Fill	—	Füllt Vertiefungen auf

Verschieben und Verformen

PINSEL	SHORTCUT	BESCHREIBUNG
Grab	G	Greift und zieht die Oberfläche
Snake Hook	K	Zieht Spitzen heraus (Hörner, Nasen, Tentakel)
Elastic Deform	—	Elastisches Verformen
Pinch	P	Zieht Vertices zusammen (schärft Kanten)
Crease	Shift+C	Scharfe Falten/Kanten erzeugen

Pinsel-Einstellungen

EINSTELLUNG	SHORTCUT	BESCHREIBUNG
Radius	F	Pinselgröße (F + Mausbewegung)
Strength	Shift+F	Pinselstärke
Add/Subtract	Strg gedrückt	Umkehren (hinzufügen ↔ abtragen)
Smooth	Shift gedrückt	Temporär glätten (bei jedem Pinsel!)

Wichtig: Halten Sie **Strg** gedrückt um mit dem aktuellen Pinsel

in die umgekehrte Richtung zu arbeiten (z.B. Draw → Vertiefen).

Halten Sie **Shift** gedrückt um temporär zu glätten.

Symmetrie

Für symmetrische Objekte (Gesichter, Tiere) aktivieren Sie die Spiegelung:

- Oben rechts im Header: **Symmetry** → X, Y oder Z aktivieren
- Alles was Sie auf einer Seite sculpen, wird automatisch gespiegelt

Für Gesichter: **X-Achse** aktivieren.

Praxisübung: Landschaft sculpen

Schritt 1: Grundform

1. **Shift+A → Mesh → Plane**
2. **Edit Mode** → Rechtsklick → **Subdivide** (Cuts: 50)
3. **Object Mode** → **Sculpt Mode**

Schritt 2: Berge formen

1. **Draw**-Pinsel (X)
2. Pinselgröße groß (F → groß ziehen)

3. Sanft über die Fläche malen → Hügel entstehen
4. Für Berge: mehrmals über die gleiche Stelle

Schritt 3: Täler einritzen

1. **Crease**-Pinsel (Shift+C) oder **Draw** mit Strg
2. Zwischen den Bergen Täler ziehen

Schritt 4: Glätten

1. **Smooth**-Pinsel (S) oder Shift gedrückt
2. Übergänge zwischen Bergen und Tälern weicher machen

Schritt 5: Details

1. **Clay Strips** für Felsvorsprünge
2. **Scrape** für flache Hochebenen
3. **Pinch** für scharfe Felsgrate

Zusammenfassung

THEMA	WICHTIGSTES
Sculpt Mode	Strg+Tab, Pinsel + F (Größe) + Shift+F (Stärke)
Wichtigste Pinsel	Draw (X), Smooth (S), Grab (G), Clay Strips
Strg/Shift	Strg = umkehren, Shift = glätten
Symmetrie	X-Achse für symmetrische Objekte

Blender 5.0 | Modul: Sculpting | 2026