

SculptGL



Abbildung 1 : 3D Modellierung in Sculpt GL

Screenshots unterliegen nicht der untenstehenden CC-Lizenz

SculptGL ist eine browserbasierte und kostenlose 3D Modellierungssoftware. Sie ermöglicht einerseits plastisches, skulpturales Arbeiten, andererseits das Weiterverarbeiten von fertigen STL-Dateien.

https://stephaneginier.com/sculptgl/







Tipps und Tricks

Bei "Szene" lassen sich Grundkörper für den Start hinzufügen, bzw. entfernen. Außerdem ist es möglich eine Spiegellinie zu aktivieren. Damit ist es möglich etwa zwei Gesichtshälften gleichzeitig zu gestalten.

Datei (import/export)	Szene	Verlauf	Hintergrund	Kamera	Tablet Druck	Language	Extra UI	Über & Hilfe (En
	Szene l	löschen						
	Kugel h	ninzufügen						
	Würfel	hinzufügen						
	Zylinde	er hinzufüger	ı					
	Torus ł	ninzufügen						
		Auswal	nl					
	Auswal	hl kopieren						
	Auswal	hl löschen						
		Extra						
	Nicht n	narkiertes at	odunkelr 🗸					
	Kontur	anzeigen	\Box		4		H-F-F-F	
	Gitter a	anzeigen	\checkmark		2		日十	
	Spiege	llinie anzeige	in 🗌		t-1			
	SymOf	fset			11	1		
			F-f-f-		t-1-1-1-			

Unter dem Punkt "Rendering" lässt sich der Farbton des Objektes ändern.



SculptGL_Tipps und Tricks, erstellt von Matthias Schoiswohl-Szwajor, für makerspaces.ph-noe.ac.at , unter <u>CC BY-SA 4.0</u>







...außerdem kann hier ein "Drahtgitter" aktiviert werden, welches Aufschluss über die Auflösung gibt.



Die Auflösung selbst lässt sich bei "Topologie" verändern. Achtung, ein Rückgängigmachen dieses Arbeitsschrittes ist nicht möglich. Es empfiehlt sich diese Einstellungen zu Beginn der Arbeit durchzuführen. Jedenfalls vor der Modellierung!

•	▼ TOPOLOGIE						
Me	Mehrfachauflösung						
Auflösung			1				
Umkehren		Aufteilen					
			n				
Voxel r	Voxel remeshing (Vierecke)						
Auflösung			150				
Block							
	Reme	sh					
Voxel remeshi	ng (manı	nigfaltige Dreied	cke)				
Auflösung			150				
Topologie entspa	nnen		\checkmark				
	Reme	sh					
Dyna	Dynamische Topologie						









Es ist möglich Objekte zu speichern, um den Arbeitsfortschritt zu sichern. Ein Cloudlösung wird jedoch nicht angeboten. Wird das Programm geschlossen oder muss geschlossen werden (Überforderung des Rechners durch zu hohe Auflösung) ist das Objekt verloren.

Datei (import/export)	Szene	Verlauf	Hintergr
Importieren	1		
Hinzufügen (obj, sgl, pl	y, stl)		
Skalieren und zentriere	en 🗌		
Vertexfarbe sRGB	\checkmark		
Exportieren			
Alles Exportieren	\checkmark		
Speichern .sgl (SculptG	L)		
Speichern .obj			/
Speichern .ply			
Speichern .stl			
OBJ color zbrush	\checkmark	27	f
OBJ color append			
Hier gehts zu Sketchfal	b !		
Texturen export	ieren		
Größe	1024		
Farben speichern			
Rauheit speichern			
Metallisches speichern			/-







Um ein Objekt zu drehen oder zu skalieren, wählen Sie das Werkzeug "Transformieren", greifen Sie nach der gewünschten Achse/Drehrichtung und ziehen das Objekt entsprechend. Das ist vorallem bei fertigen STL Dateien die in das Programm geladen werden notwendig.

Glätten (-Shift) 🛛 🗸 🗸
Pinsel
Aufblasen
Verdrehen
Glätten (-Shift)
Ebnen
Kneifen
Falten
Ziehen
Malen
Bewegen
Maskieren (-Strg)
Lokales Skalieren
Transformieren (E)







Die verschiedenen Modellierungswerkzeuge können bei "Werkzeuge", oder mit den entsprechenden Shortcuts ausgewählt werden. Aktivieren Sie die Spiegellinie und "Symmetrie" um beide Gesichtshälften symmetrisch entwerfen zu können.

▼ MOD	ELLIEREN & BEMALEN			
	Werkzeuge			
Werkzeuge	Glätten (-Shift)	~		
Radius (-X)		50		
Intensität (-C)		75		
Tangentiale Glättung				
Dünne Oberfläche (nur vorderer vertex)				
	Alpha			
Verriegelungsposition				
Textur	None	~		
Alpha tex importieren(jpg, png)				
	Allgemein			
Symmetrie		\checkmark		
Kontinuierlich				



SculptGL_Tipps und Tricks, erstellt von Matthias Schoiswohl-Szwajor, für makerspaces.ph-noe.ac.at , unter <u>CC BY-SA 4.0</u>









SculptGL_Tipps und Tricks, erstellt von Matthias Schoiswohl-Szwajor, für makerspaces.ph-noe.ac.at, unter <u>CC BY-SA 4.0</u>



