

# EXPOSE TUTORTÄTIGKEIT

## “SCULPTING->TEXTURING”

Maria Ulrich, Matr.: 8839

Marc Teuber, Matr.: 9432

WISE 2024

### INHALTE

Dieser Kurs soll zum einen Einblick in die Sculptingtools von Blender geben und zum anderen die Grundlagen von Texturierung mit Substance Painter nahebringen.

Dafür starten wir mit den richtigen Einstellungen und Vorbereitung für Sculpting und geben einen Überblick der verschiedenen Werkzeuge, welche Blender bietet. Als Übung gibt es für diesen Teil eine vorgegebene Aufgabe, welche von allen gemeinsam und unter Anweisung bearbeitet wird. In dieser Aufgabe werden die Studierenden mithilfe von gegebenen oder selbst gewählten Referenzen ein simples Objekt sculpten.

Anschließend wird dieses Modell kurz in Blender für die Texturierung vorbereitet. Die Topologie wird aufgeräumt und UV-unwrapped. Nach einer kurzen Einführung zum Thema „Physically-Based-Rendering“ wird dieses Modell in Substance Painter texturiert. Dort importieren wir das Modell und beschäftigen uns zunächst mit dem “Baking”. Dann benutzen wir erst die Pinsel und Ebenen der “Mal-Tools” und anschließend Masken und Funktionen für schnellere generative Texturierung.

Nachdem das erste gemeinsam erstellten Objekt soweit vollständig ist, hat man die Wahl, an diesem Objekt weiterzuarbeiten oder ein eigenes Objekt am Sonntag umzusetzen. Dabei unterstützen wir und können auch, je nach Bedarf, weiterführende Funktionen der Programme zeigen.

## SUBSTANCE PAINTER LIZENZ

Adobe Substance Painter ist für Studierende komplett kostenlos. Jedoch muss man diese Lizenz vorher über seinen Burg-Adobe-Account aktivieren. Da dies manchmal ein paar Stunden zum Bestätigen dauert, ist es wichtig, dies schon vor dem Kurs zu machen. Dafür folgt man den Schritten unter folgendem Link:

<https://substance3d.adobe.com/education/>

Falls ihr dazu Fragen habt, könnt ihr diese auch gern schon vorab unter [st6372@burg-halle.de](mailto:st6372@burg-halle.de) stellen

## WAS SONST NOCH BENÖTIGT WIRD

- grundlegendes Verständnis von Blender  
(1. Semester Einführungskurs reicht auf jeden Fall)
- wer gern mit Zeichentablet arbeitet, kann dieses mitbringen

## ZEITPLAN

20 Lehrstunden a 45 min = 15h

**Freitag:** 16:30 - 18:30

- Einführung Sculptingtools

**Samstag:** 10:00 - 16:30 (1h Mittagspause)

- ersten Sculpt fertigstellen
- Einführung PBR-Texturierung
- Mesh-Cleanup und UV-Unwrapping
- Einführung Substance Painter

**Sonntag:** 10:00 - 16:30 (1h Mittagspause)

- unterstützes, aber freies Arbeiten an eigenem Objekt
- Besprechung der Ergebnisse, Feedbackrunde