

# GravitySketch x Blender

## Der Plan

Der Plan meines Projekts war es so viel wie möglich in VR zu modellieren und je nach Zeit Druck das Material was hierbei heraus kam in Blender weiterzuverarbeiten.

## Die Umsetzung

Ich entschied mich aufgrund von leichten Vorkenntnissen für das Programm GravitySketch. Bei GravitySketch handelt sich um ein Programm das vorwiegend in VR bedient wird, wird aber auch durch Bearbeitungen mittels einer iPad App sowie einfacher File Management Funktionalität im Browser unterstützt.

Die Grund Idee des Programms sieht wie folgend aus:

Zunächst fertigt der User im 3Dimensionalen Raum eine Skizze des Objekts an. Danach werden entweder bestehende Volumen oder Planes derartig durch Subdivisiones angepasst, dass Modell zu einem komplexen, dichten, 3d Objekt wird.

Dieser Idee folgend skizzierte ich nun also meinen Staubsaugroboter, wenn auch zunächst nur auf Papier. Den Basic Sketch auch nun in GravitySketch getan, kam es nun zum Füllen des Modells. Das Gute: Spontane Ideen zum um designen vielen mir sehr leicht, da ich im 3-dimensionalen Raum in VR sehr viel leichter mit dem Objekt interagieren konnte.

Später hatte ich jedoch dann doch Probleme. Gerade wenn ich scharfe kannten in meinem Modell wollte musste ich viele Edges nah aneinander bringen was allerdings anderswo oft das Mesh leicht deformiert hat. Auch viel mir das präzise Platzieren von Objekten teils schwer.

Aber spätestens ab den Punkt, wo ich eine präzise Geometrie mehrfach kopieren musste (über 50x) um eine Panzer Kette zu bilden, wollte mir nicht klar werden, wie ich dies am besten in dieser Umgebung umzusetzen könne.

Also entschied ich mich von hieran zu Blender zu wechseln. Der Export und Import lief reibungslos, außer dass die Darstellung im Scene Manager teils etwas unübersichtlich war.

In Blender erledigte ich in Folge die restlich Modellierungsschritte, sowie die Erstellung von passenden Materialien und Render Photos.

## Fazit

GravitySketch ist hervorragend für den konzeptionellen Entwurf und besonders geeignet für Organische Objekte. Bei Exaktheit jedoch wird es etwas heikle. Oft viel es mir schwer Modelle präzise zu platzieren und/oder zu interagieren. Ich möchte allerdings nicht ausschließen das es sich hierbei wahrscheinlich auch um eine Lernkurve handelt und ich hier noch ganz am Anfang bin.

Die Blender Interaktion lief problemlos und ist empfehlenswert. Alle Probleme, die ich hierbei hatte, beruhen auf Unerfahrenheit meinerseits.

Nichts des so trotz empfehle ich diesen Workflow. Gravitysketch für organische Objekte und Blender für präzise und Rendering.

(Mein Kopf brennt schon mit Projekten, die ich mit diesem Workflow machen möchte.)