

3DS Max

Grundlagen

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 Modifizieren, 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.

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.

KURSKOSTEN

(1UE = 50min Unterricht)

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

KURSDAUER

4 Wochen / 42UE / EUR 1.999,-

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

- Einführung und Programmoberfläche
- Grundkörper erstellen und Navigation im 3D-Raum
- Projektorientiertes Arbeiten und Szenenverwaltung
- Transformationswerkzeuge: Schieben, Drehen, Skalieren
- Modellierung mit Booleschen Operationen
- Spline-Modelling und Loft-Techniken
- Modifikatoren: Shell, Extrude, Bevel
- Verformungen und Anpassung parametrischer Objekte
- Gruppieren und Verwalten von Objekthierarchien
- Präzises Arbeiten mit Snapping und Konstruktionsebenen
- Einsatz von Mirror- und Array-Funktionen
- Import und Export externer Geometrien
- Grundlagen der Texturierung und Materialzuweisung
- Szenenmanagement und Fehleranalyse
- Tipps und Tricks für effizientes Modellieren