

MOTION MECHANICS: TEIL 2. RIGGING UND ANIMATION FÜR PRODUKT VISUALISIERUNG



EINFÜHRUNG

Tauche ein in eine mechanische Welt, voll von Bewegung, Präzision und Kontrolle. In diesem Kurs lernst du das "Riggen" und das Animieren eines mechanischen Arms, speziell zur Visualisierung von verschiedenen Produkten, genau wie in Werbekampagnen, Tech-Produktionen und technischen Showcases.

Du lernst, wie man klare und zuverlässige Riggs entwickelt, die eine fließende und kontrollierte Animation ermöglichen, um bestimmte Produktmerkmale hervorzuheben, Mechanismen sichtbar zu machen und hochwertige cinematicische Aufnahmen erstellen.

Dieser Kurs richtet sich an 3D-Künstler:innen auf Intermediate-Level, die in die 3D-Welt eintreten möchten und Produktvisualisierer:innen, die versuchen, den technischen Hintergrund hinter professionellen Hardware-Animations zu verstehen.

Am Ende bist du in der Lage, eine vollständige Produkt-Bewegung zu animieren und diese für VFX und Kompositionen vorzubereiten.

WAS DU LERNEN WIRST:

- Einen funktionalen und fehlerfreien rig für mechanische Objekte zu erstellen
- Produktanimationen entwickeln, wie sie in Werbung und Industrie Visualisierung eingesetzt werden
- Timing, Rhythmus und Kameraführung für Produktpräsentationen meistern
- Typische Deformations- und Hierarchie Probleme lösen
- Deine Animation professionell für Rendering und VFX exportieren

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Voraussetzungen: Maya

Dauer: 3 Tage

Material inklusive: Szenen-Assets

KURSSTRUKTUR



○ RIGGING-LOGIK FÜR MECHANISCHE ASSETS

Effiziente Hierarchien, IK-Systeme, Constraints & Pivot-Steuerung

○ MOTION DESIGN PRINZIPIEN

Produkt- vs. Charakter Bewegung – Klarheit, Timing, Rhythmus

○ ANIMIEREN VON PRODUKT SEQUENZEN

Montage Aufnahmen, Hero-Posen, mechanische Enthüllungen

○ KAMERASPRACHE IN DER PRODUKTVISUALISIERUNG

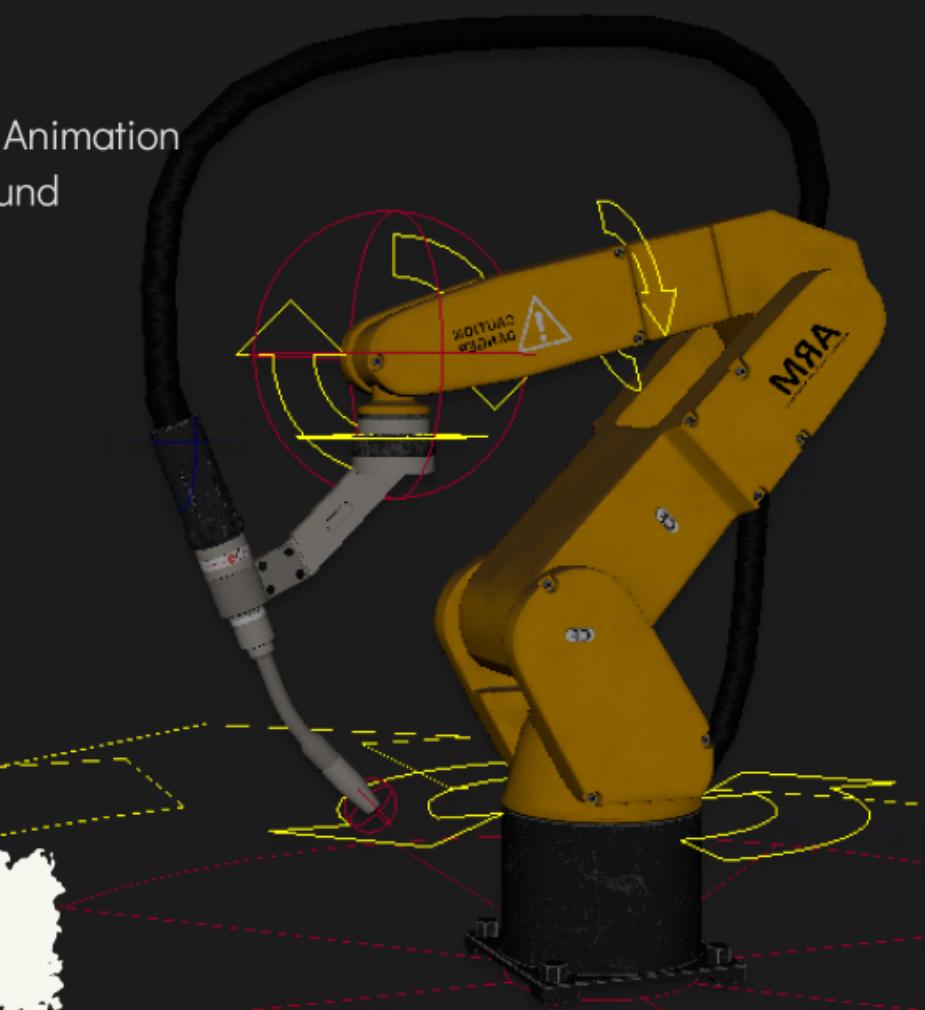
Dynamische, werbetaugliche Kamera-Bewegungen und Bildkomposition

○ VORBEREITUNG FÜR VFX & RENDERING

Export, Caching, Szenenorganisation und saubere Übergabe an die Pipeline

○ ENDERGEBNIS

Eine ausgefeilte mechanische Animation
Sequenz zum Rendern bereit und
VFX-Integration.



KLICKEN, UM DAAS
ENDERGEBNIS ZU SEHEN