

3DS Max

Grundlagen 40UE (ABENDKURS)

4 Wochen zu je 10UE / Woche

In diesem 3DS Max Grundlagen-Kurs lernen Sie die Benutzeroberfläche im Detail kennen und entdecken, wie Sie effizient mit der Software arbeiten. Sie erlernen grundlegende Funktionen wie das Erstellen von 3D-Modellen, Polygonen, Splines und Volumenkörpern. Zudem machen Sie sich mit wichtigen Konzepten wie Modifiern, Objekthierarchien und der Arbeit mit Layern vertraut.

Der Kurs legt den Fokus auf das Modellieren und Bearbeiten von 3D-Objekten, um Ihnen eine solide Grundlage im Umgang mit 3DS Max zu vermitteln. Es wird stets die neueste Version der Software verwendet, um Ihnen die modernsten Funktionen und Werkzeuge näherzubringen.

KURSKOSTEN

(1UE = 50min Unterricht)

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

KURSDAUER

4 Wochen / 40UE / EUR 1.949,-

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

KURSZEITEN

Montag: 18:00 - 21:15 Uhr (inkl. 15min. Pause)

Mittwoch: 18:00 - 21:15 Uhr (inkl. 15min. Pause)

Freitag: 18:00 - 20:30 Uhr (inkl. 10min. Pause)

TERMINE / TRAINER*IN

für nähere Informationen siehe:



KURSORT



Atelier04 ESKE GesmbH
Amerlingstraße 19/26, 1060 Wien

KURSIHALT

- Programmoberfläche
- Grundkörper erstellen
- Orientieren im Raum
- Projektorientiertes Arbeiten
- Ansichtsfenster-technik
- 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 Layersystemen zur Szenenverwaltung
- Erstellung parametrischer Objekte und deren Anpassung
- Gruppieren und Verwalten von Objekthierarchien
- Snapping und Rastereinstellungen für präzises Arbeiten
- Nutzung von Konstruktionsebenen für spezielle Ausrichtungen
- Verwendung von Mirror- und Array-Funktionen zur schnellen Vervielfältigung
- Grundlegende Texturierung und Materialzuweisung
- Einführung in die Nutzung von Lichtquellen für Szenenbeleuchtung
- Szenenmanagement und Speicheroptionen
- Fehleranalyse und Optimierung von Modellen
- Grundlagen des Animationssystems: Bewegungsabläufe erstellen
- Export und Weiterverarbeitung in anderen Softwarelösungen
- Tipps und Tricks