

**Mario Bade, Auszubildender im 2. Lehrjahr Technischer
Assistent für Geovisualisierung
Ernst-Litfaß-Schule OSZ Druck- und Medientechnik**

3D Animationsschulung in der Ausbildung

Abstract

Im Rahmen der fachpraktischen Ausbildung werden die Schüler mit Programmen wie MAXON Cinema 4D Release 10.5 oder Google Sketchup angeleitet. Neben konventionellen Grafikprogrammen, kann so ein zunehmend wichtiges Standbein in der grafischen Dienstleistung vermittelt werden. Erste Schritte sind die Einführung in die Benutzeroberfläche und das Erstellen von Objekten, Texturen und die Arbeit mit Licht. Durch projektorientiertes Arbeiten wird das Programm intensiv durchdrungen, die Objekte werden in unterschiedlichen Qualitätsstufen dargestellt und Animationen Frame by frame werden durchgeführt.

Als eigene Projektarbeiten werden der ehemalige Funkturm in Berlin Frohnau und einzelne Berliner Stadtteile vorgestellt.

Stichworte/Keywords

1. Cinema 4d
 2. Ausbildung
 3. Animations
-