

'3D for the real world!'

Je bent vormgever, video editor of architect. Om je heen zie je dat 3D steeds meer gebruikt wordt; in televisieseries, films, drukwerk en tegenwoordig kun je zelfs 3D modellen printen. Wil je leren hoe je een 3D model kunt maken en hoe je deze goed kunt vormgeven met allerlei materialen zoals grind, gras en huid? Volg dan deze Cinema 4D Basics cursus bij College of MultiMedia. Aan het einde van de cursus kun jij 3D modellen bouwen!

Tijdens de cursus leer je de basis onderdelen van dit softwarepakket gebruiken. De cursus is zo opgebouwd dat je na de cursus direct aan de slag kunt met Cinema 4D. De cursus omvat het maken van diverse 3D objecten. Hierbij wordt gebruik



gemaakt van verschillende modeling technieken, zoals polygon-modeling, werken met splines en NURBS surfaces. Hierna wordt behandeld hoe materialen worden opgebouwd. In het laatste gedeelte van de cursus wordt behandeld hoe materialen correct op modellen kunnen worden geprojecteerd. Wil je verder gaan dan de basis van Cinema 4D? Volg dan de vervolgcursus Cinema 4D Practitioner waarin je leert werken met belichting, animatie, timing en particle systemen.



AUTHORIZED TRAINING CENTER

MAXON

3D FOR THE REAL WORLD

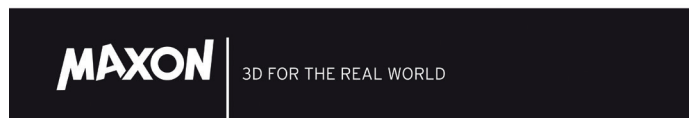


Doelgroep

De cursus Cinema 4D Basics is geschikt voor architecten, fotografen, motion graphic designers, electronic pre-press, game designers en iedereen die in een korte tijd wil leren werken met Cinema 4D.

Lesmateriaal en trainer

Tijdens de training Cinema 4D Basics wordt gebruik gemaakt van een reader die is samengesteld door de trainer aan de hand van een door Maxon vastgesteld curriculum. Onze trainer is een door Maxon officieel gecertificeerde trainer en Lead Instructor in Nederland.



Lesoverzicht en onderwerpen

Dag 1

- Les 1. Navigeren in de Interface van Cinema 4D
- Les 2. Werken met primitieven
- Les 3. Primitieven model project
- Les 4. Polygon selecties
- Les 5. Polygoon model project
- Les 6. Q&A

Dag 2

- Les 7. Q&A
- Les 8. Polygon bewerking gereedschap
- Les 9. Polygoon model project
- Les 10. Werken met splines
- Les 11. Werken met NURBS Surfaces
- Les 12. NURBS Surfaces project

Dag 3

- Les 13. Q&A
- Les 14. Theorie texturen
- Les 15. Theorie materiaal kanalen
- Les 16. Materiaal project
- Les 17. Theorie textuur projecties
- Les 18. Textuur projecties project

- Cursusduur:** 3 dagen
- Lestijden:** 10.30 -17.30 uur
(incl. koffie-en lunchpauze)
- Lesmateriaal:** Een reader geschreven door onze door Maxon officieel gecertificeerde trainer en Lead Instructor in Nederland
- Kosten:** Zie de Maxon cursussen prijslijst