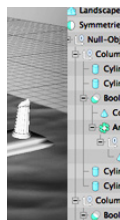


## Beispielhafte Schulungsthemen zum Umgang mit Cinema 4D

Die Cinema 4D Schulungsreihe richtet sich besonders grafische Dienstleister, Firmen und Verlage, die die Möglichkeiten von 3D in Ihren Workflow integrieren wollen. Die Schulungsreihe besteht aus verschiedenen Modulen und kann sowohl für Einsteiger wie für Fortgeschrittene ausgelegt werden. Die minimal empfohlene Schulungsdauer beträgt mindestens

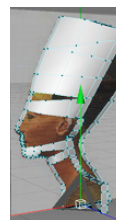
3 und maximal 12 Tage, um den vermittelten Stoff auch erfolgreich zu verankern.

Jedes Modul umfasst klar abgegrenzte Kapitel, die bei Bedarf auch ausgeweitet werden können. Es ist möglich Anwendungsbeispiele (Templates) in den Schulungen zu erarbeiten, die für eine spätere Verwendung in der eigenen Produktion genutzt werden können.



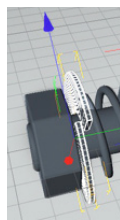
### 01 Workflow verstehen und Workspace einrichten

Je übersichtlicher die Benutzeroberfläche eingerichtet ist, desto besser und schneller kann man sich dem eigentlichen Gestalten im 3D-Raum widmen. Cinema 4D bietet hier eine Vielzahl an Optionen um das Programm individuell anzupassen.



### 02 Modellierung von Polygonobjekt

Neben dem Arbeiten mit Standardobjekten (Quader oder Kugeln etc.) gibt es vor allem zwei Herangehensweisen Objekte zu bauen. Dieses Modul widmet sich dem Aufbau der Körper anhand von Polygonen und den Möglichkeiten diese zu formen.



### 03 Nurbs-Modellierung

Die zweite Methode um Objekte zu konstruieren zeigt Ihnen das Modellieren anhand von Pfaden, aus denen anschließend Oberflächen generiert werden. Wir zeigen auch wie man vorgeht und welche Vor- bzw. Nachteile das mit sich bringt.



### 04 Texturierung und Shading

Wenn das Modell fertig gebaut ist, benötigen wir noch das richtige Material. Aber auch hier bieten sich wieder unterschiedliche Optionen an: Entweder arbeitet man mit Bildern oder mit Cinema 4D Materialien. Warum und Wieso zeigen wir hier.



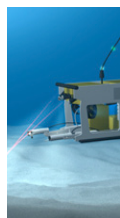
### 05 Beleuchtung und Automatisierung

Ein tolles Modell mit schlechter Beleuchtung sieht immer auch schlecht aus, aber ein schlechtes Modell mit einer guten Beleuchtung kann super aussehen! Vieles hängt nur vom richtigen Licht ab und wir zeigen Ihnen man Ihr Modell richtig in Szene setzen.



### 06 Xpresso und Mograph

Wie erstellt man einen ganzen Wald mit unterschiedlichen Bäumen und nur dort wo es keine Wiese gibt? Oder wie liest man z.B. eine Umfrage ein? Diese Modul ist für alle NICHT-Programmierer, die trotzdem automatische Funktionen nutzen wollen.



### 07 Animation

Für Print reicht ein Bild, aber Online entfaltet das beste Modell seine maximale Faszination erst, wenn es sich auch bewegt. Die richtige Steuerung von Zeit und Raum benötigt Verständnis, wie sich abstrakte Animationskurven in Bewegungen transformieren.



### 08 Geografische Karten

Wie finde ich Reliefdaten für realistische Landschaften und wo die passenden Texturen, und wie bringe ich alles in Cinema 4D zusammen. Es gibt unzählige kartographische Formate die genau das verhindern wollen. Aber wir zeigen Ihnen wie es trotzdem klappt.

ixtract GmbH  
Gneisenaustr. 111  
10961 Berlin  
0049 1520 855 1018  
www.ixtract.de  
info@ixtract.de

Geschäftsführer  
Stefan Fichtel

Amtsgericht  
Charlottenburg  
HRB 129781 B

BLZ 10050000  
Berliner Sparkasse  
Konto 6604101167

**Um Schulungen und Vorträge auf Ihre Anforderungen abzustimmen und Ihnen einen individuellen Lehrplan zu erarbeiten, kontaktieren Sie uns bitte hier:**

**Telefon: +49 30 2250 27631 0**  
**Email: [website@ixtract.de](mailto:website@ixtract.de)**

## Die Module können auch einzeln gebucht werden

Je nachdem welche Inhalte Sie besonders interessieren, können die verschiedenen Module darauf ausgerichtet werden. Die Mindestdauer jedes modules ist auf einen halben Tag begrenzt, Aufgabenstellungen zur Vorbereitung auf das Modul können gesondert erstellt werden. Vorkenntnisse in Photoshop und Illustrator sind grundlegend für das Modul Texturierung.

## Mögliche Schulungsdauer

Modul	Tage	Modul	Tage
<b>Einführung</b> Basiswissen 3D / Programmfunktionen	0,5 - 2,0	<b>Workflow</b> Illustrator / Photoshop / Cinema 4D	0,5 - 2,0
Aufgabenstellung	+ 0,5	Aufgabenstellung	+ 0,5
<b>Modellertechniken I</b> Nurbs / Splines / Polygone	0,5 - 2,0	<b>Texturierung</b> Shader / Texturen	0,5 - 2,0
Aufgabenstellung	+ 0,5	Aufgabenstellung	+ 0,5
<b>Modellertechniken II</b> Deformer / Box / Textur	0,5 - 2,0	<b>Rendering</b> Beleuchtung / Kamera / Bildausgabe	0,5 - 2,0
Aufgabenstellung	+ 0,5	Aufgabenstellung	+ 0,5
<b>Xpresse, Mograph</b> Datenmengen / Automatisierungen	0,5 - 2,0	<b>Zusatz Module:</b> Animation / Karten in 3D	0,5 - 2,0
Aufgabenstellung	+ 0,5	Aufgabenstellung	+ 0,5

■ Basismodule      ■ Zusatzmodule

ixtract GmbH  
Gneisenaustr. 111  
10961 Berlin  
0049 1520 855 1018  
www.ixtract.de  
info@ixtract.de

Geschäftsführer  
Stefan Fichtel

Amtsgericht  
Charlottenburg  
HRB 129781 B

BLZ 10050000  
Berliner Sparkasse  
Konto 6604101167

*Um Schulungen und Vorträge auf Ihre Anforderungen abzustimmen und Ihnen einen individuellen Lehrplan zu erarbeiten, kontaktieren Sie uns bitte hier:*

Telefon: +49 30 2250 27631 0  
Email: [website@ixtract.de](mailto:website@ixtract.de)