

3D/CGI Basics in 3D-Software ZBrush (Maxon)

Geförderte Weiterbildung.

Eröffnen Sie sich neue berufliche Perspektiven in einer Vielzahl von Branchen sei es Marketing, Film, Gaming, Spielzeug, Mode, Textil- oder Schmuckdesign. Dieser Kurs ist Ihr Einstieg in die Technik des 3D-Modellierens und Sculptings mit der 3D-Software ZBrush des bekannten Herstellers MAXON. Er setzt keine Vorkenntnisse voraus und ist daher ideal für Einsteiger oder 3D-Artisten, die ihre Fähigkeiten in einer neuen Software erweitern möchten.

In diesem umfassenden Kurs erlernen Sie zunächst die Grundlagen des 3D-Sculptings und der Modellierung. Beginnend mit einfachen Formen und Objekten erweitern Sie Ihre Fähigkeiten zur Erstellung komplexer organischer Strukturen durch Subdivision Surface Modeling und den Einsatz von Deformern.

Der Kurs deckt wichtige Aspekte ab wie Topologie, das Erstellen von sauberen Netzstrukturen, fortgeschrittene Sculpting-Techniken und das Modellieren basierend auf der menschlichen Anatomie. Zusätzlich werden Sie in die Beleuchtungs-, Texturierungs- und Materialtechniken eingeführt, die Ihre Modelle zum Leben erwecken.

Nach Abschluss des Kurses sind Sie nicht nur in der Lage, ansprechende 3D-Modelle zu erstellen, sondern diese auch professionell zu präsentieren. Danach können Sie Ihr Wissen im spezialisierten Kurs 3D / CGI für 3D-Druck in der 3D-Software MAXON ZBrush weiter vertiefen, wo Sie lernen, Ihre Designs für den 3D-Druck zu optimieren.

ZIELGRUPPE

Die Weiterbildung richtet sich an kreative Personen, die in der 3D-Software ZBrush Grundlagen erlernen möchten, um Charaktere und Kreaturen in 3D zu visualisieren. Mit ZBrush-Skills punkten Sie bei Arbeitgebern wie Spielzeugherstellern, Schmuckherstellern, in der Bildhauerei, in der Werbebranche, Fotografie, Marketing, Filmbranche oder Gaming-Branche. Dieser Kurs richtet sich zum Beispiel an Mediengestalter, Designer, Grafiker, Bildhauer oder Fotografen.

FÖRDERUNG

- Bildungsgutschein

ABSCHLUSS

- Teilnahmebescheinigung TÜV Rheinland Akademie

PERSPEKTIVE NACH DER QUALIFIZIERUNG

Sie erlernen grundlegende Fachkenntnisse zum Erstellen und Visualisieren digitaler Objekte (Bildmaterial), die Ihnen zu Anstellungsmöglichkeiten in verschiedenen Branchen eröffnen.

Es gibt starke Überschneidungen mit Inhalten, Techniken und Zielsetzungen des Produkt- und Industriedesigns, der Architektur und des Film- und Kommunikationsdesigns sowie der Bereiche Game-Design und Bildhauerei, aber auch der Textil-Industrie und Illustrationen. Mit diesem Kurs machen Sie einen großen Schritt zu Berufen wie Character-Artist, Creature-Artist, Gamedesigner, Schmuckdesigner oder Spielzeugdesigner.

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 gute Deutschkenntnisse (Niveau B2) und grundlegende Englischkenntnisse. Ebenso nötig sind Erfahrungen im Umgang mit Computern und eine Affinität zu oder Ausbildung in einem Kreativberuf.

INHALT

- UI-Grundlagen
- 3D Modeling
- SubD Modeling
- Deformer
- Topologie
- Sculpting
- Anatomie
- Lighting
- UV Mapping
- Painting, Materials
- Shading, Texturing

- Simulation
- Rendering
- Hardsurface Modeling
- Import, Export

TERMINE

- 04.08.2025 - 26.09.2025
- 01.09.2025 - 24.10.2025
- 01.09.2025 - 19.12.2025
- 29.09.2025 - 21.11.2025
- 22.12.2025 - 20.02.2026
- 23.02.2026 - 12.06.2026

KONTAKT

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