

# WEITERBILDUNG

## Autodesk 3ds Max II Advanced



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/](http://www.Wave-Akademie.de/terminkalender-weiterbildung/)

# Autodesk 3ds Max II Advanced

## WEITERBILDUNG

WB2005

### BESCHREIBUNG

3ds Max von Autodesk bietet eine umfangreiche Palette an Tools für Bereiche wie Simulation, Animation, Modellierung und Rendering.

Egal ob Regentropfen, Flüssigkeiten die in einem Gefäß hineinfließen, oder Kollisionen von Körpern, alles dies lässt sich in 3ds Max kreativ umsetzen.

Im Kurs 3ds Max II Advanced erfolgt u.a. das Erstellen von komplexeren Polygonen-Objekten, denn Polygon Objekte bzw. Polygon-Modelling ist auch hier wieder ein zentraler Punkt dieses Kurses.

Jeder angehende professionelle 3D-Graphiker muss verstehen, dass Zeit ein wichtiger Faktor im täglichen Geschäft eines 3D- Grafikers ist. Daher werden auch im 3ds Max II Advanced Kurs immer wieder die wichtigsten Tools - in 3ds Max „Modifier“ genannt - zur schnellen und effizienten Erstellung von Geometrie im Mittelpunkt stehen. Diese können beispielsweise Geometrie verbiegen, spiegeln oder ausstanzen. Um computergenerierter Geometrie Leben einzuhauchen, werden Techniken wie das UV-Mapping und Texturing weiter verbessert.

So sollen in den drei Hauptfeldern mittels neuen und komplexeren Objekten bezüglich Dynamics, Textuierung und Rendering, weiterführende Einblicke in Animation und Visualisierung gegeben werden.

### LEHRINHALTE UND STUDIENVERLAUF

- Dynamics: Anwendung der Maya Dynamics, Rigid Bodies und Constraints, Steuerung von Partikeln mit Hilfe von Feldern, Verläufen und Expressions, Rendern von Partikeln mit Hard- und Softwarerendering, Compositing von gerenderten Partikeln und Anbindung von Geometrien an Partikelbewegungen.
- Texturen: Anwendung von Texturen, Texturen Editor, Hyper Shade, Bump und Displacement Maps, Grundlagen Lightning, Anwendung von Lichtquellen, Licht Effekte
- Rendering
- UV-Textur-Mapping, Ein Cracker Box Modell erstellen, Eine Texture Map auf ein Polygondrahtgittermodell anwenden
- UVs in einem UV-Textur-Editor betrachten, UV-Texturkoordinaten entwerfen, Mit UVs im UV-Textur-Editor arbeiten
- Tipps und Tricks
- Rendering

# Autodesk 3ds Max II Advanced

## WEITERBILDUNG

WB2005

### KURS NAME

#### Autodesk 3ds Max II Advanced

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

Advanced

### 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 II Advanced

## WEITERBILDUNG

WB2005

### 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

WB2005

BDB lfd. Nr. 41

# 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](mailto:info@Wave-Akademie.de)

## Studienberatung

Telefon: +49 (0)30 - 28869253

[Studienberatung@Wave-Akademie.de](mailto: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.

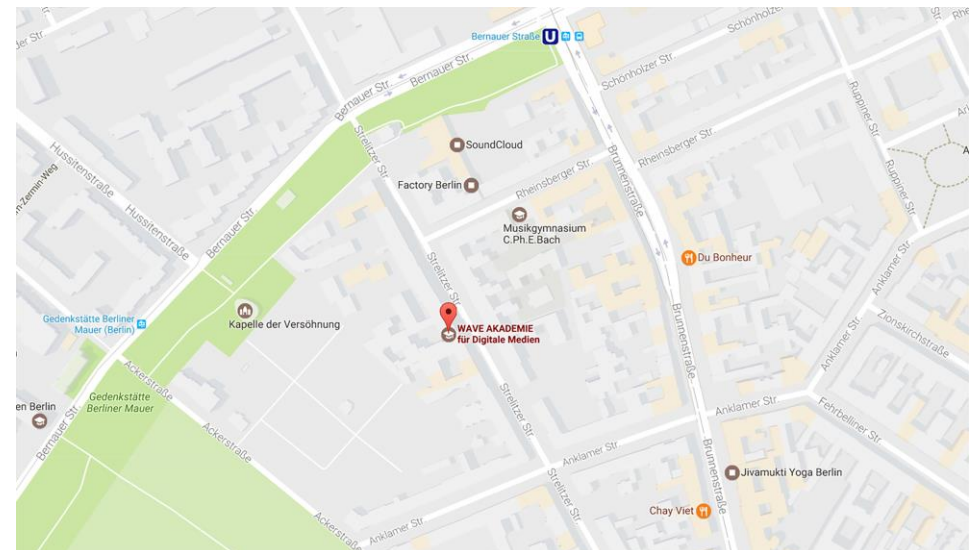


S1/S2/S25 Nordbahnhof



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