

HOTWEELS REIHE: TEIL 1. NURBS TO POLY MODELLIERUNG



EINFÜHRUNG

In diesem Kurs lernst du, ein produktionsfertiges Automodell von Grund auf mit NURBS zu erstellen und es anschließend in ein Polygonmodell für Spiele und Filme zu verwandeln – nach denselben Studio-Workflows, die in der Automobildesign- und VFX-Visualisierung verwendet werden.

Der Kurs richtet sich an Intermediate bis Advanced Künstler:innen, Produktvisualisierer und angehende VFX-Profis, die die Kunst des Hard-Surface-Modellings meistern und Designgenauigkeit in filmisches Storytelling übertragen möchten. Du lernst nicht nur die technischen Schritte, sondern auch die Logik dahinter zu verstehen. Am Ende des Kurses wirst du ein hochwertiges Automotive-Rendering erstellt haben, das bereit für dein professionelles Reel oder eine kommerzielle Präsentation ist – ein Werk, das sowohl Handwerkskunst als auch Produktionsqualität widerspiegelt.

WAS DU LERNEN WIRST:

- Grundlagen der NURBs-Modellierung für hochpräzise Oberflächen
- Nutzung von Blaupausen und orthografischen Setups für Genauigkeit
- Kontrolle von Krümmungskontinuität und Kantenfluss für perfekte Reflexionen
- Oberflächen-Patch-Layout für Film- und Automotive-Rendering
- Vorbereitung der Geometrie für Shading und Rendering in Arnold



Dauer: 5 Tage

Schwierigkeitsgrad: Mittel bis Fortgeschritten

Voraussetzung: Maya

Material inklusiv: Auto Blaupause/ Referenz Dateien

Copyright (c) 2020 by 3Dom Studios GmbH

○ BLUEPRINT- UND REFERENZ-SETUP

Ausrichten und Kalibrieren von Referenzebenen aus mehreren Perspektiven.

○ KURVEN- UND OBERFLÄCHENKONSTRUKTION

Erstelle saubere NURBs-Oberflächen mit perfekter Kontinuität.

○ OBERFLÄCHEN-STITCHING UND VERFEINERUNG

Beherrsche Patch-Übergänge und Reflexionsgenauigkeit.

○ HARD-SURFACE-DETAILING

Füge mechanische Präzision mit Trims und kleinen Komponenten hinzu.

○ RENDERING-VORBEREITUNG

Optimiere Geometrie und wende Shader für ein perfektes Ergebnis an.

○ FINALES RENDERING

Präsentiere dein fertig modelliertes Auto in einem filmreifen Studio-Setup.



**KLICKEN, UM DAS
ENDERGEBNIS ZU SEHEN**