



Texturing für 3D Animation – Workshop Animation Masterclass

Die Weiterbildung ist Teil der Qualifizierungsreihe „**Animation Masterclass**“ der International Academy of Media & Arts (IAMA) im Bereich Animation. Nach langjährigen Erfahrungen in der Durchführung der European Animation Masterclass bietet die IAMA darin karrierebegleitende Weiterbildungen für die Gewerke Storyboard, Modeling, Rigging/ Skinning/ Texturing, Hintergrund- und Kamera-Layout, Animation und Compositing an. Expertinnen und Experten der Branche sorgen dabei für eine fundierte Weiterbildung und coachen die Teilnehmenden projektbegleitend. Weitere Workshops für die weiterführenden Bereiche Animation, Hintergründe und Compositing etc. werden separat ausgeschrieben.

Die aktuelle Workshop-Reihe der „Animation Masterclass“ richtet sich an alle, die 3D Charaktere und Hintergründe zum Leben erwecken wollen. Im Workshop „Texturierung für die 3D Animation“ geht es dabei um die Kunst, Figuren und Hintergründen dem künstlerischen Stil entsprechende Oberflächenstrukturen zu verleihen und sie zu kolorieren.

Der Workshop besteht aus einem Präsenzwochenende in Halle an der Saale. Texturing-Expertin Cornelia Freche führt in die Thematik ein und coacht die Teilnehmenden in einem Praxisteil. Anschließend werden die Ergebnisse präsentiert und im Rahmen einer Feedback-Runde mit den Teilnehmenden und Expert:innen aus der Branche ausgewertet.

3D Texturing und Coloring:

Die Texturierung hat großen Einfluss auf den Look eines Animationsfilms, einer Serie oder eines Games und verbindet technisches Know-How mit einem künstlerischen Blick. Auch bei 3D-Modellen im Design-Bereich spielt sie eine wichtige Rolle. Oberflächentexturen können realistisch oder künstlerisch frei gestaltet werden, doch sie müssen stimmig sein, um eine glaubwürdige animierte Welt zu erschaffen. Die Texturen und die Kolorierung geben 3D Figuren, Hintergründen und Objekten Tiefe, Detailreichtum und einen eigenen Stil.

Termine und Ort:

- **27. und 28. April 2024, 10 – 17 Uhr**
- Mitteldeutsches Multimediazentrum Halle (Saale)

Programm: Während des Workshops erhalten die Teilnehmenden praktische Aufgaben, die sie durch das Erlernte von Woche zu Woche umsetzen müssen. Die Expert:innen stehen ihnen dabei online unterstützend zur Verfügung.

- Einführung in die Thematik des Texturing mittels Blender und Adobe Photoshop
- Vorstellung von Anwendungsgebieten im Animationsfilm, der Gameindustrie und dem Designbereich
- Einführung in die Besonderheiten unterschiedlicher Techniken, z.B. Texturepainting, Erstellung nahtloser Texturen und die Anwendung fertiger Texturen
- Praxisorientierte Übungen zum Texturing von Charakteren und Set-Elementen für eine Animationsserie

Um einen praxisnahen Einblick in das Texturing für eine Animationsserie zu ermöglichen, werden für die Übungen Character Models und Sets aus dem Projekt „Wormworld Saga“

(<https://wormworldsaga.com/>) verwendet, wie sie bei einer professionellen Serienproduktion zum



Einsatz kommen. Die 2D-Graphic Novel wird hierbei künstlerisch in 3D-Bewegt看 übertragen. Ein besonderer Fokus liegt auf dem malerischen Stil, der im Texturing adaptiert und umgesetzt wird.

Zielgruppe: Der Workshop „Texturierung für die Animation“ richtet sich an Junior Artists, Absolvent:innen und Studierende mit ersten Erfahrungen im Design- oder Animationsbereich, aber auch an erfahrenere Künstler aus angrenzenden Bereichen und interessierte Quereinsteiger.

Voraussetzungen:

Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Als Weiterbildungs- und Qualifizierungsmöglichkeit vermittelt der Workshop die Kernkompetenzen im Texturing von den Grundlagen an.

Ein eigener Laptop sowie die Software **Blender** (kostenfrei) und **Adobe Photoshop** sind von den Teilnehmenden selbst bereitzustellen. Lizenzen können von uns nicht zur Verfügung gestellt werden. Blender ist kostenfrei, Adobe Photoshop ist als kostenfreie Probelizenz (7 Tage) erhältlich. Sollte kein eigener Laptop/PC vorhanden sein, kann durch uns, gegen eine Leihgebühr von 60,00 Euro, die Hardware für den Workshop-Zeitraum bereitgestellt werden.

Expertinnen:

Conny Freche – Kursleiterin

Freelancerin Arts & Design

Projekte:

- *Dwarves, Witches & a giant (2021)*
- *Coppelia (2019-2020)*

<https://freche.de/>

Romy Roof – Head of animation workshops

Freischaffende Produzentin/Consultant Producer

Projekte:

- *Die Abenteuer des jungen Marco Polo I & II*
- *Mullewapp I & II*

<https://www.linkedin.com/in/romy-roolf-5756432a/?originalSubdomain=de>

Teilnahmegebühr

Die Teilnahmegebühr beträgt 150 Euro zzgl. 7 % MwSt. (160,50 Euro Brutto).

Die Leihgebühr für ein Arbeitsgerät (bei Bedarf) beträgt 60 Euro Brutto.

Durch eine Kooperation mit der Burg Giebichenstein erhalten ausgewählte Student:innen einen kostenfreien Platz im Workshop.

In der Teilnahmegebühr sind die Arbeitsmaterialien der Expertin sowie das Catering enthalten. **Nicht enthalten** sind Reise- und Logiskosten für die Präsenzveranstaltungen in Halle (Saale) sowie die technische Bereitstellung von Hardware und Software. Gerne können wir Ihnen Hotels empfehlen.

BEWERBUNG bis 17. April 2024 über <https://iama-halle.eu/portfolio/online-anmeldung/>

Interessenten bewerben sich bitte mit einem Motivationsschreiben (max. 2 Seiten) und einer Kurzvita.