

# 3DS Max / V-Ray

## Aufbau mit Prüfung (optional)

In diesem 3DS Max / V-Ray Aufbau-Kurs wird das Grundverständnis für die Software 3DS Max und V-Ray erweitert. Anhand praxisnaher Beispiele werden die Bearbeitungsmöglichkeiten, Tools, Layer, Materialien etc. erklärt und deren Verwendung im Bezug auf Konzeptdarstellungen und Studien erläutert. Außerdem wird stets die neueste Version der jeweiligen Software verwendet.

3DS Max ist eine professionelle Software für 3D-Modellierung, Animation und Rendering, ideal für Architektur, Design und Game-Entwicklung. Sie bietet leistungsstarke Tools wie Polygon- und NURBS-Modellierung sowie fortschrittliches Rendering mit V-Ray. 3DS Max ermöglicht realistische Visualisierungen, nahtlose Integration mit Autodesk-Produkten wie Revit und effiziente Workflows für kreative Projekte.

V-Ray ist ein Renderer für 3D Programme und ist ein sehr hochwertiges Mittel, um fotorealistische Bilder zu erstellen. Es handelt sich hierbei um ein Plug-In und es ist somit direkt in der jeweiligen 3D Software anzuwenden. V-Ray ermöglicht prinzipiell die Zuweisung von Materialien, Farben etc. und einer sehr feinen Lichteinstellung. Aus diesen Daten wird im Endeffekt ein fotorealistisches Bild errechnet.

*Der 3DS Max / V-Ray Aufbau-Kurs endet mit einer optionalen 2-stündigen Abschlussprüfung zur Überprüfung des Wissenstandes. Die Teilnahme ist freiwillig, das Ergebnis wird nicht an Dritte weitergegeben. Am letzten Kurstag wird die Prüfung besprochen, und Sie erhalten ein schriftliches Ergebnis als Nachweis Ihrer Kenntnisse.*

### KURSKOSTEN

(1UE = 50min Unterricht)

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

### KURSDAUER

5 Wochen / 52UE / EUR 2.399,-

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

### TERMINE / TRAINER\*IN

für nähere Informationen siehe:



### KURSORT



Atelier04 ESKE GesmbH  
Amerlingstraße 19/26, 1060 Wien

### KURSIHALT

- Wiederholung der Grundlagen
- Kameraeinstellungen
- Materialien
- Materialenzuweisung und -editor
- Mapping
- Animation und Rendering
- Steuerelemente von Max
- Keyframing
- Pfadanimation
- Animation von Objektparametern
- Neueste Programmfunktionen

- Texturierung
- Import und Export von Modellen
- Erweiterte Beleuchtung, Schatteneinstellungen
- Erweiterte Lichtquellentypen, Lichtparameter
- Erweitertes Arbeiten mit dem Physikalischen Render / V-Ray
- Optimale Rendersettings mit V-Ray
- Praktische Tipps & Tricks