

---

## Fahrzeug fÄ¼r AC, wie beginnen?

Geschrieben von TheDoctor - 12.04.2015 01:50

---

Hey!

Da mich gerade etwas die Langeweile packt, dachte ich mir ich versuche mich auch mal an einem Auto fÄ¼r AC. Ob es je fertig wird, steht in den Sternen, da ich totaler Noob in dem Bereich bin.

Ich habe mir jetzt einige Tutorials angesehen und es gibt scheinbar zwei Methoden um zu beginnen.

1. 'From scratch', also das Modell nach und nach aufbauen
2. Den WÄ¼rfel ausmodellieren.

Die Frage ist jetzt, was ist besser, bzw. welche Methode bringt was fÄ¼r Vor- und Nachteile mit sich?

Ich habe in Blender mit Variante 2 begonnen, aber die Frage, ob die andere Methode nicht besser wÄ¼re, lÄ¼sst mir keine Ruhe. :D

Have fun! :)

=====

## Aw: Fahrzeug fÄ¼r AC, wie beginnen?

Geschrieben von Paule\_NLC - 21.09.2015 11:28

---

Willkommen in der Welt des AC-Modding.

Es gibt viele Methoden ein Auto zu modellieren. FÄ¼r Games eignet sich meiner Meinung nach die Polymethode oder die Boxmodellierung Methode am besten.

So richtig Vor- und Nachteile der beiden Methoden gibt es nicht. Es kommt auf dein Arbeitsablauf an, und mit was du am besten zurecht kommst. Das Ergebnis der beiden Methoden ist das gleiche. Die beiden Methoden unterscheiden sich auch nur in der Anfangsphase.

Beim Box-Modelling fÄ¼ngst du, wie der Name schon sagt, mit einer Box an. In diese Box schneidest du immer mehr Edges rein und versuchst das Modell grob abzustecken.

Beim Poly-Modelling ist es im Prinzip das gleiche. Nur dass du mit einer Ebene anfÄ¼ngst und an diese Ebene weitere Ebenen anschlieÃt und letztendlich StÄ¼ck fÄ¼r StÄ¼ck das Modell abgrenzt. Wichtig ist bei diesem ersten Schritt (dem groben Ausmodellieren) nicht zu sehr ins Detail zu gehen. Es geht erstmal nur darum mit klaren FlÄ¼chen und einem guten Polyflow die Proportionen zu treffen. Umso weniger Polys umso leichter lassen sich Korrekturen durchfÄ¼hren. Ist die grobe Form einmal abgesteckt ist der Arbeitsablauf identisch...detaillieren, Bauteile heraustrennen, detaillieren, usw... Leider kann ich dir in Blender nicht weiterhelfen...aber ich hoffe das beantwortet erstmal deine Frage, auch wenn es schon etwas her ist.

=====