






Kursstart alle 4 Wochen

Gestaltung mit Adobe Illustrator CC und Cinema 4D

Der Lehrgang vermittelt den Umgang mit Adobe Illustrator CC zur Erstellung von Logos, Symbolen, oder Skizzen sowie mit Cinema 4D für die Kreation fotorealistischer Darstellungen. Zusätzlich bringt dir der Kurs den Einsatz Künstlicher Intelligenz (KI) im beruflichen Umfeld näher.

-  **Abschlussart**
Zertifikat „Gestaltung mit Adobe Illustrator CC“
Zertifikat „3D-Visualisierung mit CINEMA 4D“
-  **Abschlussprüfung**
Praxisbezogene Projektarbeiten mit Abschlusspräsentationen
-  **Dauer**
12 Wochen

-  **Unterrichtszeiten**
Montag bis Freitag von 08:30 bis 15:35 Uhr
(in Wochen mit Feiertagen von 8:30 bis 17:10 Uhr)
-  **Nächste Kursstarts**
19.08.2024
16.09.2024
14.10.2024

LEHRGANGSZIEL

Nach dem Kurs bist du mit den wichtigsten Funktionen in Illustrator vertraut und kannst Vektorgrafiken erstellen und bearbeiten. Du bist in der Lage, Grafiken für Print und Web zu optimieren.

Ferner kannst du mit Cinema 4D professionelle 3D-Modelle, Animationen und Grafiken erstellen.

ZIELGRUPPE

Mediengestalter:innen, Grafiker:innen, Webdesigner:innen, Fachkräfte aus künstlerischen Berufen, Öffentlichkeitsarbeit, Kommunikation und Marketing sowie Architektur und Fotografie, die Ihre Fähigkeiten zur Erstellung von Medienprodukten (Digital und Print) auf den neuesten Stand bringen möchten.

BERUFSAUSSICHTEN

Dein zukünftiger Einsatzbereich kann sowohl im Print- und Digitalbereich liegen, aber vor allem auch in der Erstellung von Werbemedien. Die erworbenen Kenntnisse sind branchenübergreifend in allen Design- und Grafikbereichen nachgefragt. Mit entsprechendem Know-How ist auch die berufliche Selbstständigkeit eine interessante Perspektive.

Dein aussagekräftiges Zertifikat gibt detaillierten Einblick in deine erworbenen Qualifikationen und verbessert deine beruflichen Chancen.

LEHRGANGSINHALTE

GESTALTUNG MIT ADOBE ILLUSTRATOR CC

Einführung Vektorgrafik (ca. 1 Tag)

Unterschied Pixelbilder und Vektorgrafiken
Anatomie eines Pfads

Konfigurieren und Navigieren (ca. 1 Tag)

Der richtige Farbraum
Voreinstellungen anpassen
Individuelle Werkzeugleiste und Arbeitsbereiche
Zeichenflächen
Lineale, Hilfslinien und Raster
Zoomen und Ansicht
Informationen-Bedienfeld und Protokoll

Objekte zeichnen (ca. 2 Tage)

Transformieren, Ausrichten, Pathfinder
Objekte hierarchisch organisieren
Arbeiten in Gruppen
Objekte in Ebenen organisieren
Aussehen-Eigenschaften verändern
Formwerkzeug und Masken
Breiten- und Mischwerkzeug
Grafikstile und Symbole

Bilder (ca. 1 Tag)

Pixelbilder verknüpfen, einbetten und beschneiden
Pixelbilder vektorisieren (Bildnachzeichner)

Künstliche Intelligenz (KI) im Arbeitsprozess

Vorstellung von konkreten KI-Technologien im beruflichen Umfeld
Anwendungsmöglichkeiten und Praxis-Übungen

Pfade und freie Formen (ca. 2 Tage)

Formen erzeugen, verändern und kombinieren
Nachbearbeitung der Gitter- und Ankerpunkte
Pfade bearbeiten, verbinden und vereinfachen
Objekte intuitiv verformen

Pinsel (ca. 1 Tag)

Pinselspitzen und Pinselarten
Bibliotheken nutzen

Farbgestaltung und Muster (ca. 2 Tage)

Farben für Flächen und Konturen
Farbfelder-Bedienfeld, Farbfeldbibliotheken
Einsatz von Adobe Color
Farbhilfe, -harmonien, -konvertierung
Globale Farben, Volltonfarben
Farbverläufe und Freihandverläufe
Transparenz-Bedienfeld
Bildmaterial neu färben
Musteroptionen

Textgestaltung (ca. 1 Tag)

Touch-Type-Textwerkzeug
Flächen- und Pfadtext
Schriftart filtern und Schrift zuweisen
Einsatz von Adobe Fonts
Text in Pfade umwandeln

Diagramme (ca. 1 Tag)

Einstellungen und Dateneingabe
Import aus Excel
Diagramdesigns
Diagramme färben und bearbeiten

Illustrator für Webdesign und UI/UX (ca. 3 Tage)

Farbmodi und Farbmanagement für Web
Zeichenflächen für Responsive Design vorbereiten
Arbeiten mit einem Grid-System
Seitendesign – Vom Wireframe zum Mockup
Weboptimierte Vektorgrafiken gestalten
UI-Komponenten gestalten: Icons, Schaltflächen, Formulare und Checkboxes

Datenexport und Weitergabe (ca. 1 Tag)

Vektorgrafiken richtig speichern
Druckvorbereitung und PDF-Ausgabe
Export für responsives Webdesign
Export von CSS-Eigenschaften

Projektarbeit (ca. 4 Tage)

Zur Vertiefung der gelernten Inhalte
Präsentation der Projektergebnisse

3D VISUALISIERUNG MIT CINEMA 4D

Grundlagen (ca. 1 Tag)

Grundlagen der 3D-Visualisierung
Anwendungsbereiche
Userinterface von Cinema 4D
Layout einrichten
Arbeiten im Editor

Künstliche Intelligenz (KI) im Arbeitsprozess

Vorstellung von konkreten KI-Technologien im beruflichen Umfeld
Anwendungsmöglichkeiten und Praxis-Übungen

Modelling (ca. 10 Tage)

Grundobjekte
Splines, Generatoren
Boole-Objekte
Deformationsobjekte
Felder
Polygon-Modelling
Modelling-Werkzeuge
Subdivision Surface
Volume-Modelling
Sculpting

Texturierung (ca. 6 Tage)

Materialerstellung und -verwaltung
Materialkanäle, Textur-Mapping
2D- und 3D (Volumen)-Shader
Node-Materialien
BodyPaint 3D
HAIR

Rendering (ca. 1 Tag)

Kamera-Objekte
Standard- und Advanced-Renderer
Render Manager, Bildformate
Multi-Pass-Rendering
Takes, Team-Render
Xref, Alembic
Sketch & Toon

Inszenierung und Licht (ca. 2 Tage)

Lichtobjekte
Global Illumination
Kamera kalibrieren
Licht-Setup
Caustics

Animation (ca. 10 Tage)

Animationspalette und Zeitleiste
Keyframe-Animation
Zyklische Animationen
Pfadanimationen, Kamerafahrt
Motion-Kamera
Stage-Objekt
Partikelsystem
XPresso
Thinking Particles
Dynamics und Aerodynamics
Kleidungssimulation
MoGraph
Character-Animation
Motiontracking
Sounds einbinden und ausgeben

Projektarbeit zur Vertiefung der gelernten Inhalte (ca. 10 Tage)

Projektplanung einschl. Storyboard
Projektumsetzung unter Anwendung der gelernten Techniken
Präsentation der Projektergebnisse

UNTERRICHTSKONZEPT

Didaktisches Konzept

Deine Dozierenden sind sowohl fachlich als auch didaktisch hoch qualifiziert und werden dich vom ersten bis zum letzten Tag unterrichten (kein Selbstlernsystem).

Du lernst in effektiven Kleingruppen. Die Kurse bestehen in der Regel aus 6 bis 25 Teilnehmenden. Der allgemeine Unterricht wird in allen Kursmodulen durch zahlreiche praxisbezogene Übungen ergänzt. Die Übungsphase ist ein wichtiger Bestandteil des Unterrichts, denn in dieser Zeit verarbeitest du das neu Erlernte und erlangst Sicherheit und Routine in der Anwendung. Im letzten Abschnitt des Lehrgangs findet eine Projektarbeit, eine Fallstudie oder eine Abschlussprüfung statt.

Virtueller Klassenraum alfaview®

Der Unterricht findet über die moderne Videotechnik alfaview® statt - entweder bequem von zu Hause oder bei uns im Bildungszentrum. Über alfaview® kann sich der gesamte Kurs face-to-face sehen, in lippensynchroner Sprachqualität miteinander kommunizieren und an gemeinsamen Projekten arbeiten. Du kannst selbstverständlich auch deine zugeschalteten Trainer:innen jederzeit live sehen, mit diesen sprechen und du wirst während der gesamten Kursdauer von deinen Dozierenden in

Echtzeit unterrichtet. Der Unterricht ist kein E-Learning, sondern echter Live-Präsenzunterricht über Videotechnik.

FÖRDERMÖGLICHKEITEN

Alle Lehrgänge werden von der Agentur für Arbeit gefördert und sind nach der Zulassungsverordnung AZAV zertifiziert. Bei der Einreichung eines Bildungsgutscheines oder eines Aktivierungs- und Vermittlungsgutscheines werden in der Regel die gesamten Lehrgangskosten von Ihrer Förderstelle übernommen.

Eine Förderung ist auch über den Europäischen Sozialfonds (ESF), die Deutsche Rentenversicherung (DRV) oder über regionale Förderprogramme

möglich. Als Zeitsoldat:in besteht die Möglichkeit, Weiterbildungen über den Berufsförderungsdienst (BFD) zu besuchen. Auch Firmen können ihre Mitarbeiter:innen über eine Förderung der Agentur für Arbeit (Qualifizierungschancengesetz) qualifizieren lassen.

- ① Änderungen möglich. Die Lehrgangsinhalte werden regelmäßig aktualisiert. Die aktuellen Lehrgangsinhalte findest Du immer unter smartbuilding.alfatraining.de.