NEXIO Online Akademie GmbH

Texturing für 3D / CGI in Adobe Substance 3D Painter

Mediengestaltung & -design · Anbieter: NEXIO Online Akademie GmbH

FÖRDERUNG & KOSTEN

Kurspreis: 3.549 €

Förderfähig über: Bildungsgutschein

AZAV-zertifizierter Bildungsträger — Förderung durch die Agentur für Arbeit möglich

Kursdaten auf einen Blick

Durchführung	Online
Lernformat	Zeitgebunden
Dauer	7 Wochen in Vollzeit
Unterrichtssprache	Deutsch
Kursstart	Startet jede Woche
Vorkenntnisse	Grundlegende Kenntnisse
Abschluss	Trägerinternes Zertifikat bzw. Teilnahmebescheinigung

Bildungsträger & Kontakt

NEXIO Online Akademie GmbH
Am Herrschaftsweiher 11, 67071 Ludwigshafen am Rhein
Telefon: 0800 100 87 34
E-Mail: beratung@nexio-akademie.de
Web: https://nexio-akademie.de

Kurs online ansehen

01 Kursbeschreibung

Erlerne und erprobe grundlegende und erweiterte Techniken. Du wirst mit den grundlegenden Programmfunktionen und Arbeitsweisen vertraut gemacht und übst praktisch das Texturieren für die Medien- und Werbebranche sowie Film- und Games-Branche.

02 Lehrplan & Module

1. Software-Grundlagen

Du lernst die Oberfläche von Adobe Substance 3D Painter mit Ebenen, Masken, Werkzeugen und Projekteinstellungen kennen. Außerdem richtest du deinen Arbeitsbereich ein und importierst erste Modelle.

2. Grundverständnis von UV / Texel Density / Udim Workflow

Dieses Modul erklärt, wie UV-Koordinaten, Texel Density und der UDIM-Workflow die Qualität einer Textur bestimmen. Du lernst, eine gleichmäßige Auflösung über mehrere Objekte und Kacheln hinweg sicherzustellen.

3. PBR Workflows

Du verstehst das Prinzip des Physically Based Rendering mit den Workflows Metal/Roughness und Specular/Glossiness. So erstellst du Materialien, die in verschiedenen Render-Engines und Game-Engines konsistent aussehen.

4. Texture Map Typen und Eigenschaften

Hier lernst du die verschiedenen Texture Maps wie Base Color, Roughness, Metallic, Normal, Height und Ambient Occlusion kennen. Du erfährst, welche Information jede Map trägt und wie sie zusammenwirken.

5. Erstellen von individuellen Oberflächen

Du gestaltest eigene Materialien und Oberflächen mit Füllebenen, Masken und Generatoren. Dabei kombinierst du mehrere Materialschichten zu glaubwürdigen Oberflächen wie Metall, Holz oder Kunststoff.

6. Erstellen von Oberflächen-Strukturen

Du erzeugst Strukturen wie Maserungen, Nähte, Gravuren oder Reliefs direkt auf der Oberfläche des Modells. Dazu nutzt du Stencils, Alphas und prozedurale Werkzeuge.

7. Erstellen von Höhen-Textur-Maps (Height / Displacment Maps)

In diesem Modul erstellst du Height- und Displacement-Maps, die Tiefe und Relief auf einer Oberfläche erzeugen. Du lernst den Unterschied zwischen reiner Schattierungswirkung und echter Geometrieverschiebung beim Rendern kennen.

8. Genieren von Simulieren-Texturen (Dreck / Kratzer usw.)

Du generierst Gebrauchsspuren wie Schmutz, Kratzer, Rost oder Kantenabnutzung mithilfe von Smart Masks und Generatoren. Diese Effekte verleihen deinen Objekten Geschichte und Realismus.

9. Face- / Skin-Texturen

Hier texturierst du Gesichter und Haut mit Poren, Farbvariationen und feinen Unregelmäßigkeiten. Du lernst, wie Subsurface-Effekte und Detailebenen eine natürliche Hautwirkung erzeugen.

10. Stylized Texturen

Du erstellst stilisierte Texturen, wie sie in Animationsfilmen und Games häufig vorkommen. Handgemalte Effekte, vereinfachte Farbverläufe und betonte Kanten stehen dabei im Mittelpunkt.

11. XYZ -Texturen verwenden

Du lernst, wie XYZ-Texturen und Scan-Daten für hochdetaillierte Haut- und Oberflächenstrukturen eingesetzt werden. Dazu gehört die Übertragung der Daten auf das eigene Modell und deren Feinabstimmung.

12. Vorlagen importieren und verwenden

Dieses Modul zeigt dir, wie du Vorlagen, Smart Materials und Projektvorlagen importierst und für eigene Arbeiten anpasst. So beschleunigst du deinen Workflow und arbeitest in Projekten einheitlich.

03 Enthaltene Zertifikate

Trägerzertifikat: Trägerinternes Zertifikat bzw. Teilnahmebescheinigung

04 Voraussetzungen

Vorkenntnisse

Niveau: Grundlegende Kenntnisse

Grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit Photoshop sowie Wissen über Farblehre müssen vorhanden sein. Voraussetzungen sind außerdem gute Deutschkenntnisse und grundlegende Englischkenntnisse.

05 Zielgruppen & Berufsperspektiven

- Arbeitssuchende

Mögliche Berufsbilder: 3D-Artist, 3D Designer

NÄCHSTER SCHRITT

Kursdetails online ansehen und Anbieter kontaktieren

NEXIO Online Akademie GmbH · Am Herrschaftsweiher 11, 67071 Ludwigshafen am Rhein
0800 100 87 34 · beratung@nexio-akademie.de · https://nexio-akademie.de

Online ansehen