

ARCHITECTURAL SERIES: MODELLIERUNG VON REALEN GEBÄUDEN UND UMGEBUNGEN FÜR MAYA



10

EINFÜHRUNG

Tauche ein in die Welt des cineastischen World-Buildings. In diesem Maya-basierten Kurs lernst du, realistische Architektur und groß angelegte Umgebungen direkt aus realen Referenzen zu modellieren - genau so, wie es in professionellen Filmproduktionen gemacht wird.

Vom Lesen von Bauplänen bis zur Umsetzung in produktionsreife Geometrie erfährst du, wie du glaubwürdige urbane und natürliche Szenen konstruierst, welche sich nahtlos in VFX-Pipelines einfügen lassen.

Dieser Kurs verbindet kreatives Design mit technischer Präzision und schlägt die Brücke zwischen architektonischem Verständnis und filmischem Storytelling. Lerne in einer echten Studio-Umgebung, begleitet von Künstler*innen, die diese Methoden täglich in der Produktion anwenden.



WAS DU LERNEN WIRST:

- Architektur mithilfe von Bauplänen und Foto-Referenzen korrekt blocken und skalieren
- Mit realen Maßen arbeiten, um Glaubwürdigkeit und korrekte Proportionen sicherzustellen
- Detaillierte, modulare Assets und Umgebungen für Texturing und Layout erstellen
- Komplexe Maya-Szenen effizient für die Produktion managen
- Assets für die Integration in Unreal oder Houdini vorbereiten

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Dauer: 5 Tage

Enthaltenes Material: Referenzbilder, Baupläne

Voraussetzungen: Maya

KURSSTRUKTUR



RECHERCHE UND REFERENZSAMMLUNG

Lerne, wie Studios Referenzen sammeln und analysieren, um maximale Realitätsnähe zu erzielen.

ARCHITEKTONISCHES BLOCKING

Erstelle modulare Strukturen basierend auf realen Proportionen.

DETAIL-MODELLIERUNG UND SzenEN OPTIMIERUNG

Finde den perfekten Mix aus hoher Detailtiefe und effizienter Topologie.

ENVIRONMENT LAYOUT

Kombiniere natürliche und gebaute Elemente zu einer Umgebung im filmischen Maßstab.

LIGHTING UND PRÄSENTATION

Baue eine produktionsreife Lichtsituation für dein finales Rendering.

FINAL RENDERING UND PORTFOLIO-VORBEREITUNG

Render dein Ergebnis und bereite es als hochwertiges Portfolio-Piece auf.

