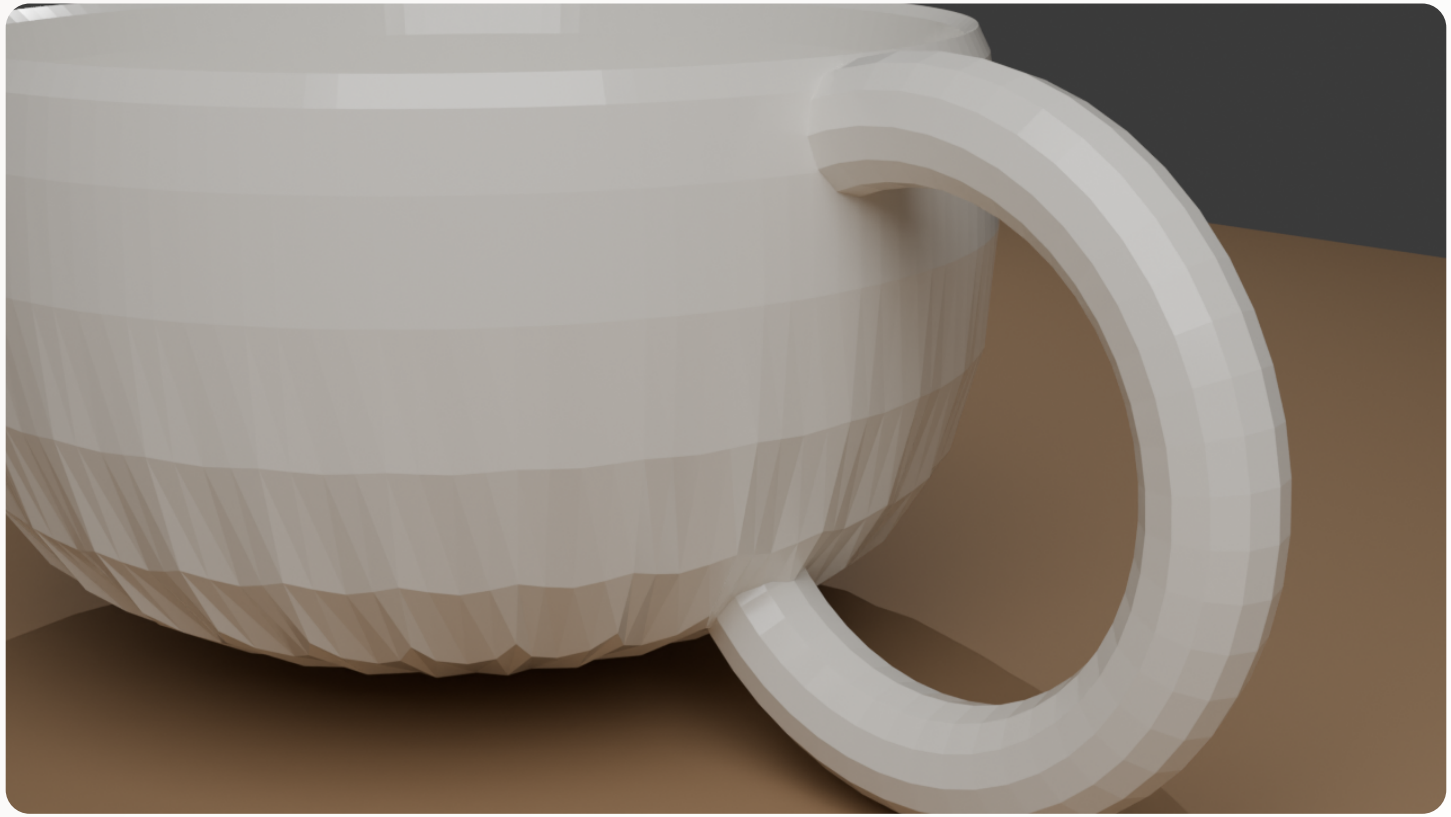
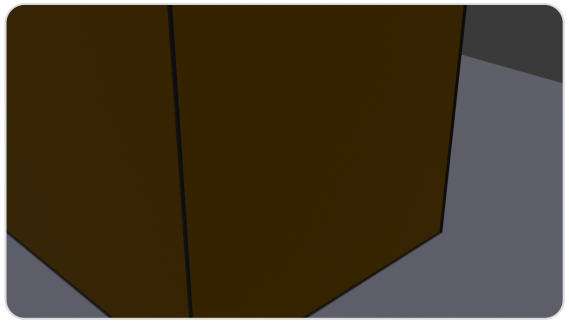
Praxis: Tasse modellieren

Modellieren · 45 Minuten · Blender 5.1

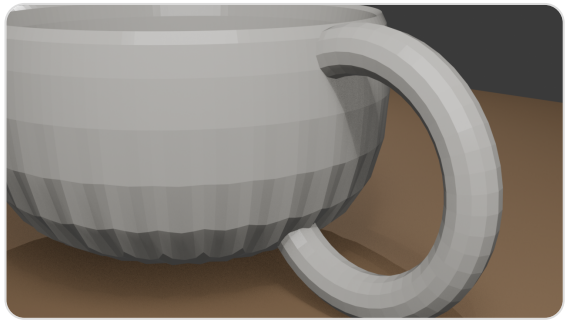


Was du lernst



- Eine Kaffeetasse von Grund auf modellieren
- Extrude, Inset und Bevel in der Praxis anwenden
- Einen Henkel erstellen (zwei Varianten)
- Smooth Shading und Subdivision Surface einsetzen
- Referenzbilder verwenden

Tasse modellieren — Schritt für Schritt



Schritt 1: Grundform

1. Neues Projekt (Strg+N → General) oder altes löschen (A → X)
2. **Shift+A → Mesh → Cylinder** hinzufügen

3. Im Anpassungsfenster (F9) diese Werte eingeben:
    - 4. Vertices: **32**
    - 5. Depth: **2**
    - 6. Radius: **1**
    - 7. **Tab** → Edit Mode
    - 8. **3** (Face-Modus)

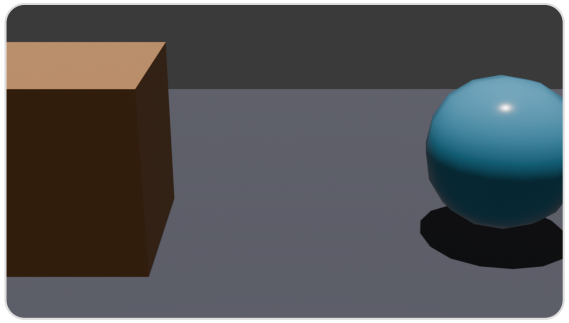
Schritt 2: Innen aushöhlen

1. Von oben auf den Zylinder schauen (**Numpad 7**)
2. Die obere kreisförmige Fläche anklicken
3. **I** (Inset) → nach innen ziehen bis etwa **0.1** Wandstärke verbleibt → Linksklick

Variante A — Extrudieren (genauer, empfohlen):

1. **3** (Face-Modus)
2. Von der Seite schauen (**Numpad 3**)
3. Eine Fläche auf der Seitenwand auswählen (etwa auf halber Höhe)
4. Nach außen extrudieren: **E** → entlang der Normalen nach außen ziehen → Linksklick (etwa **0.4** Einheiten)
5. Nach unten extrudieren: **E → Z** → nach unten ziehen → Linksklick (etwa **1.2** Einheiten)
6. Zurück zum Körper extrudieren: **E** → Richtung Zylinderwand ziehen → Linksklick
7. Die letzte Fläche so nah wie möglich an die Zylinderwand bringen (**G** → feinjustieren)
8. **1** (Vertex-Modus), die Eckpunkte der letzten Fläche auswählen
9. Vertices verschmelzen: **M → By Distance** — die nahen Punkte werden automatisch zusammengefügt

Bonus: Stuhl modellieren



Sitzfläche

1. Standardwürfel → **Tab** → Edit Mode
2. **S, Z, 0.2, Enter** — flach drücken
3. **S, X, 1.5, Enter** — breiter machen
4. **Tab** → Object Mode → **G, Z, 1, Enter** — auf Sitzhöhe

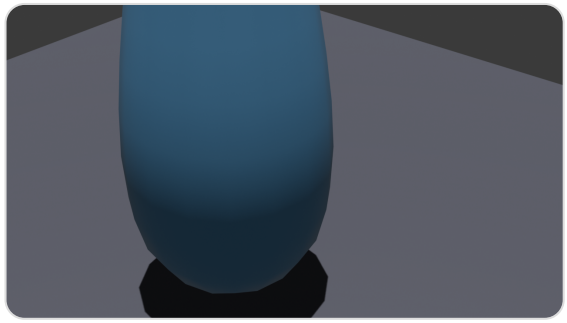
Stuhlbeine

1. **Shift+A → Mesh → Cube**
2. Edit Mode → **S, 0.1, Enter** → **S, Z, 5, Enter** — dünn und lang
3. Object Mode → unter eine Ecke positionieren
4. **Shift+D** → für alle 4 Beine wiederholen

Rückenlehne

1. **Shift+A → Mesh → Cube**
2. Edit Mode → hoch und breit skalieren, dünn machen
3. An der Hinterkante positionieren

Tipps für gutes Modellieren



1. **Starte einfach** — Grundform zuerst, Details später
2. **Verwende Referenzbilder** — Ein Foto als Vorlage hilft enorm
3. **Halte die Geometrie sauber:**
    - 4. Möglichst Quads (4-Ecke) statt Tris (3-Ecke) oder N-Gons (5+)
    - 5. Keine doppelten Vertices (Mesh → Merge by Distance)

- 6 Keine Löcher im Mesh
- 7 **Apply Scale:** Nach dem Skalieren im Object Mode immer

Strg+A → Scale anwenden

1. **Symmetrie nutzen:** Mirror Modifier für symmetrische Objekte

Referenzbilder laden

1. **Add → Image → Reference** (Shift+A → Image → Reference)
2. Bild auswählen
3. Im Properties-Panel Größe und Position anpassen
4. Transparenz aktivieren für bessere Übersicht

Zusammenfassung

SCHRITT	WERKZEUGE	WICHTIGE WERTE
Grundform (Zylinder)	Shift+A → Cylinder, F9	Vertices: 32, Depth: 2, Radius: 1
Aushöhlen	I (Inset), E (Extrude)	Inset ~0.1, E→S→0.95, E→Z→-1.7
Rand abrunden	Strg+B (Bevel), Alt+Klick	3 Segmente, innen + außen
Henkel (Var. A)	E (Extrude), M → By Distance	~0.4 raus, ~1.2 runter, zurück verschmelzen
Henkel (Var. B)	Shift+A → Torus	S 0.4, R Y 90
Fertigstellen	Shade Smooth, Subdivision Surface	Level 2
