

Skulptur / Modellieren / Maquette / Tonarbeit

Englisch: Sculpture / Sculpting / Maquette / Clay Work

ART/TECHNIK

Dreidimensionale künstlerische Arbeit durch Formen von Materialien wie Ton, Schaum oder digitalen Medien zum Design von Charakteren, Kreaturen, Prothesen und Requisiten für Film – dient als Grundlage für Formenbau, 3D-Scanning und Referenz während der Produktion in praktischen und digitalen Effekt-Abteilungen.

Was ist Sculpture im Film? Sculpture (Skulptur) bezeichnet die dreidimensionale Gestaltung von Charakteren, Kreaturen, Prothesen und Props für Filmproduktionen. Von traditioneller Tonarbeit bis zu digitalen Tools dient Skulptur als Grundlage für praktische Effekte, Formenbau und digitale Assets. Grundprinzip Aspekt Beschreibung Zweck 3D-Design-Entwicklung Output Maquette, Mold-Master Medien Physisch + Digital Phase Pre-Production/Production Anwendungsbereiche Bereich Verwendung Creatures Monster, Aliens Prosthetics Gesichts-Appiances Props Waffen, Artefakte Maquettes Character-Referenz Traditionelle Materialien Material Eigenschaften Chavant Öl-basierter Ton WED Clay Wasser-basiert Monster Clay Wiederverwendbar Plastiline Formbarer Ton Digitale Skulptur Software Verwendung ZBrush Industry Standard Mudbox Autodesk Alternative Blender Open Source Maya Sculpting Module Workflow: Practical Schritt Beschreibung 1. Armature Stützstruktur bauen 2. Blocking Grundform aufbauen 3. Detailing Feine Details 4. Mold-Making Abform erstellen Workflow: Digital Schritt Beschreibung 1. Base Mesh Grundform 2. Subdivision Detail-Levels 3. Sculpting Form & Detail 4. Retopology Animation-Ready Maquette Aspekt Beschreibung Definition Kleine Referenz-Skulptur Maßstab 1:4 bis 1:8 typisch Zweck Design-Approval Material Oft bemalt/finished Creature Sculpting Phase Aktivität Anatomie Skelett, Muskel Surface Haut, Textur Details Falten, Poren Expression Gesichtsausdruck Prosthetics Sculpting Anforderung Beschreibung Lifecast Darsteller-Abdruck Blend Edges Nahtlose Übergänge Symmetry Bei Bedarf Thickness Für Tragekomfort Tools: Physisch Werkzeug Verwendung Loop Tools Grundformen Rake Textur Wire Tools Feine Details Dental Tools Präzision 3D-Scanning Aspekt Beschreibung Input Physische Skulptur Output Digital Asset Use VFX Pipeline Quality Hochauflösend 3D-Printing Anwendung Beschreibung Maquette Aus Digital Prototype Vor Produktion Mold Master Für Abformung Reference Am Set Team-Struktur Position Rolle Sculptor Ausführung Lead Sculptor Supervision Character Designer Konzept Art Director Creative Lead Zeitaufwand Komplexität Dauer Simple Prop Tage Prosthetic 1-2 Wochen Full Creature Wochen-Monate Maquette 1-4 Wochen Kosten-Faktoren Element Einfluss Größe Material + Zeit Detail Arbeitsaufwand Revisions Änderungsrounden Material Ton, Armature Best Practices Praxis Grund Reference Anatomie-Studium Photo Documentation Für Revisions Client Check-ins Regelmäßig Clean Finish Für Mold-Making Heute Skulptur bleibt fundamental für Character- und Creature-Design, auch im digitalen Zeitalter. Viele Artists kombinieren traditionelle Tonarbeit mit ZBrush, um die Stärken beider Methoden zu nutzen. Die Fähigkeit, in drei Dimensionen zu denken und zu gestalten, ist unverzichtbar für überzeugende praktische und digitale Effekte.