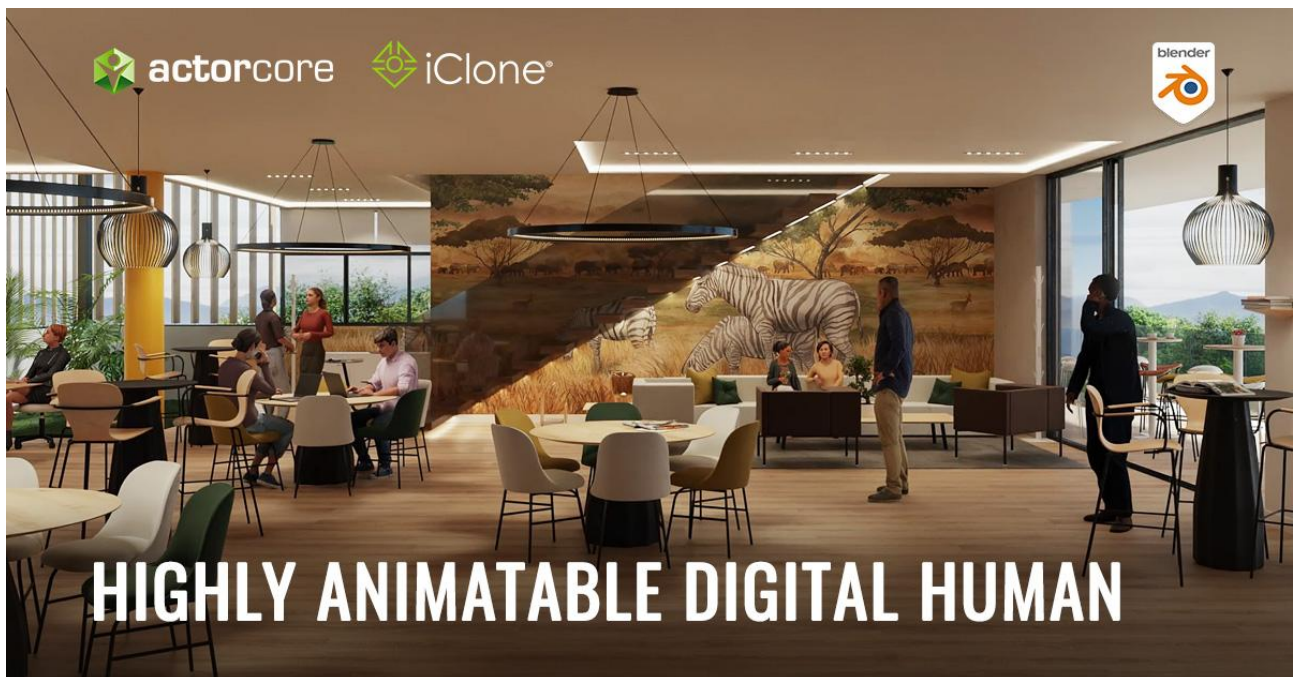


Vollständig animierbare 3D ActorCore Figuren für ArchViz, Engineering und Automation

Der Originalartikel wurde von Ronen Bekerman geschrieben und auf Ronen Bekerman Archviz Hub veröffentlicht.



Einleitung

Das Angebot an qualitativ hochwertigen [3D-Figuren](#) für die Simulation von Menschenmengen ist im Bereich der Architektur-Visualisierung doch recht begrenzt, und ich stelle fest, dass wir immer wieder die gleichen Assets verwenden. Wenn es um 3D-Darsteller geht, können Sie mit einem einzigen 3D-Darsteller in der Szene auskommen, wenn Sie nur genügend Bewegungen zur Verfügung haben. [ActorCore](#) kommt zum richtigen Zeitpunkt, um hochwertige 3D-Asset-Bibliotheken für [Mocap-Bewegungen](#) und animierte 3D-Figuren für das Crowd-Rendering anzubieten. Ich finde die Bereitstellung von Tausenden von [3D-Bewegung](#)soptionen für ARCHVIZ-Projekte sehr hilfreich.

Video: <https://youtu.be/rHnMRD4tSoU>

Hinter den Kulissen

Paco Barruguer ist ein 3D-Künstler für Architekturvisualisierung, der Blender als Hauptsoftware verwendet. Im Video sehen Sie den gesamten Prozess, beginnend mit

ActorCore, dem Einrichten von [3D-Charakteren](#) und 3D-Bewegungen, dem Exportieren, der Installation des ActorCore Add-ons für Blender und dem Einlesen der Daten für die 3D-Animation.

Mit Hilfe der kostenlosen Blender Auto Setup Tools war es noch nie so einfach, ActorCore-Charaktere mit vollständigen Materialeinstellungen automatisch zu importieren, was Blender zu einem leistungsstarken Werkzeug für das Blendshape-Design von ActorCore-Charakteren macht. Zu den Zusatztools gehören auch das Blender Auto-Rig Pro Preset und das RIGIMAP-Tool, mit denen sich bei komplizierten und routinemäßigen Abläufen viel Zeit sparen lässt.

“ActorCore + iClone übernimmt diese Aufgabe für Sie, ohne dass Sie umfangreiche Kenntnisse über Charaktererstellung oder Animation benötigen. Diese Software macht es sehr einfach, Animationen und einzigartige Bewegungen zu erstellen.”

Paco Barruguer - Freiberuflicher 3D-Künstler. Archviz.Design

Um mehr über Pacos Arbeitsweise mit ActorCore, [iClone](#) und Blender zur Erstellung eines Archviz-Projekts zu erfahren, lesen Sie den vollständigen Artikel auf [Ronen Bekerman architecture visualization hub](#), oder besuchen Sie die entsprechende [Anleitung zur Verwendung von ActorCore mit Blender](#). Erleben Sie die optimierte [3D-Animationspipeline](#) und holen Sie sich Anregungen für ArchViz, [Spieleentwicklung](#), Filmproduktion und vieles mehr.

Weitere Infos finden Sie unter:

Reallusion: <https://www.reallusion.com/de>

iClone für 3D-Animation: <https://www.reallusion.com/de/iclone/>

Character Creator für 3D-Charakter: <https://www.reallusion.com/de/character-creator/>