ebenmass. DIE GESTALTEN

ebenmass

Steffen Mader
Im Altried 3g
8051 Zürich

T. +41 44 554 83 81
N. +41 76 566 02 73
schulung@ebenmass.ch

Unsere Kurse zum Thema Architekturvisualisierung in Cinema 4D

Hochwertige Visualisierungen von Innen- und Aussenräumen werden in der heutigen Zeit als ein wichtiges Darstellungsmittel vorausgesetzt, ermöglichen diese doch dem Planer nicht nur die Gestaltfindung, sondern geben auch dem späteren Nutzer Entscheidungssicherheit.
Eignen Sie sich deshalb mit unserer Unterstützung wichtige Kenntnisse zur Erstellung von Architekturvisualisierungen an.
Hierbei möchten wir Ihnen den Einsatz von Cinema 4D als ideale Ergänzung zu der von Ihnen bereits genutzten CAD-Software aufzeigen. So sparen Sie wertvolle Zeit, indem Sie in Ihrer gewohnten CAD - Umgebung modellieren und lediglich Ihre Anwendung mit der leicht zu erlernenden Visualisierungssoftware Cinema 4D ergänzen.
Nutzen Sie unsere Erfahrung als Architekten, um den für Sie optimalen Arbeitsprozess für Wettbewerbe oder Objektpräsentationen zu garantieren. Sie werden innerhalb kürzester Zeit ansprechende Ergebnisse erzielen, mit welchen Sie Kunden überraschen können. Mit dieser neuen Möglichkeit sind Sie natürlich auch der Konkurrenz immer einen Schritt voraus, denn Sie umgehen den oftmals mühsamen Prozess, Ihre Ideen extern kommunizieren und umsetzen lassen zu müssen.

Kursziele

Anhand von uns zur Verfügung gestellten Modellen, erlernen Sie strukturell das Importieren, Texturieren und Ausleuchten einer Szene. Selbstverständlich erfahren Sie auch mehr zu den Grundlagen unterschiedlichster Beleuchtungsmodelle, welche sich auch gezielt auf andere Situationen der Visualisierung anwenden lassen. Sie werden ein Gespür für die jeweilige Aufgabe entwickeln, welches es Ihnen ermöglicht, individuell auf unterschiedliche Situationen und Anforderungen des Entwurfes zu reagieren.
Lernen Sie mit uns, den Lauf der Sonne zu simulieren und Ihre Modelle mit realistischen Materialien zu versehen. Üben Sie den Einsatz von Requisiten und erhöhen Sie Ihre Anspruch an eine richtige Kameraperspektive, bis hin zum Lichteinfall. Praxisorientierte Tipps des Dozenten Steffen Mader, in Hinsicht auf Organisation und Optimierung der Arbeitsabläufe, werden Ihre Vorgehensweisen für die tägliche und vorallem effiziente Arbeit mit CINEMA 4D unterstreichen.

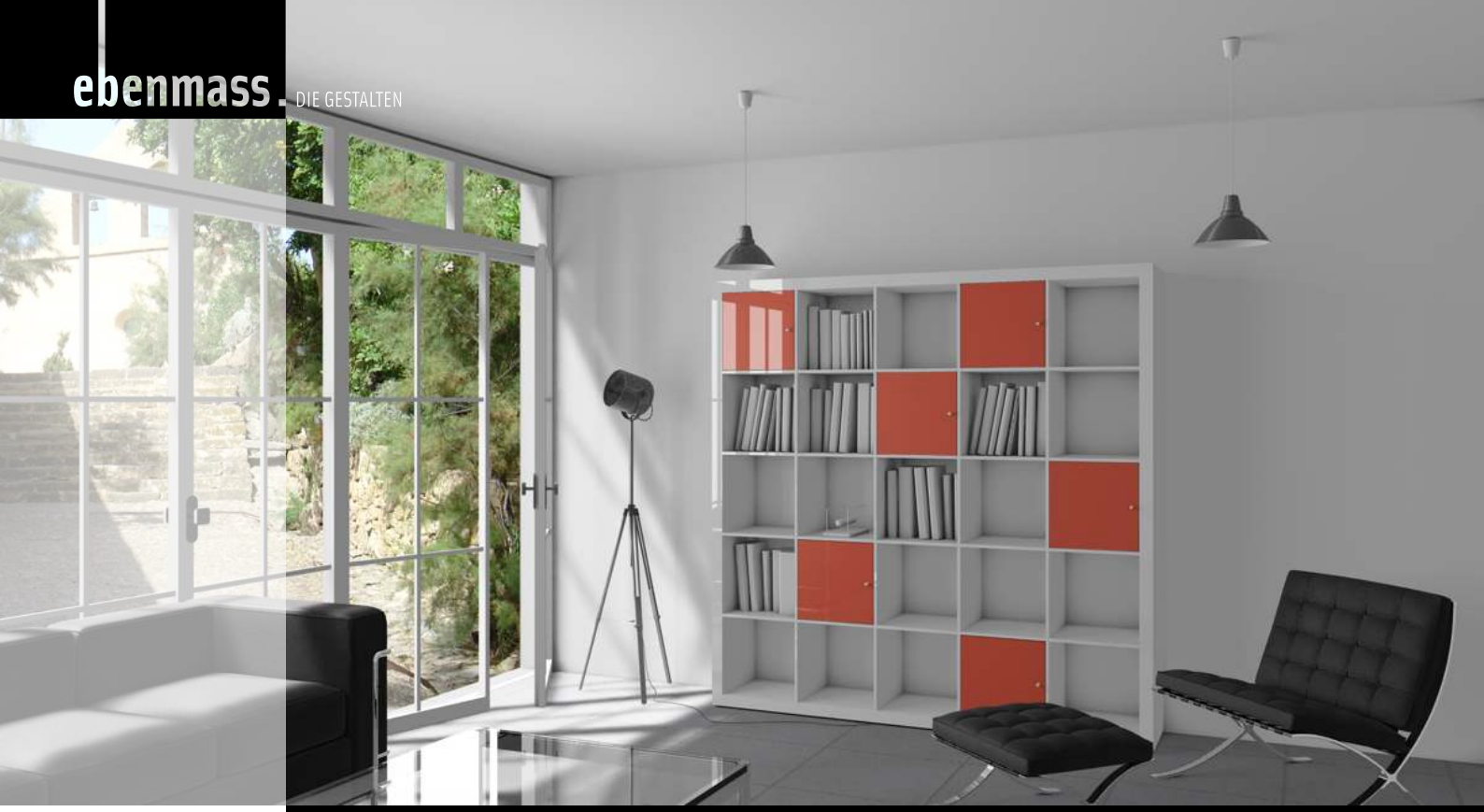
Diese Kurse beinhalten mehrere praxisorientierte Übungen zur Innenraumvisualisierung, Aussenraumvisualisierung und Objekt- bzw. Produktvisualisierungen. Die wichtigsten Übungen finden Sie auf den Folgeseiten kurz inhaltlich erklärt, um Ihnen einen Einblick in den kreativen Umfang unserer Kurse zu geben. Der Inhalt kann je nach Kurs variieren, um auch jeweilige Bedürfnisse der Teilnehmer und Neuerungen aus Softwareupdates mit aufzugreifen.

Voraussetzung:	Computer Grundkenntnisse (PC o. MAC)
Kosten:	CHF 980.- exkl. MWST, inkl. Unterlagen
Lehrlinge/Studenten:	Spezialkonditionen auf Anfrage
Anmeldung unter:	**www.3d-news.ch** oder **www.ebenmass.ch**

ARCHIMEDIA

ARCHIMEDIA SCHWEIZ AG
RÄFFELSTRASSE 29
CH-8045 ZÜRICH

ebenmass. DIE GESTALTEN



ebenmass

Steffen Mader
Im Altried 3g
8051 Zürich

T. +41 44 554 83 81
N. +41 76 566 02 73
schulung@ebenmass.ch

Klassische Innenraumbeleuchtung ohne GI:

Lernen Sie die Grundlagen der klassischen Ausleuchtung von 3D-Räumen kennen!

Sie erstellen ein optimales Lichtsetup unter Verwendung von unterschiedlichen Lichtquellen, ohne das Zutun von automatisierten Renderverfahren wie Global Illumination. Dies erspart Ihnen bei späteren Anwendungen zeitaufwendige Testrenderings und bildet die Grundlage für den Aufbau von hochwertigeren finalen Lichtsetups. Kombinieren Sie die, in Cinema zur Verfügung gestellten, Post-Effekte, um die Ergebnisse der Beleuchtungsqualität zu optimieren.

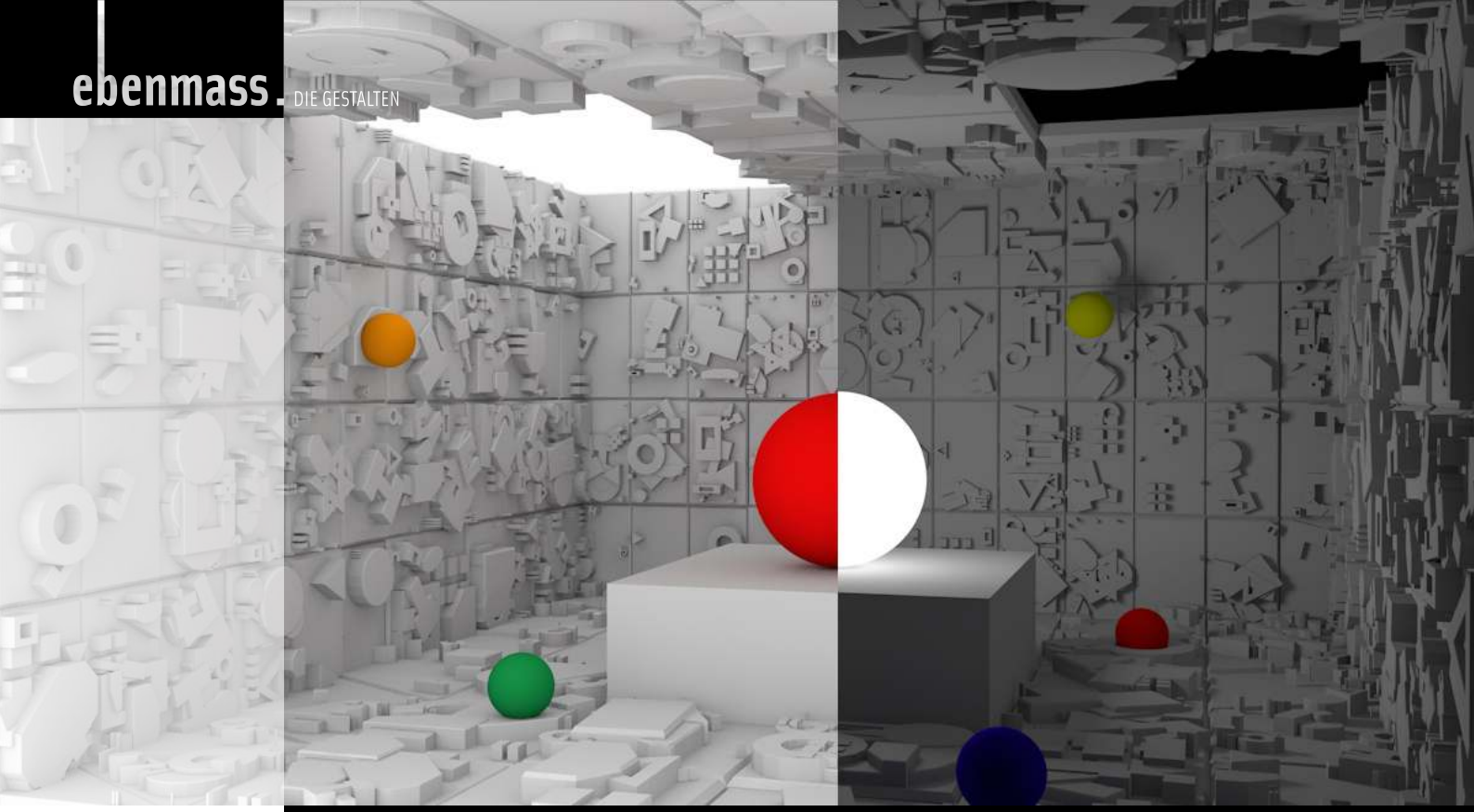
Sie lernen die grundlegendsten Materialkanäle in Cinema 4D kennen, um Ihrem Modell mit diesen Materialien eine erste Atmosphäre zuzuweisen und können somit Ihrem Team oder Kunden erste Entwurfszusammenhänge aufzeigen.

- Lichtsetup mit klassischen Lichtquellen (unendliches Licht/Flächenlicht u. Umgebungslicht) und deren Detaileinstellungen
- Einsatz und Erläuterung von Ambient Occlusion und Farb-Mapping
- Einfache Materialien mit dem Materialmanager
- Einsatz von Umgebungsobjekten (z.B. Hintergrundobjekt) in C4D
- Grundlagen der Rendervoreinstellungen und Renderausgabe
- Hinweise zum Rendermanager

ARCHIMEDIA

ARCHIMEDIA SCHWEIZ AG
RÄFFELSTRASSE 29
CH-8045 ZÜRICH

ebenmass. DIE GESTALTEN



ebenmass

Steffen Mader
Im Altried 3g
8051 Zürich

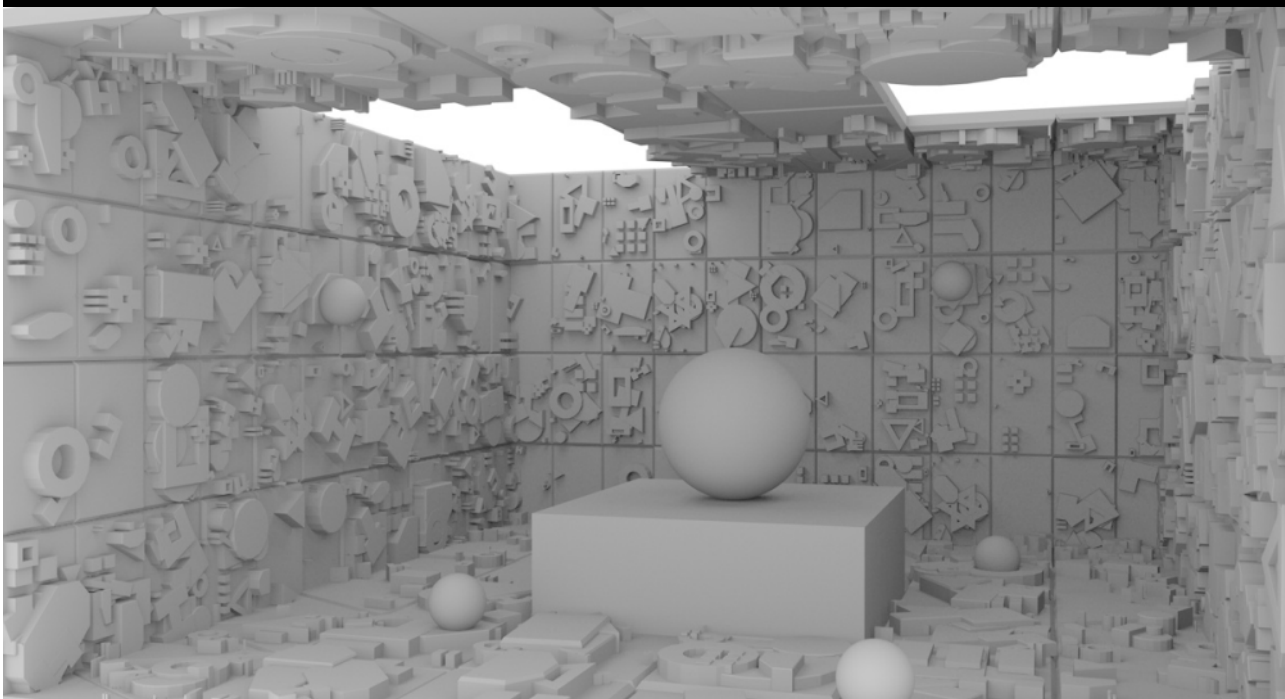
T. +41 44 554 83 81
N. +41 76 566 02 73
schulung@ebenmass.ch

Grundlagen der Global Illumination:

Bauen Sie Ihr Wissen aus der vorangegangenen Übung auf und lernen Sie Verfahren der Global Illumination kennen!

Diese Art der automatisierten Lichtberechnung hat wesentliche Vorteile beim Ausleuchten einer komplexen Szene, da Licht von Oberflächen reflektiert und weitergeleitet wird. Damit auch Sie das gesamte Potential dieser Rendertechnik nutzen können, zeigen wir Ihnen in dieser Übung auf, welche grundlegenden Modi der Advanced Renderer in Cinema zur Verfügung stellt. Sie lernen hier verschiedene Techniken kennen, um diese gezielt für unterschiedlichste Anforderungen an die Lichtberechnung einsetzen zu können. Ihr hiermit erworbenes Grundlagenwissen bildet die Voraussetzung für spätere, hochwertigere Visualisierungen mit Cinema 4D. Weiterhin werden Ihnen Anhand von den unterschiedlichen Einstellungsmöglichkeiten weitgehende Optimierungsmethoden vorgestellt, um die Berechnung Ihres Bildes in der Ausgabezeit zu verkürzen.

- optimale Modelle und Szenen für diese Berechnungsmethode
- grundsätzliche Einstellungen des Advanced Renderer
- der Himmelsampler
- das QMC-Sampling
- der Irradiance Cache
- Mischtechniken dieser Verfahren
- Licht durch Material und deren Setup



ARCHIMEDIA

ARCHIMEDIA SCHWEIZ AG
RÄFFELSTRASSE 29
CH-8045 ZÜRICH

ebenmass. DIE GESTALTEN

ebenmass

Steffen Mader
Im Altried 3g
8051 Zürich

T. +41 44 554 83 81
N. +41 76 566 02 73
schulung@ebenmass.ch

HighEnd Visualisierung mit Global Illumination:

Erweitern Sie Ihr Wissen aus den bereits zuvor absolvierten Übungen!

Mit unterschiedlichen Renderverfahren der Global Illumination können Sie die Qualität der Innenraumvisualisierungen in Cinema 4D erhöhen. Mit typischen Umgebungselementen und den dazugehörigen Lichtquellen lernen Sie, ein optimales Rendersetup für dieses Verfahren zu erstellen. Wählen Sie die Perspektive der Kamera und die dazugehörigen Setups, wie Brennweite, Blickwinkel und Offset, um Spannungen im Bild zu erzeugen. Das angeeignete Wissen garantiert Ihnen nicht nur effektives Arbeiten durch optimierte Renderzeiten, sondern auch hochwertige Ergebnisse für Ihre Präsentationen oder Verkaufsunterlagen.

Vertiefen Sie Ihr Wissen im Umgang mit dem Materialmanager und lernen Sie, realistisch wirkende Materialien für Ihr 3D-Modell zu erstellen und zu kombinieren.

- Lichtsetup für Innenraumszene mit GI
- Global Illumination und deren Detaileinstellungen für den Innenraum
- Einsatz von Umgebungsobjekten (das Himmelsobjekt) und zusätzlichen Hintergrundelementen.
- Optimierung bei Kunstlicht
- hochwertige Materialien in C4D
- Finale Renderausgabe / Druckformate

ARCHIMEDIA

ARCHIMEDIA SCHWEIZ AG
RÄFFELSTRASSE 29
CH-8045 ZÜRICH

ebenmass. DIE GESTALTEN

ebenmass

Steffen Mader
Im Altried 3g
8051 Zürich

T. +41 44 554 83 81
N. +41 76 566 02 73
schulung@ebenmass.ch

Der physikalische Renderer in Cinema 4D:

Lernen Sie den neuen physikalischen Renderer in Cinema 4D R13 kennen!

Dieser neue Rendermodus ermöglicht die korrekte Abbildung von fotografischen Effekten, wie beispielsweise Tiefenunschärfe, Bewegungsunschärfe und Vignettierung im Bildbereich. Sie lernen deren spezielle Parameter kennen und erwerben die Fähigkeit zu differenzieren, wann dieser Renderer Ihre Arbeit unterstützt. Gerade im Zusammenspiel mit der auf den Renderer ausgerichteten Erweiterung, wie beispielsweise der physikalischen Kamera, sind Ihren Ideen mit diesen Effekten kaum Grenzen gesetzt.

Sie testen, gemeinsam mit uns, einen Szenenaufbau zu diesem Renderverfahren und lernen die Anwendungsbereiche dieser Methodik kennen. In der Übung erstellen Sie eine Szene mit Tiefenunschärfe.

- Vor-und Nachteile dieses physikalischen Berechnungsverfahrens
- Beleuchtungssetup für den physikalischen Renderer
- Renderparameter und Typen der Sampler
- die physikalische Kamera und ihre Abhängigkeiten (Blenden, Verschlusszeit usw,)
- Schärfentiefe und Vignettierung
- Hinweise zu eventuell notwendigen Render- bzw. Materialanpassungen

ARCHIMEDIA

ARCHIMEDIA SCHWEIZ AG
RÄFFELSTRASSE 29
CH-8045 ZÜRICH

ebenmass. DIE GESTALTEN

ebenmass

Steffen Mader
Im Altried 3g
8051 Zürich

T. +41 44 554 83 81
N. +41 76 566 02 73
schulung@ebenmass.ch

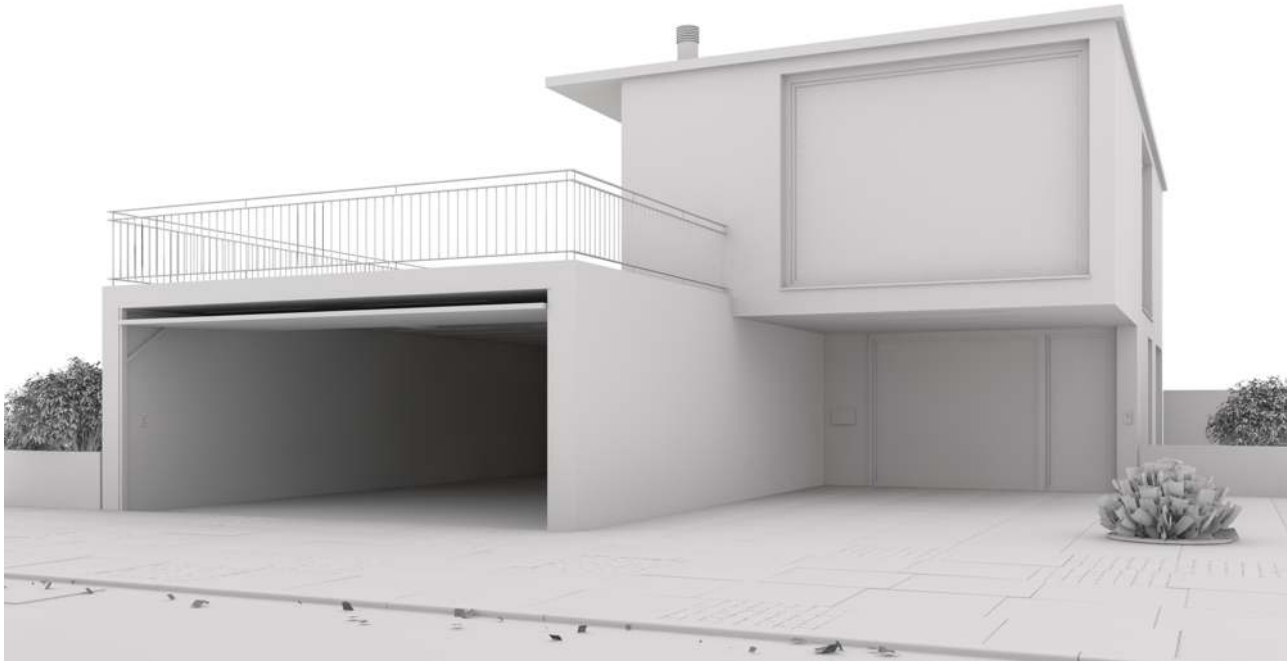
Aussenraumvisualisierung mit HDRI:

Lernen Sie, Aussenraummodelle realistisch auszuleuchten!

Die Verwendung eines High Dynamic Range Images (HDRI) ermöglicht die realistische Ausleuchtung einer einfachen CAD-Szene inklusive aller dazugehörigen notwendigen Spiegelungen der Umgebung.
Sie lernen diese Technik auf Ihre Modelle anzuwenden, den Hintergrund optimal auszurichten und die Szene mit Umgebungselementen zu arrangieren. Sie verteilen zusätzliche Detailobjekte und lernen MoGraph beim Einsatz zur zufälligen Objektverteilung kennen. Dies auch mit der Anwendung von Renderinstanzen, um den Workflow flüssig zu gestalten.

Sie erfahren auch, wie Sie nützliche PlugIn-Erweiterungen in Cinema 4D nutzen.

- Aussenraumergänzungen mit PlugIn-Erweiterungen
- Einsatz von MoGraph bei der Umgebungsgestaltung
- Beleuchtungssetup mit HDRI und Skyobjekt
- Anpassungen des Hintergrundes (Position und Dimension)
- Umgebungselemente und Instanzen
- Stimmung durch Licht und HDRI-Typen (Tag und Nacht)



ARCHIMEDIA

ARCHIMEDIA SCHWEIZ AG
RÄFFELSTRASSE 29
CH-8045 ZÜRICH

ebenmass. DIE GESTALTEN

ebenmass

Steffen Mader
Im Altried 3g
8051 Zürich

T. +41 44 554 83 81
N. +41 76 566 02 73
schulung@ebenmass.ch

Kursinhalte zur Architekturvisualisierung in Cinema 4D

Einführungskurs Architekturvisualisierung

2 x von 08.30 - 16.30 Uhr

1. Tag - Grundlagen & Lichtsetup

Benutzeroberfläche / Arbeiten im Editor
Lichtquellen und deren Verhalten im Raum
Workflow mit 3D-Modell aus CAD-Anwendungen
Import von 3D-Daten aus ArchiCAD und VW
Automatisiertes Arbeiten z.B. Texturieren
Materialien und Bibliotheken
Ambient Occlusion / Farb-Mapping
Advanced Render im Detail (Global Illumination)

2. Tag - Innenraum und Aussenraum

Innenraumvisualisierung
Vorhänge und Objekte
HighEnd – Ausleuchtung
Realistische Materialien
Fotorealistisches Rendersetup
Aussenvisualisierungen mit HDR
Pflanzen als Instanzen
3dimensionale Materialien
Fotorealistisches Rendersetup

Aufbaukurs Architekturvisualisierung

2 x von 08.30 - 16.30 Uhr

1. Tag - Erweiterte Grundlagen

Detaillierung Materialsystem
Detaillierung Lichtquellen
Kunstlicht im Raum/Lichtplanung
Innenraumvisualisierung Kunstlicht
Darstellungsformen (z.B.SketchToon)

2. Tag - Aussenraumvisualisierung

Texturieren mit Bodypaint
Physikalische Renderer im Detail
Lichtsetup und Animation
Rendersetup für Animation

TERMINE 2013 ABENDKURS

Auf Anfrage: (4 x von 18.00 - 21.30 Uhr)

T. +41 44 554 83 81
N. +41 76 566 02 73
schulung@ebenmass.ch

TERMINE 2013 TAGESKURS

Alle aktuellen Termine finden Sie auf:
www.3d-news.ch

bei individueller Terminvereinbarung
spezielle Tehmenvertiefung möglich
Bearbeitung eigener Projekte

INDIVIDUELL

ARCHIMEDIA

ARCHIMEDIA SCHWEIZ AG
RÄFFELSTRASSE 29
CH-8045 ZÜRICH