

3D / CGI Basics in der 3D-Software Maxon Cinema 4D

Geförderte Weiterbildung.

In dieser Weiterbildung erlernen und erproben Sie grundlegende Techniken und werden mit den wesentlichen Programmfunktionen und der Arbeitsweise vertraut gemacht. Sie üben praktisch 3D-Modellieren und -Visualisieren für die Medien- und Werbebranche sowie die Film- und Gamesbranche.

ZIELGRUPPE

Diese Weiterbildung ist geeignet für alle Personen, die 3D-Objekte erstellen und visualisieren wollen. Die Inhalte sind relevant für Personen aus den Bereichen der Werbebranche, Fotografie, Konstruktion, Baubranche, Gestaltung, Filmbranche, dem Marketing und allgemein kreativen Berufen. Angesprochen sind auch Personen, die einen Wechsel in den kreativen Bereich anstreben. Zu nennende Berufe sind Architekten, Bauzeichner, Fotografen, Designer, Grafiker, Mediengestalter, Modedesigner sowie zugehörige Assistenzberufe.

FÖRDERUNG

- Bildungsgutschein

ABSCHLUSS

- Teilnahmebescheinigung TÜV Rheinland Akademie

PERSPEKTIVE NACH DER QUALIFIZIERUNG

Teilnehmende erlernen grundlegende Fachkenntnisse zum Erstellen und Visualisieren digitaler Objekte, die es ihnen ermöglichen, in verschiedenen Branchen eine Anstellung zu erhalten. Die branchenübergreifenden Beschäftigungsmöglichkeiten ergeben sich auch durch die starke Überschneidung mit Inhalten, Techniken und Zielsetzungen des Produkt- und Industriedesigns, der Architektur und des Film- und Kommunikationsdesigns, des Gamedesigns und der Bildhauerei, aber auch der Textil-Industrie und dem Bereich Illustrationen.

HINWEIS

VIONA®: Die Fachqualifizierung findet live im virtuellen Klassenraum statt (am PC mit Headset und Mikrofon). Beim kommunikativen Training am digitalen Arbeitsplatz werden Themen auf verschiedenen Wegen für jeden Lerntyp vermittelt. Online-Kommunikation ermöglicht die Betreuung durch die besten Dozenten bundesweit. Die Teilnehmer werden auf Arbeitsstellen vorbereitet, die Medienkompetenz und Online-Kommunikation erfordern. Ein persönlicher Betreuer im Trainingscenter unterstützt dabei kontinuierlich auf dem Weg zum Abschluss der anerkannten Qualifizierung.

ZULASSUNGSVORAUSSETZUNGEN

Vorausgesetzt werden grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit Computern. Teilnehmende müssen über gute Deutschkenntnisse und grundlegende Englischkenntnisse verfügen. Eine Affinität zu Computergrafik und 3D-Visualisierung sollte vorhanden sein.

INHALT

- Benutzeroberfläche
- Primitive Körper und Manipulatoren
- Externe Referenzen einbinden
- Boolean-Workflow
- Polymodelling
- Kamera-Matching
- Basis Shader
- Basis Licht
- Basis Rendereinstellungen
- Einführung Keyframeanimation

TERMINE

- 18.08.2025 - 26.09.2025
- 15.09.2025 - 24.10.2025
- 15.09.2025 - 05.12.2025
- 13.10.2025 - 21.11.2025
- 08.12.2025 - 28.01.2026

KONTAKT

TÜV Rheinland Akademie - Lernen von zu Hause aus
Service Center
0800-1177277-99
bildungsberatung@tuv.com
<https://kurse.tuv.com>