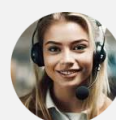


Cinema 4D – Grundlagen



 Kurs ID: CIGL  Dauer: 1 Tag  ab: € 1.350,00 zzgl. MwSt.

In dieser Cinema 4D Schulung erhältst du einen fundierten Einstieg in die Oberfläche, die Werkzeuge und vor allem die Workflows, die für einen erfolgreichen Einsatz von Cinema 4D relevant sind. Lasse dich von der nachgewiesenen leichten Erlernbarkeit von Cinema 4D überzeugen. Mit CINEMA 4D bist du in der Lage, alle anfallenden Aufgaben im 3D-Bereich professionell zu lösen. Ganz gleich ob für Film, TV, Werbung, Wissenschaft, Architektur, Produktdesign oder jeden anderen Bereich, in dem es auf professionelle Ergebnisse ankommt. Durch das einzigartige modulare System und die wiederholt bewiesene leichte Erlernbarkeit ist CINEMA 4D das ideale Tool für den Einsteiger und Profi. Lasse dich bei dieser Cinema 4D Schulung von den vielfältigen Möglichkeiten in den Bann ziehen. Ergänzend hast du in dem Cinema 4D Grundlagen Training die Möglichkeit, den effektiven Einsatz von Wacom Stifttablets in Cinema 4D zu erlernen. Wir erläutern dir im Kurs die wichtigsten Grundbegriffe wie Polygone, Texturen und Licht, um dein Verständnis im Umgang mit dem Tool zu steigern. Du erhältst somit das Grundlagenwissen zur Umsetzung deiner 3D-Projekte.



Sie haben Fragen?

+43 50 4510-0

Mo-Do 8-17 Uhr, Fr. 8-14 Uhr

Kursdetails



tecTrain ist ein zertifiziertes Schulungsinstitut nach Ö-Cert, dem Qualitätsrahmen für die Erwachsenenbildung in Österreich

Kursinhalte

Einführung in die Cinema 4D Schulung

Cinema 4 D Grundlagen

- Perspektiven
- Programmeinstellungen / Einstellungen der Ansichten
- Koordinatensysteme in der 3D Welt
- Einfache Grundobjekte
- Objektmanager
- Attributemanager
- Contentmanager
- Ebenen und Ansichten
- Tags
- Materialeditor
- Grundlagen Advanced Renderer
- Bildmanager
- Anlegen der wichtigsten Tastaturkürzel und Shortcuts

Einführung in den Produktionsworkflow

- Import/Export
- Modelling
- Materialien
- Szenenaufbau
- Beleuchtung
- Rendering

Werkzeuge

- Wann ist der Einsatz von welchem Werkzeug sinnvoll
- Vor- und Nachteile bestimmter Arbeitsschritte
- Kombination von Objekten und Deformern
- Polygone, Kanten und Punkte
- Die Modellier-Modi
- Selektionen

Professionelles Modelling in Cinema 4D

- Grundlagen des professionellen Modelling
- Aus einem Objekt entsteht ein Modell
- Die Polygonewerkzeuge
- Wichtungen
- Richtig schneiden Pfas / Ebene / Linien mit div. Werkzeugen
- Nurbs-Modelling
- Splines
- Instanzen

- Das Symetrie-Objekt
- Das Boole-Objekt
- Das Null-Objekt
- Mesh-Deformer

Texturierung, Texturerstellung, Texturrecherche, Shader

- Mit Texturen geben wir unseren Modellen das richtige Outfit
- Wir fertigen Texturen in Photoshop und Bodypaint an und arbeiten mit Realtextures
- Materialkanäle / Relief / Normal etc.
- Channel Shader
- Volumen-Shader
- Projektionen

Beleuchtung von Szenen

- Neben dem professionellen Texturieren gehört das Wissen über den richtigen Einsatz einer Beleuchtung zu den am meist unterschätzten Themengebieten im Bereich 3D
- Grundlagen Beleuchtung
- Standardbeleuchtung
- Das Lichtwerkzeug
- Global Illumination
- Licht und Schatten

Einführung in die Animation

- Wie entstehen Animationen
- Keyframeanimation
- Das richtige Timing
- Videoformate

Kamera und Rendering in Cinema 4D

- Auf die Perspektive kommt es an
- Das Kameraobjekt
- Physikalische Kameraeinstellungen
- Tiefenunschärfe
- Multi-Passes richtig nutzen
- GPU Prorender von AMD (Vor- und Nachteile)
- Physikalisches Material für ProRender
- Physikalische Licht für ProRender

Rendervoreinstellungen und Optionen

- Post-Effekte
- Der Bildmanager

Voraussetzungen

Für deinen Besuch unserer Cinema 4D Grundlagen Schulung empfehlen wir allgemeine Kenntnisse im Umgang mit Windows/Mac.

Zielgruppe

Unsere Schulung richtet sich Designer, Architekten, Grafiker und Ingenieure, die professionelles Produktdesign, foto-realistische Charakter-Animationen sowie wissenschaftliche Simulationen mit der Software erzeugen möchten.

Abschluß

Nach Seminarabschluss erhalten Sie ein tecTrain-Teilnahmezertifikat.