



Kurs: iClone – Grundlagen der Gestaltung

EDV-Fachlösungen Sauer

Tel.: +49 641 - 58779840

Mobil: +49 1515 - 6959158

3-tägiger Grundlagen-Kurs zu iClone. In diesem Kurs lernen Sie die Bedienoberfläche kennen, sowie das Erstellen von 3D Szenen, wobei die Verwendung von Avataren, Requisiten und Hintergründen an Beispielen erarbeitet wird. Ebenso werden neue Requisiten aus Grundbauteilen erstellt, Kleidung entworfen, Texturen und Oberflächen individuell angepasst, und dabei in einem externen Bildbearbeitungsprogramm modifiziert.

Schulungsdauer: Insgesamt 24 U-Std. (1 U-Std. = 45 Minuten)

Teilnehmerzahl: 1-6 Teilnehmer

Offenes Seminar:

Preis pro Teilnehmer: € 720,- exkl. MwSt.

10% Rabatt ab dem zweiten Teilnehmer.

Online buchbar.

Inhouse Seminar:

Festpreis pro Veranstaltung: € 2110,- exkl. MwSt.

Zusätzliche **Reisekosten** (€ 0,35 pro km) bzw. ab 101 km **Übernachungskosten** (€ 65,- pro Übernachtungstag).

Voraussetzungen: Windows Anwenderkenntnisse.

Enthalten: Unterrichtsmaterial (Skript) und Arbeits-CD, sowie 2-monatiger Support nach dem Kurs.

Bei offenen Seminaren zusätzlich enthalten: Verpflegung, Mittagessen nach Wahl, Getränke, sowie (ggfs.) An- und Abfahrt vom Hotel in Gießen.

Informationen, Buchung und Terminanfragen:

<http://www.edv-seminare.eu>

Schulungsthemen sind:

Einführung

- Installation und Konfiguration
- Installation von iClone-content
- iClone Optionen
- Die Arbeitsumgebung anpassen
- Die Echtzeit Render Optionen
- Neue Inhalte installieren
- Drag&Drop beim Import
- Die iClone community
- Das iClone-User-Interface

Szenen gestalten

- Die erste Szene
- Die 3D Arbeitsoberfläche

- Das Terrain gestalten
- Arbeiten mit Pflanzen
- Blätter gestalten
- Requisiten auf der Scene platzieren
- Requisiten anpassen
- Mauern erstellen
- Auswahl der Werkzeuge
- Objekte direkt manipulieren
- iProps (interaktive Requisiten)
- Requisiten animieren
- Animierte Requisiten importieren
- Eine Bank selbst erstellen
- Primitive Formen verwenden
- Diffusion, Transparenz und andere Kanäle
- Die verschiedenen Mapping Kanäle Texturen
- Ein durchsichtiges Material erstellen
- Licht in der Szene
- Die Stimmung durch gezielten Einsatz von Lichtquellen gestalten

Charaktere ergänzen und anpassen

- Eigene Charaktere gestalten
- Charaktere laden
- Charaktere anpassen
- Ein Gesichtsbild laden und verarbeiten
- Den Kopf des Avatars anpassen
- Mit den Model-Details experimentieren
- Die Kleidung anpassen
- Basiswissen zur Sprache
- Lippen Synchronisation
- Sprache hinzufügen
- Dialoge mit dem Interface erstellen
- Sprache mit dem Recorder aufnehmen
- Audio Dateien einfügen

Weitere Auskunft erteilt unser Büro:

Tel.: +49 641 - 58779840

Mobil: +49 1515 - 6959158

Seite 1 von 1