

WEITERBILDUNG

Autodesk 3ds Max I Basic



Fachbereich 3D/GAME

WAVE AKADEMIE
FÜR DIGITALE MEDIEN

WEITERBILDUNG

Bildungsangebot Beschreibung

Wer berufstätig, arbeitssuchend oder persönlich daran interessiert ist, seine Kenntnisse zu erweitern oder zu aktualisieren, kann dies mittels einer Weiterbildung tun.

Eine **Weiterbildung** ist hilfreich den steigenden Anforderungen der Digitalen Welt oder des Arbeitsmarktes gerecht zu werden, die Qualifikation für eine Aufgabe mit größerer Verantwortung zu erwerben, die Chancen auf dem Arbeitsmarkt zu erhöhen oder einfach seinen persönlichen Interessen nachzugehen. Die erfolgreiche Teilnahme wird durch ein entsprechendes Kurs Zertifikat bestätigt.

Eine Weiterbildung setzt in der Regel bei bereits erworbenem Wissen und vorhandenen Kenntnissen an und erweitert die Fachkenntnisse durch eine Vertiefung oder Spezialisierung.

Das kann zum Beispiel das Erlernen einer neuen berufsrelevanten Software oder deren Vertiefung in ein bestimmtes Detail sein, aber auch eine neue Arbeitstechnik oder eine Erweiterung des Berufsbereichs über die notwendige Basis hinaus.

Die Weiterbildungen der WAVE AKADEMIE für Digitale Medien sind als Tagesveranstaltungen im Blockunterricht konzipiert. Dies gewährleistet, täglich über mehrere Stunden, konzentriert und fokussiert intensiv in das Thema der Weiterbildung einzutauchen.

UNTERRICHTSZEITEN

Montag – Freitag:

9:00 – 15:30 Uhr

Pausenzeiten:

10:30 – 11:00

12:30 – 13:00

14:30 – 14:45

Dies entspricht 35 Unterrichtseinheiten á 45 min pro Woche.

TERMINE

Die aktuellen Kurstermine der Weiterbildungen sind auf der Website der WAVE AKADEMIE für Digitale Medien aufgeführt:

www.Wave-Akademie.de/terminkalender-weiterbildung/

BESCHREIBUNG

Im Kurs 3ds Max I Basis bilden die Nurbs-Objekte den Einstieg in der Erzeugung von Geometrie. 3ds Max stellt verschiedene Arten von Nurbs-Objekten mit unterschiedlichen Optionen in der Bearbeitung bereit. Aufbauend auf dieser Grundlage folgt das Erstellen von Polygonen-Objekten.

Polygon Objekte bzw. Polygon-Modelling ist ein zentraler Punkt des Kurses, denn diese wiederum stellen für den Nutzer weitere Bearbeitungswerkzeuge bereit, die ein perfektes Anpassen der Geometrie, sowie die Ausarbeitung von Details, ermöglichen. Nurbs- und Polygon-Objekte stellen also zwei unterschiedliche Ansätze zur Geometrieerstellung dar, die die Kurs-Teilnehmer kennen und erstellen lernen sollen.

Zeit ist ein wichtiger Faktor im täglichen Geschäft eines 3d- Grafikers. Daher werden im Anschluss die wichtigsten Tools - in 3ds Max „Modifier“ genannt - zur schnellen und effizienten Erstellung von Geometrie erlernt. Diese können beispielsweise Geometrie verbiegen, spiegeln oder ausstanzen.

Um computergenerierter Geometrie Leben einzuhauchen, werden Techniken wie das UV-Mapping und Texturing erlernt. Diese sollen den Anwender dazu befähigen, Materialien wie Holz oder Metall in Form von Fotos auf die Geometrie zu bringen.

Nachdem die Teilnehmer mit Hilfe des Polygon-Modellings und Texturings erlernt haben, Objekte anzufertigen, werden diese animiert und mit dem richtigen Licht in Szene gesetzt.

Dabei wird gezeigt, wie verschiedene Lichtquellen anhand ihrer Art richtig positioniert und, als Abschluss des Kurses, mit dem sogenannten Renderer von 3ds Max als Bilddatei herausgerechnet werden.

LEHRINHALTE UND STUDIENVERLAUF

- Programmoberfläche
- Grundkörper erstellen
- Orientieren im Raum
- Ansichtsfenstertechnik
- Schieben, Drehen, Skalieren von Objekten
- Boolesche Operatoren
- Figuren und Verformungen
- Erstellung von 3D-Figuren
- Extrusionsobjekte und -verformungen
- Szenenelemente, Szenenbeleuchtung
- Lichtquellentypen, Lichtparameter
- Kamera
- Materialien
- Materialienzuweisung
- Mapping
- Animation und Rendering
- Einfaches Keyframing
- Animation

Autodesk 3ds Max I Basic

WEITERBILDUNG

WB2004

KURS NAME

Autodesk 3ds Max I Basic

Weiterbildung Tagesveranstaltung in Vollzeit

Fachbereich: FB 3D/GAME

VORAUSSETZUNGEN

Schulabschluss: Spezieller Schulabschluss nicht erforderlich.

Vorkenntnisse je nach Weiterbildung:

- Computerkenntnisse
- Englischkenntnisse
- Künstlerische-, musikalische-, technische-, gestalterische Begabung, intaktes Gehör, Kreativität, Organisationstalent

KURS LEVEL

Basic

ABSCHLUSS/ZERTIFIKAT

Ja. Intern.

Zertifikat

PRÜFUNGEN

Teilnahmenachweis ohne Prüfung: Ja

Schriftlich: Nein Praktisch: Nein Prüfungstück: Nein Mündlich: Nein

TERMINE

Siehe [TERMINKALENDER](#) auf WAVE-AKADEMIE.DE.

DAUER

Gesamtdauer in Monaten: **- Monate**

Gesamtdauer in Wochen: **2 Wochen**

Wochen Unterricht: 2 Wochen

Anzahl Unterrichtstage: 10 Tage

Urlaub: 0 Tage

GESAMT UNTERRICHTSEINHEITEN á 45 Min.

70 UE in Theorie und Praxis | 35 UE / Woche

UNTERRICHTSZEITEN

Montag	09:00 - 15:30	7	UE
Dienstag	09:00 - 15:30	7	UE
Mittwoch	09:00 - 15:30	7	UE
Donnerstag	09:00 - 15:30	7	UE
Freitag	09:00 - 15:30	7	UE

Pause 1 10:30 - 11:00

Pause 2 12:30 - 13:30

Pause 2 15:00 - 15:15

Autodesk 3ds Max I Basic

WEITERBILDUNG

WB2004

LEHR- UND LERNMITTEL

Jeder Student bekommt während der Weiterbildung einen eigenen Computerarbeitsplatz mit der benötigten Software und der fachspezifischen Technik gestellt. Alle für die Weiterbildung benötigten Lehr- und Lernmittel sind in den Kurskosten inbegriffen.

AZAV zertifiziert:

Ja

AZAV Fachbereich und Bildungsbereich:

FB4 FbW gewerblich/technischer Bereich

Maßnahmenummer:

Auf Anfrage erhältlich

Kursnet Bildungsanbieter ID:

140501

Kursnet Veranstaltungs-ID:

Auf Anfrage erhältlich

KURS CODE

WB2004

BDB lfd. Nr. 40

WAVE AKADEMIE für Digitale Medien

Staatlich anerkannte Ergänzungsschule nach § 103 Schulgesetz des Landes Berlin, anerkannter und zugelassener Bildungsträger nach der Akkreditierungs- und Zulassungsverordnung Arbeitsförderung (AZAV).



WAVE AKADEMIE für Digitale Medien

Staatlich anerkannte Ergänzungsschule
Strelitzer Str. 60
10115 Berlin
Deutschland

Öffnungszeiten des Sekretariats

Montag - Freitag von 9:00 - 17:00 Uhr

Allgemeine Informationen und Kontakt

Telefon: +49 (0)30 - 28869519

Telefax: +49 (0)30 - 28869486

info@Wave-Akademie.de

Studienberatung

Telefon: +49 (0)30 - 28869253

Studienberatung@Wave-Akademie.de

WAVE AKADEMIE für Digitale Medien GmbH

Sitz der Gesellschaft: Berlin

Schulleiter und Geschäftsführung: Tobias Dickmann

Handelsregister HRB: 150464 B

Standort / Anfahrt

Der Standort der WAVE AKADEMIE für Digitale Medien ist Strelitzer Str. 60, 10115 Berlin. Das Sekretariat befindet sich im 2. Hof, Aufgang C, 1. OG.



U-Bhf Bernauer Str.



S1/S2/S25 Nordbahnhof



M10 Tram U Bernauer Str.

Standort auf der Karte:





WAVE AKADEMIE

F Ü R D I G I T A L E M E D I E N