



ZERTIFIZIERUNGSTHEMENLISTE

1. Overview of 3D and C4D
2. Project Settings Managers
3. Command Palettes
4. Viewport – 3D View and Orthographic Views – Viewport Menus
5. Viewport Navigation
6. Layouts – Interface Customization – Custom Layouts
7. Object Manager
8. Transform Tools
9. Object Manager Layers
10. Content Browser
11. Modeling
12. UVs
13. Lighting – Environments
14. Takes – Scene Iterations (Overview)
15. Cameras
16. Stage Object (Multi-Camera)
17. Materials – Textures
18. 3D Painting – General Understanding – BodyPaint Quick Setup Reference
19. Rendering
20. Integration with Compositing Pipeline
21. Project Asset Inspector
22. Rendering Technologies
23. Rendering Things That Are Not Meshes
24. Rendering Multipasses and Arbitrary Output Variables (AOVs)
25. Industry Standards for Images
26. Render Farms and Render Management Software (Overview)
27. Animation
28. Placing CG Objects in Live Footage (Overview)
29. Camera Tracking (General Overview)
30. Rigging Tools (Not Character Rigging)
31. XPRESSO Overview
32. MoGraph
33. Simulations
34. Exporting Scenes and Assets for 3rd Party Software Overview
35. Cineware Exchange Overview
36. Using Hair Materials Overview
37. Cinema 4D Resources Overview
38. Third Party Assets
39. General 3D References (Links)

ZERTIFIZIERUNGSTHEMEN

1. Überblick zu 3D und Cinema 4D

- Generelles
- Voreinstellungen
- Grundlagenwissen zu Lizenzierung und Installation
- Kenntnis der Cinema 4D Versionen
- Überblick zu den Grundeinstellungen

MEHR ERFAHREN

2. Projekteinstellungen

- Objekt Manager
 - Bedeutung der Reiter im Objekt Manager
- Material Manager
- Koordinaten Manager
- Ebenen Manager

3. Command Palettes

- Cinema 4D hat zwei Hauptpaletten für Befehle und Werkzeuge, sie befinden sich oben und auf der linken Seite der Programmoberfläche. Du solltest wissen für was jedes dieser Werkzeuge und Befehle verwendet wird.

4. Viewport – 3D-Ansicht, orthografische Ansichten und Viewport-Menüs

- Ansicht
- Kameras
- Darstellungsmodus
- Obj Filter
- Filter
- Tafeln
- Konfiguration... Viewport im Attribute Manager
 - HUD
 - Referenzbilder im Hintergrund

5. Navigation im Viewport

- Viewport
 - Navigations-Kurzbefehle
 - Viewportschnitt-Kurzbefehle
- Grundeinstellungen der Kamera

MEHR ERFAHREN

6. Layouts - Anpassen der Programmoberfläche - Eigene Layouts

- Verwendung voreingestellter Layouts
- Eigene Layouts erstellen
- Speichern/Laden eigener Layouts
- Befehle anpassen
 - Bestehende Paletten anpassen
 - Erstellen und Speichern eigener Paletten
- Kurzbefehle anpassen
- Commandader – SHIFT+C

MEHR ERFAHREN

7. Der Objekt Manager

- Hierarchien
- Lokales (Objekt) und Globales (Welt) Koordinatensystem
- Koordinaten Manager
- Ausklappen des Koordinaten Managers
 - Obj (Rel)
 - Obj (Abs)
 - Welt
 - Skalierung
 - Größe
 - Größe+
- Koordinaten des Attribute Managers
 - Unterschiede und Ähnlichkeiten des Koordinaten Managers und der Koordinaten im Attribute Manager
 - Attribute Manager, immer lokale Koordinaten
 - Rotationsausrichtung – HPB Rotation, Rotationsausrichtung und Gimbal Lock
 - Quaternions
 - Transformation einfrieren
 - Koordinaten Manager – Notwendigkeit Kommandos zu bestätigen oder ENTER zu drücken
 - AttributeManager – Koordinaten – Live
 - Was geschieht, wenn ein überordiniertes Element keine normalisierte Skalierung hat (nicht 1, 1, 1 in der AM-Skalierung)
- Objektbenennung im Objekt Manager
 - Wie organisiert Du eine Szene durch sinnvolle Benennung der Objekte
 - Manuelle Benennung
 - Namens-Verzeichnis
- Null Objekt – Gruppen
- Hilfsfunktionen und Filter im Objekt Manager
 - Suchfunktion
 - Pfad-Anzeige
 - Hierarchische Ebenen
 - Filter

MEHR ERFAHREN

8. Transformationswerkzeuge

- Bewegen
- Rotieren
- Skalieren
 - Unterschiede zwischen Modell-Modus und Objekt-Modus beim Skalieren
- Achsensensoren
- Achsen-Gizmo
 - Bewegen
 - Skalieren
 - Rotieren
- Quantisieren

9. Ebenen im Objekt Manager

- Überblick
- Addieren / Subtrahieren
- Ebenen-Manager
 - Solo, Sichtbar im Editor, Sichtbar beim Rendern, Sichtbar im Objekt Manager, Gesperrt, Animation, Generatoren, Deformen, Expressions, Xrefs

MEHR ERFAHREN

10. Content Browser

- Verwendung
- Assets für den Content Browser erstellen
- Teilen von Content Browser Assets

MEHR ERFAHREN

11. Modeling

- Grundkörper
 - Wo findet man sie in der Programmoberfläche
 - Was sind Grundkörper und was leisten sie im Vergleich mit ähnlichen Objekten anderer Programme
 - Warum kann man im Modell-Modus Grundkörper nicht ungleichmäßig mit dem Skalierungswerkzeug skalieren?
- Deform
 - Wo findet man sie in der Programmoberfläche
 - Was leisten Deformer
 - Wie wendet man sie an
 - Als Unterobjekt
 - Auf gleicher Hierarchie-Ebene oder als Überobjekt
 - Wie beeinflusst die Anordnung im Objekt Manager die Ausführungsreihenfolge
 - Wie kann man Fehler mit Deformern einsetzen
- Modeling und Objekt-Generatoren
 - Extrudieren
 - Lathe (Schraub)-Objekt
 - Sweep-Objekt
 - Loft-Objekt
 - Boolescher Operator
 - Objekt-Verbinden
 - Symmetrie-Objekt
 - Referenz-Objekt
 - Polygonreduktion
- Splines
 - Spline-Grundobjekt
 - Editierbarer Spline
 - Splines aus anderen Programmen importieren
 - Ballieren – Verschieben
 - Kenntnis aller Spline-Bearbeitungswerkzeuge
 - Spline-Eigenschaften
 - Typ
 - Offen-Geschlossen
 - Zwischenpunkte
 - Spline-Maske
 - Splines im Verbinden-Objekt
- Volumen-Modeling
 - Was sind Volumen
 - Volumen-Modeling
 - Felder mit Volumen verwenden I
 - Kreative Motiongraphics & Selektionsmuster mit VDB
 - Felder mit Volumen verwenden II
 - VDB-Überblick I
 - Generelle Definition von Volumen (VDBs) in der 3D-Industrie
 - VDB-Überblick II
 - Volumengeneratoren: Distanzfeld
 - Welche Daten können diese Felder enthalten
 - Wofür kann man sie verwenden
- Polygonales Modeling
 - Komponenten
 - Punkte
 - Kanten
 - Polygone
 - Komponentenattribute
 - Punkt-Wichtung
 - Selektion (Polygon - Kante - Punkt)
 - Normalen
 - Phong-Tag
 - Was bewirkt es?
 - Was ist Phongunterbrechung?
 - Grundlegendes Verständnis der Topologie
 - Dreiecke
 - Vierecke
 - Viel-Ecke (N-Gons)
 - Komplexe Pole
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)
 - Gutes Verständnis zu allen Mesh-Editierungswerkzeugen
 - Komponentenselektionen & Selektionsmuster (Loop, Ring, Selektion füllen etc.)
 - Komponenten-Modellierachse
 - Eigenschaften von Bewegungs-, Skalierungs- und Rotationswerkzeugen
 - Reiter Modellierachse
 - Reiter Objektachse
 - Reiter Weiche Auswahl
 - Snapping (Allgemeine Kenntnisse)
 - Solo-Modus
 - Mesh-Problembehandlung: Mesh-Prüfung
 - Koplanar
 - Verzweigen (und wie dies zu beheben ist)
 - Komplexe Pole
 - Dreiecke, Vierecke und N-Gons
 - Kantenfiness
 - Wofür braucht man Retopologisierung (Beispiele)
 - Mesh-Werkzeuge für das Modeling (Mesh-Menü)</