

3D-Computergrafik mit 3D-Studio Max [Grundkurs]

Die weit verbreitete Verwendung von 3D-Animationen findet breit gefächerte Einsatzmöglichkeiten. Ob in der CAD-Visualisierung technischer Inhalte, der 3D-Spieleentwicklung, in der Medizintechnik, in der Werbung oder der Ausbildung und Simulation, der virtuellen Charakteranimation lassen sich zahlreiche Beispiele aufzeigen.

Thema und Ziel:

Im Kurs werden die Grundlagen der 3D-Computergrafik vermittelt. Ausgehend von einer Analyse der Grundelemente der Computergrafik über technische Grundlagen wird die Schulung mit praxisorientierten Übungen mit der 3D-Software 3D-Studio Max abgerundet.

Inhaltliche Aufbau:

1A) Grundlagen der 3D-Computergrafik

- o Keyframeanimation - Einzelbildanimation
- o Gestaltung des Bildaufbaus
- o Grundlagen der Beleuchtung
- o Bildkomposition
- o Beleuchtung

1B). Technische Grundlagen

- o Komponenten der Videoproduktion
- o Digitale und analoge Medien
- o Farbmodelle
- o Übertragungsstandards
- o Videocodecs für PC + MAC

2) Praktische Übungen

3D-Computergrafik mit 3D-Studio Max Grundkurs

- o Erstellen einfacher Geometrien
- o Verändern von Geometrien
- o Erstellen von Splineshapes
- o Erstellen von Extrusionen
- o Erstellen von zusammengesetzten Objekten
- o Modellieren von Partikelsystemen
- o Erstellen von SpaceWarps und Systemen
- o Einrichten von Kameras
- o Entwerfen von Grundmaterialien
- o Erstellen von Animationen und Videos
- o Erstellen von Hierarchien
- o Rendern von Szenen und Animationen

Zielgruppe: Interessenten

Voraussetzungen: PC-Grundkenntnisse, räumliches Vorstellungsvermögen

Termine: n. V.

Preis: n. V.

Lehrgangsleitung

Martina Hauser Dipl. Ing. (fh)

langjährige Erfahrung in der Computeranimation, Videoproduktion und Webprogrammierung

4 Jahre Erfahrung in der Lehrgangsleitung für multimediale Kurse u. a. an der Fachhochschule München.

Information zu Anmeldung, Organisation und weiteres

Martina Hauser +49 (0) 8571. 92 58 45

Stand 01.11.2003

Änderungen vorbehalten, **hauser media**

