

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

Modul-Nr.: B-3684-1

Dauer: 350 Stunden

Zeitraumen: Vollzeit und Teilzeit

Kategorien: 3D / CGI

Bildungsarten: Fortbildung/Qualifizierung

Kosten: 0,00 € (mit Bildungsgutschein)

Standort: Würzburg und Aschaffenburg

Erlernen und erproben Sie grundlegende und erweiterte Techniken. Sie werden mit den grundlegenden Programmfunktionen und Arbeitsweisen vertraut gemacht und üben praktisch das Texturieren für die Medien- und Werbebranche sowie Film- und Games-Branche.

Inhalte

- Software-Grundlagen
- Grundverständnis von UV / Texel Density / Udim Workflow
- PBR Workflows
- Texture Map Typen und Eigenschaften
- Erstellen von individuellen Oberflächen
- Erstellen von Oberflächen-Strukturen
- Erstellen von Höhen-Textur-Maps (Height / Displacement Maps)
- Genieren von Simulieren-Texturen (Dreck / Kratzer usw.)
- Face- / Skin-Texturen
- Stylized Texturen
- XYZ -Texturen verwenden
- Vorlagen importieren und verwenden

Anforderungen

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

Termine

- 17.02.2025 - 04.04.2025
- 17.03.2025 - 02.05.2025
- 14.04.2025 - 30.05.2025
- 12.05.2025 - 27.06.2025
- 10.06.2025 - 25.07.2025
- 07.07.2025 - 22.08.2025
- 04.08.2025 - 19.09.2025
- 01.09.2025 - 17.10.2025
- 29.09.2025 - 14.11.2025
- 27.10.2025 - 12.12.2025
- 24.11.2025 - 16.01.2026
- 22.12.2025 - 13.02.2026
- 26.01.2026 - 13.03.2026