

Kursstart alle 4 Wochen

# Visual Designer:in und 3D-Visualisierung mit Cinema 4D

Der Kurs erläutert die Erstellung von Webseiten mit HTML und CSS. Außerdem erhältst du Kenntnisse in Adobe Premiere und Adobe After Effects., um fotorealistische Darstellungen kreieren und animieren zu können. Du erfährst zudem, wie Künstliche Intelligenz (KI) im Beruf eingesetzt wird.



## Abschlussart

Zertifikat „Visual Designer:in“  
Zertifikat „3D-Visualisierung mit CINEMA 4D“



## Abschlussprüfung

Praxisbezogene Projektarbeiten mit Abschlusspräsentationen



## Dauer

24 Wochen



## Unterrichtszeiten

Montag bis Freitag von 8:30 bis 15:35 Uhr  
(in Wochen mit Feiertagen von 8:30 bis 17:10 Uhr)



## Nächste Kursstarts

14.10.2024  
11.11.2024  
09.12.2024

## LEHRGANGSZIEL

Du kennst den kompletten Workflow für ein modernes Webdesign und produzierst benutzerfreundliche und anspruchsvolle Webseiten. Weiter beherrschst du Grundlagenwissen zu den Themen User Interface und User Experience und kennst die entscheidenden Richtlinien und Normen für grafische Benutzeroberflächen, sodass du diese auf ihre Nutzerfreundlichkeit testen und an die Nutzer:innen anpassen kannst. Auch kannst du die professionelle Produktion von digitalem Videomaterial mit Adobe Premiere und Adobe After Effects umsetzen. So beherrschst du verschiedenen Techniken, um Konzepte entsprechend grafisch umzusetzen.

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

## ZIELGRUPPE

Webdesigner:innen, Webprogrammierer:innen, Grafiker:innen, Mediengestalter:innen, Fachkräfte aus künstlerischen Berufen oder Personen, die bei der Konzipierung, Gestaltung und praktischen Umsetzung von Internet-Auftritten verantwortlich mitwirken und die dafür notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten erwerben wollen.

Mediengestalter:innen, Grafiker:innen, Webdesigner:innen, Kommunikationsdesigner:innen, Textildesigner:innen, Personen mit Studium der (Innen-)Architektur sowie Fachkräfte aus künstlerischen Berufen oder Personen, die bei der Konzipierung, Gestaltung und praktischen Umsetzung von Digital- und Printmedien verantwortlich mitwirken und die dafür notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten erwerben wollen.

## BERUFSAUSSICHTEN

Nahezu alle Unternehmen setzen heutzutage auf einen attraktiven Internetauftritt, der sie als Unternehmen repräsentiert. Als zukünftige Arbeitgeber:innen kommen vor allem Grafik-, Werbe-, Web-, Multimedia- oder Fullservice-Agenturen, aber auch Software- und Datenbankanbieter in Frage. Kenntnisse im Bereich Webdesign werden in nahezu allen Branchen

gefordert. Mit entsprechendem Knowhow ist auch die berufliche Selbstständigkeit eine interessante Perspektive.

Die 3D-Visualisierung findet Anwendung in den Bereichen Mediengestaltung, Architektur, Design, Engineering, Film, Computerspielentwicklung, Wissenschaft und Natur. Mit entsprechendem Knowhow in diesen Bereichen verbesserst du deine Aussichten auf dem Arbeitsmarkt zusätzlich.

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

## LEHRGANGSINHALTE

### WEBDESIGN MIT HTML, CSS UND DREAMWEAVER

#### HTML (ca. 5 Tage)

Grundgerüst  
Tags zur Texterstellung (h1-h6, p, br)  
Grundlagen CSS  
Text-Format-Befehle  
Gerüstbildende HTML-Tags (z. B. header, nav)  
Grafiken einbinden und in Photoshop aufbereiten  
Favicons  
Verlinkungen  
Interne-, Externe-, Tel., mailto-Links  
Listen und Tabellen  
Formulare in HTML  
Formularelemente  
Einbindung von Video- und Audioelementen  
Einbindung von YouTube und Google-Maps  
Unterschiede zwischen XHTML und HTML

#### Künstliche Intelligenz (KI) im Arbeitsprozess

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

## Grundlagen CSS (ca. 5 Tage)

Grundlagen Dreamweaver  
Einbindungsmöglichkeiten von CSS-Angaben (intern, extern, inline-Style)  
Textgestaltung mit CSS  
CSS-Attribute zur Gestaltung von Bordern und Abständen (padding, margin)  
Hintergrundgestaltung per CSS  
Grundlagen float/clear  
Spaltigkeit mit float  
Farben mit CSS  
Clearfix  
Pseudoelemente (::before/::after)  
Pseudoklassen (:nth-of-type)  
Listen/display/Link-Pseudo-Klassen  
Navigation mit ul/li (horizontal/vertikal)

## CSS-Flexbox (ca. 5 Tage)

Spaltigkeit mit Flex  
Ausrichtung von Elementen mit Flex  
Spalten in Spalten mit Flex  
Individuelle Schrift verwenden (@font-face)  
Schriften mit Dreamweaver  
Dreamweaver – CSS-Designer  
CSS-Position  
Positionen: relative/absolute/fixed  
Möglichkeiten zur Formulargestaltung per CSS  
CSS-Farbverläufe  
CSS – transition/transform

## Responsives Webdesign (ca. 6 Tage)

Breakpoints, Viewport, Media-Queries  
Header und header-img responsiv gestalten  
Picture-Elemente in HTML  
Mobile Navigation mit hover  
Hover in click auf Apple-Handys ermöglichen  
Klick-Event per CSS (mittels checkbox)  
Responsive Navigationen mit click  
Animierter Burger-Button  
CSS-Akordeon (mittels Radio-Buttons)  
Drop-Down-Menü für Desktop und Mobile  
Unterschiedliche Designs  
CSS-Pseudoklasse :target  
One-Page-Site – Seitenstruktur  
Responsive Navigation mit :target-Steuerung  
Vorteile von One-Page-Sites

## JavaScript (ca. 9 Tage)

Anwendungen einbinden  
Einstieg in JavaScript/jQuery  
If-then-else  
Variablen  
Data Objekt  
Array Datentyp  
ScrollTop  
For-Schleife  
Math-Objekt  
Sticky-menu (js/css)  
Menu mit Scrollen ein-/ausblenden  
Verwendung von vh/vw und calc  
Pflichtangaben Impressum/Datenschutz  
Cookiehinweis  
Font-awesome – Symbol Bibliothek  
CSS-Filter  
CSS-Variablen  
Optim. der Site für die Suchmaschinen (SEO)  
Object fit – Rahmenfüllende Grafiken  
CSS-Animation  
CSS-Grid  
Grid-template-areas  
Einführung in CSS-Framework: Bootstrap

## Projektarbeit (ca. 10 Tage)

Zur Vertiefung der gelernten Inhalte  
Präsentation der Projektergebnisse

## UI/UX-DESIGN

### Allgemeine Einführung in die Thematik (ca. 1 Tag)

UX, Usability, UI, Mental model, Human factors  
Prinzipien der nutzerzentrierten Gestaltung  
ISO 9241-210/HCD  
Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme

### HCD: Analyse – Verstehen und Festlegen des Nutzungskontextes (ca. 3 Tage)

Personae  
Empathy Map  
Customer Journey  
Web Analytics  
Fokusgruppen  
Fragebogen

### HCD: Spezifizieren der Nutzungsanforderung (ca. 1 Tag)

Szenariomodell  
Aufgabenmodell  
Kontextinterviews  
Tagebuchstudien  
Teilnehmende Beobachtung

### HCD: Erzeugen von Gestaltungslösungen um Nutzungsanforderung zu erfüllen (ca. 1 Tag)

Richtlinien und Normen: 7 Dialogprinzipien der ISO 9241-110  
10 Prinzipien des User Interface Designs nach Jakob Nielsen  
Visuelle Wahrnehmung, Gesetzmäßigkeiten

### HCD-Gestaltungslösungen: Taxonomie Informationsarchitektur & Navigationskonzepte (ca. 3 Tage)

Flow Chart  
User Flow  
Informationsarchitektur  
Micro Informationsarchitektur  
Conversion-Strategie  
Navigationskonzepte  
Sitemap  
Card Sorting: Planung, Vorbereitung, Durchführung und Auswertung

### Überblick agiles Projektmanagement (ca. 1 Tag)

Wasserfall-Modell vs. Agile  
Einblick in agiles Management nach der Scrum-Methode  
Epic, User Story und Task  
Design Sprint Methode

### HCD-Gestaltungslösungen: User Interface Design (ca. 1 Tag)

Styleguide, UI KITS, Pattern Library & Design System  
UI Komponenten/Elemente & Formular  
Farben, Schrift und Typografie im UI, Icons  
Atomic Design  
Mobile first Design

### HCD-Gestaltungslösungen: Entwurfstechniken mit Figma & XD Adobe (ca. 2 Tage)

Figma vs. Adobe XD

## **Figma**

Die Werkzeugpalette von Figma  
Workflow  
UI-Komponenten  
Responsive Design  
Scribbles, Wireframe  
Interaktive Prototypen

## **Adobe XD**

Die Werkzeugpalette von XD  
Workflow  
UI-Komponenten  
Responsive Design  
Scribbles, Wireframe  
Interaktive Prototypen

## **HCD-Evaluierung des Designs gegen die Nutzungsanforderungen – Usability testing (ca. 2 Tage)**

Ein Überblick über Usability-Testmethoden Thinking Aloud: Planung, Vorbereitung, Durchführung und Auswertung  
(UEQ) User Experience QuestionnaireAttrakDiff  
VisAWI – Visual Aesthetics of Websites Inventory  
A/B-Testing

## **Künstliche Intelligenz (KI) im Arbeitsprozess**

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

## **Projektarbeit (ca. 5 Tage)**

Zur Vertiefung der gelernten Inhalte  
Präsentation der Projektergebnisse

---

## **VIDEOBEARBEITUNG MIT ADOBE PREMIERE PRO CC**

### **Adobe Premiere CC (ca. 7 Tage)**

Projektausrichtung und Formatdefinition  
Programmoberfläche  
Text- und Objektvorlagen  
Projekt-, Schnitt- und Monitorfenster  
Montage von Clips im Schnittfenster  
Überblendungen und Effekte  
Video-Retusche und -Filter  
Erstellen von Titelsequenzen  
Importieren von Bildern, Audiodateien und Verzeichnissen  
Video-Filter  
Kombination mit anderen Adobe-Programmen  
Sounderstellung und -bearbeitung  
Arbeiten mit Blenden  
Exportfunktionen  
Motion-Tracking  
Import- und Exportfunktionen  
Praktische Tipps und Tricks

### **Künstliche Intelligenz (KI) im Arbeitsprozess**

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

### **Projektarbeit (ca. 3 Tage)**

Zur Vertiefung der gelernten Inhalte  
Präsentation der Projektergebnisse

---

## **POSTPRODUKTION MIT ADOBE AFTER EFFECTS CC**

### **Adobe After Effects CC (ca. 7 Tage)**

Begriffe und Standards  
Formatdefinitionen  
Projektplanung und -organisation  
Importieren und Verwalten von Rohdaten  
Bewegungssteuerung  
Arbeiten mit verschiedenen Ebenen  
Kompositionen und Zeitleiste  
Transfermodi, Schnittfunktionen  
Erstellen von einfachen 3D-Animationen  
Erstellen von visuellen Effekten  
Arbeiten mit Keyframes  
Rendering und Render-Einstellungen  
Arbeiten mit Masken und Textwerkzeugen  
Audiofunktionen und -bearbeitung  
Zeitverzerrung  
Vektor-Zeichenwerkzeuge und Retusche  
Animierte Videoclips  
Licht und Kamera, Farbkorrektur  
Keying, Motion-Tracking  
Import- und Exportfunktionen  
Praktische Tipps und Tricks

### **Projektarbeit (ca. 3 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](https://smartbuilding.alfatraining.de).