

3ds Max

VFX/TECHNIK

Autodesk's professionelle 3D-Modellierungs- und Animationssoftware, weit verbreitet in Film-VFX.

Überblick 3ds Max (vollständig: Autodesk 3ds Max) ist eine professionelle DCC-Software (Digital Content Creation) des Herstellers Autodesk für 3D-Modeling, Texturierung, Rigging, Animation, Simulation und Rendering. Es zählt neben Maya zu den etablierten 3D-Anwendungen für Visual Effects (VFX), Architektur-Visualisierung (Archviz), Motion Graphics und Game-Asset-Produktion. Anders als die meisten Einträge in diesem Lexikon handelt es sich nicht um Beleuchtungs- oder Grip-Hardware am Set, sondern um ein reines Software-Werkzeug der digitalen Postproduktion und CG-Pipeline. 3ds Max läuft als native Windows-Anwendung und wird im Abo-Modell (Subscription) lizenziert. Autodesk veröffentlicht jährliche Hauptversionen, die nach dem Erscheinungs-Folgejahr benannt sind (z. B. 3ds Max 2027). Funktionsumfang Modeling: Polygon-, Spline- und parametrisches Modeling sowie prozedurale Werkzeuge. Animation & Rigging: Keyframe-Animation, Character-Rigging und Skinning. Rendering: Mitgeliefert wird der Renderer Arnold ; verbreitet sind zudem die Drittanbieter-Renderengines V-Ray (Chaos), Corona und weitere für fotorealistische bzw. physikalisch basierte Bildberechnung. Erweiterbarkeit: Skripting über MAXScript sowie ein Python-API; umfangreiches Plug-in-Ökosystem. Einsatz in Film & TV In der Film- und TV-Produktion wird 3ds Max in der VFX- und CG-Pipeline eingesetzt, etwa für Set-Extensions, digitale Environments, Architektur- und Produkt-Visualisierung sowie Motion-Graphics-Elemente. Während Maya in vielen großen VFX-Houses für Charakter-Animation dominiert, ist 3ds Max besonders im Bereich Archviz und Motion Design stark verbreitet. Für die Set-Beleuchtung oder das Grip-Department hat die Software keine direkte Funktion; relevant wird sie in der Postproduktion und bei der Vorvisualisierung (Previs).

FilmFarm - filmfarm.de/c/3ds-max