

SculptGL



Abbildung 1 : 3D Modellierung in Sculpt GL

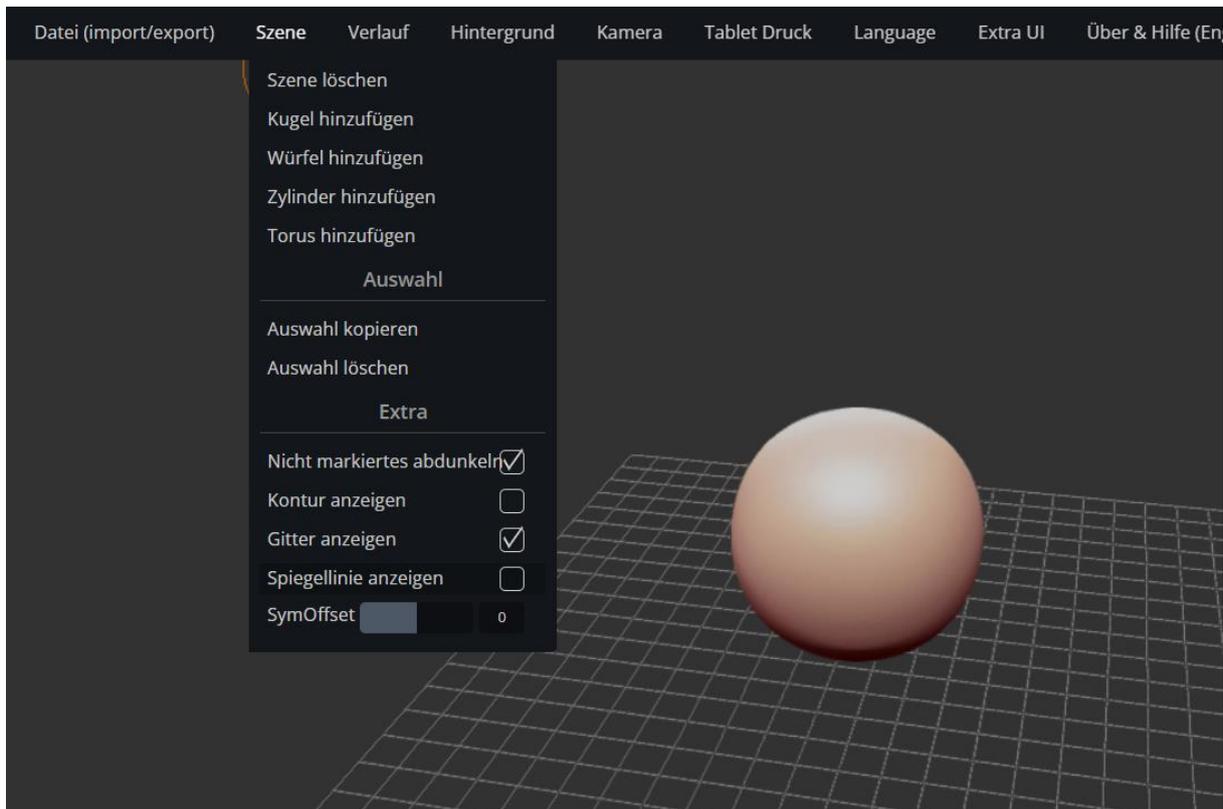
Screenshots unterliegen nicht der untenstehenden CC-Lizenz

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

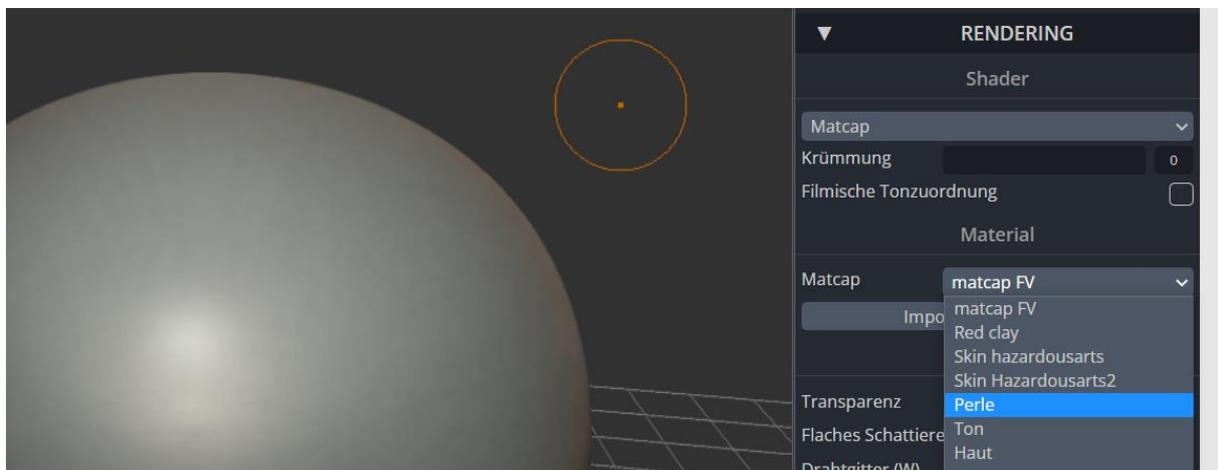
<https://stephaneginier.com/sculptgl/>

Tipps und Tricks

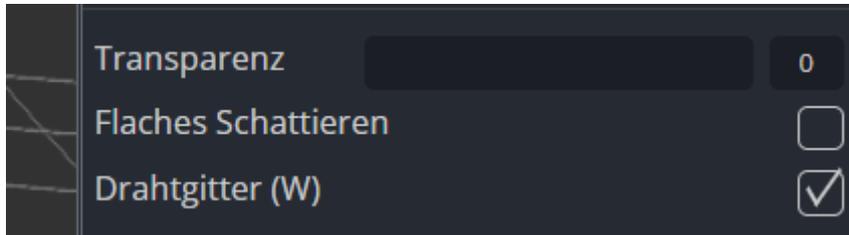
Bei „Szene“ lassen sich Grundkörper für den Start hinzufügen, bzw. entfernen. Außerdem ist es möglich eine Spiegellinie zu aktivieren. Damit ist es möglich etwa zwei Gesichtshälften gleichzeitig zu gestalten.



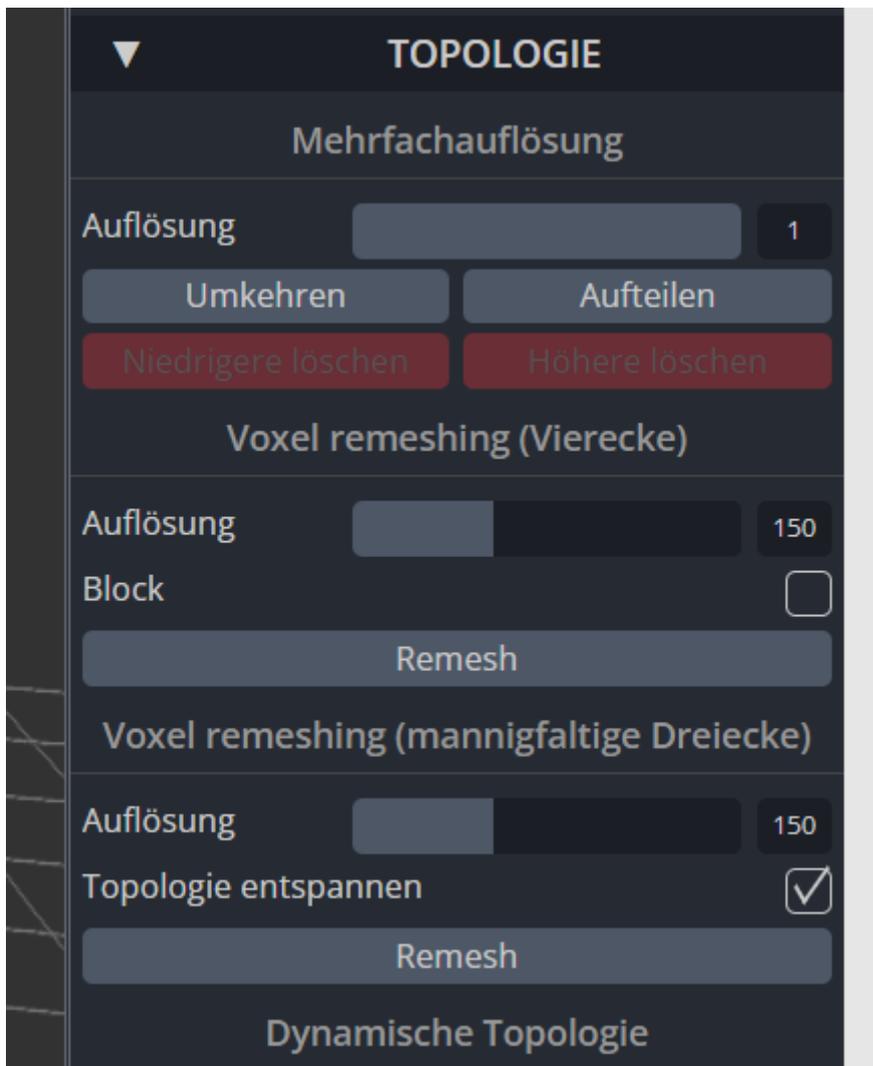
Unter dem Punkt „Rendering“ lässt sich der Farbton des Objektes ändern.



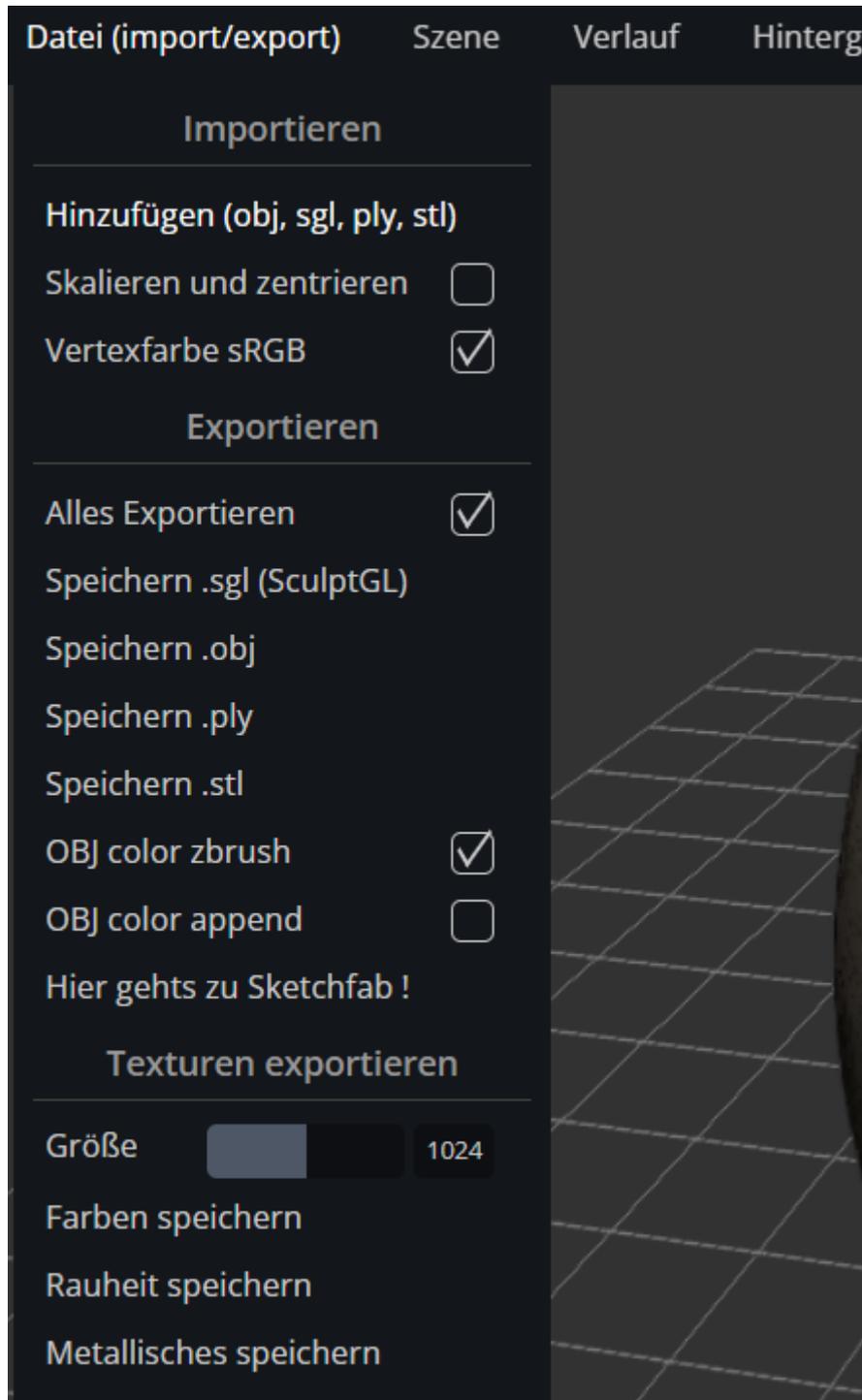
...außerdem kann hier ein „Drahtgitter“ aktiviert werden, welches Aufschluss über die Auflösung gibt.



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!



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.



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.



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.

