

(Lowpoly) Charaktere und Kreaturen in Blender

Exposé Tutortätigkeit | Timon Zimmermann

In diesem Workshop soll sich damit beschäftigt werden, wie in Blender relativ schnell optimierte Charakter - und Kreaturmodelle für Spiele und Animationen erstellt werden können. Der Kurs richtet sich an Studierende, die bereits wissen, wie Blender verwendet wird, aber noch nicht allzu viel Erfahrung im Bereich Modelling haben.

Ziel des Kurses

Am Ende des Kurses sollen die Teilnehmenden einen Charakter oder eine Kreatur fertig modelliert und texturiert haben, sowie Techniken erlernt haben, welche für zukünftige Projekte verwendet und erweitert werden können.

Inhalte

Zunächst sollen grundlegende Modellieretechniken und Prinzipien anhand von simplen Modellen demonstriert und von den Teilnehmenden geübt werden.

Nach erfolgreicher Anwendung der Grundlagen wird auf Techniken spezifisch zu Charakteren und Kreaturen eingegangen - auch diese werden mit praktischen Übungen vertieft. Anschließend entscheiden sich die Teilnehmenden für ein eigenständiges Projekt, welches während des Workshops mit Unterstützung umgesetzt wird.

Zuletzt wird auf UV-Unwrapping und die Texturierung der Modelle in Blender eingegangen. Auch hier werden die Techniken anhand von Beispielen demonstriert und anschließend von den Teilnehmenden auf ihre Projekte angewendet.

Zeitplan

- Tag 1
 - Einführung und grundlegende Techniken
- Tag 2
 - Themenspezifische Techniken & Umsetzen eines selbstständigen Projektes
- Tag 3
 - Techniken zur Texturierung & Anwenden dieser auf das selbständige Projekt

Referenzen

