https://www.cimdata.de/weiterbildung/animation-3ds-max-aufbaukurs/

Weiterbildung: Animation - 3ds Max Aufbaukurs

Dauer: 4 Wochen

Starttermin: 09.09.2024 | 20.01.2025 | 19.05.2025

Beschreibung

3ds Max ist die ultimative Anwendung zur Erstellung von Animationen, für das Rendering von Grafiken und für das 3D-Modelling.
Es bietet umfangreiche Möglichkeiten der Modellierung, der Lichtsetzung mit unterschiedlichen Lichtsystemen, eine breite Auswahl an Materialien für fotorealistische Darstellungen und unterschiedlichste Modifikatoren (Haut, UVW etc.), mit denen die Animationen bearbeitet werden. Mithilfe von Partikelsystemen können diverse Effekte erzeugt und diese dann als Filmsequenz ausgegeben werden. So werden auch komplexe visuelle Vorstellungen umsetzbar. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Dieser Kurs bietet zusätzliche Inhalte, die zeitlich flexibel bearbeitet werden können.

- Einführung in den Arnold Renderer
- Modellierung eines Innenraums
- Modellierung Interieur
- Innenbeleuchtung mit Photometrischen Lichtern
- Modellieren eines Charakters nach Vorlage
- Poybearbeitung
- Skelett mit Bones für Charakter erstellen
- Einrichten des Hautmodifikators über Hüllen bzw. Scheitelpunkte
- Charakter animieren
- Modifikator Haar und Fell
- Einstieg Partikelsysteme
- Interaktion von Partikelsystemen und Deflektoren
- Vermehrung bei Kollision mit Deflektoren
- Einstieg Dynamiksimulation
- Blobmesh Flüssigkeitssimulation

Ihr erlerntes Wissen werden Sie in praktischen Projekten, Übungen oder Fallstudien mit fachlicher Unterstützung anwenden. Teil der Weiterbildungen bei cimdata sind die flexiblen Übungsphasen. Dank unserer Lernform „cimlive“ können unsere Teilnehmenden als Teil eines virtuellen Klassenraumes auch individuelle und eigenständige Lernprozesse umsetzen. Dadurch können Sie

ortsunabhängig und flexibel lernen und haben gleichzeitig unsere Dozierenden in digitaler Nähe.

Lernziel

In diesem Kurs erlangen Sie die Fähigkeit, mit 3ds Max umfangreiche 3D-Visualisierungen zu erschaffen. Sie sind in der Lage, ein komplexes 3D-Modell (Architektur, Figur sowie Spezialeffekte) zu erstellen und zu rendern. Angefangen bei Innenraumarchitektur, Lichtsetzung mit Tageslichtsystemen oder Innenbeleuchtung durch photometrische Lichter, bis hin zur komplexen Entwicklung eines Characters mit Bone-Struktur und diversen Modifikatoren (Haut, UVW zuweisen usw.). Hierbei sind Sie im Umgang mit Arnold Renderer, Belichtungssteuerung, Final Gather und weiteren Einstellungen, die für die Erstellung von fotorealistischen Visualisierungen benötigt werden, befähigt. Außerdem sind Sie in der Lage, mit Hilfe von Partikelsystemen diverse Effekte wie Feuer, Sandsturm oder Flüssigkeiten zu erzeugen und diese als Filmsequenz auszugeben.

Vorkenntnisse

Grundlegendes Wissen in 3ds Max sollte vorhanden sein. Gute Computerkenntnisse sind erforderlich.

Förderung

Fördermöglichkeiten sind mit Bildungsgutschein SGB II und SGB III sowie durch Rentenversicherungsträger (DRV), Berufsgenossenschaften (BG) und den Berufsförderungsdienst der Bundeswehr möglich. Darüber hinaus können Förderungen mit der Bildungsprämie sowie den regionalen Bildungschecks erfolgen.

Kontakt

0800 4433551 | info@cimdata.de | www.cimdata.de/beratungstermin/