

MOTION MECHANICS: TEIL 1.

MODELLIERUNG UND TEXTURIERUNG DER PRODUKTVISUALISIERUNG



EINFÜHRUNG

Tauche ein in die Welt der High-End-Produktvisualisierung, in der jede Kurve, jede Schräge und jede Spiegelung eine Geschichte erzählt. In diesem praxisorientierten Kurs lernst du, wie man einen Roboterarm mit der Präzision modelliert und texturiert, die in professionellen Werbeproduktionen und Studio-Renderings erwartet wird. Unter Anleitung von Experten aus der Branche folgst du einem realen Produktions-Workflow – vom Blockout bis zu produktionsreifen Oberflächen – und verstehst nicht nur, wie man saubere Hard-Surface-Modelle erstellt, sondern auch warum bestimmte Techniken für Rendering, Animation und Marketing-Visuals entscheidend sind.

Dieser Kurs richtet sich an 3D-Künstler:innen auf Intermediate-Level, angehende Spezialist:innen für Produktvisualisierung und alle, die ihre Hard-Surface-Qualität auf professionelles Niveau heben möchten. Am Ende wirst du ein hochwertiges, studioreifes Asset haben, das bereit für Animation und Final Render ist.

WAS DU LERNEN WIRST:

- Aufbau sauberer, präziser Hard-Surface-Geometrie für Produktaufnahmen
- Anwendung professioneller UV-Workflows für Metall- und Kunststoffkomponenten
- Erstellung polierter Materialien für Produktwerbung
- Vorbereitung des Modells für Rigging, Animation und filmisches Rendering
- Verständnis der Standards der Produktvisualisierung in VFX- und Werbestudios

Schwierigkeitsgrad Mittel

Voraussetzungen: Maya, Substance
3DPainter

Dauer: 3 Tage

Material inklusive: Referenz Bilder

KURSSTRUKTUR



○ RECHERCHE UND REFERENZSAMMLUNG

Erfahre, wie Studios Referenzen für Produktvisualisierung sammeln und analysieren.

○ GRUNDLAGEN DES PRODUKT MODELLINGS

Blockout, Maßstab Genauigkeit und Logik der Produktfotografie.

○ HARD-SURFACE-DETAILING

Saubere Booleans, Panel Cuts, Phasenlogik, mechanische Gelenke.

○ UVS FÜR PRODUKTVISUALISIERUNG

Effizientes Unwrapping für saubere, scharfe Texturen.

○ TEXTURIERUNG


Metall, Kunststoff, Roughness-Variationen, Fingerabdruck-Realismus.

○ TEXTUREN EXPORTIEREN

Exportiere Texturen und passe Materialien für die Weiterarbeit in Maya an.

○ ENDERGEBNIS

Am Ende erhältst du einen vollständig modellierten und texturierten Roboterarm, bereit für Rigging, Animation und kinoreifes Rendering.



KLICKEN, UM DAS
ENDERGEBNIS ZU SEHEN