

3ds Max - Grundlagen

Der eigentliche Name ist 3D Studio Max, wobei die Bezeichnung „3ds Max“ mittlerweile sehr weit verbreitet ist. Es handelt sich um professionelle 3D-Software, die vorrangig in den Bereichen Computerspiele, Comics, Animationen, Filme (TV/Kino) sowie in gestalterischen Berufen wie Design oder Architektur Verwendung findet.

Dieser Grundlagenkurs für Autodesk 3ds Max soll Anfänger*innen beim Einstieg Hilfestellungen bieten, indem die grundlegenden Regeln und Befehle zur Bedienung der Software erklärt werden. Der Schwerpunkt des Kurses liegt hauptsächlich im Bereich der Modellierung.

In diesem Grundlagenkurs für Autodesk 3ds Max werden Ihnen die wichtigsten Grundfunktionen und die Systematik des Programms nähergebracht. Sie lernen die Benutzeroberfläche bzw. die Grundbegriffe kennen und machen sich in praktischen Übungen mit dem Erlernten vertraut. Außerdem wird stets die neueste Version der Software verwendet.

Kurskosten
(1UE = 50min Unterricht)

individuelle Kurse ab einer Person
ab EUR 516,- (6 UE)

Wochenkurse

5 Wochen / 52 UE / EUR 2.399,-
4 Wochen / 42 UE / EUR 1.999,-

umsatzsteuerbefreit gemäß § 6 Abs.
1 Z 11A UStG.

Termine / Trainer*in

für nähere Informationen siehe:



Kursort

Amerlingstraße 19/26, 1060 Wien

INHALT

- **Programmoberfläche**
- **Grundkörper erstellen**
- **Orientieren im Raum**
- **Projektorientiertes Arbeiten**
- **Ansichtsfenstertechnik**
- **Schieben, Drehen, Skalieren von Objekten**
- **Boolesche Operationen**
- **Figuren und Verformungen**
- **Erstellung von 3D Figuren**
- **Modellieren von Objekten: Import und Export von externer Geometrie**
- **Spline Modelling, Loft Extrusionen**
- **hilfreiche Modifikatoren: Shell, Extrude, Bevel**
- **Arbeiten mit Vorlagen**
- **weitere Themen sowie Praktische Tipps & Tricks**