

# **SOCRATES**

## **3ds Max (Design) Basis Training**

De 3ds Max (Design) Basis Training richt zich op diegene die met het visualisatie en animatiepakket zo snel mogelijk aan de slag willen gaan en nog geen of weinig ervaring hebben met het softwarepakket.

### **Doelstelling van de training**

De doelstelling van de training is dat elke cursist na afloop van de training in zijn of haar werkomgeving direct zelfstandig aan de slag kan gaan met het softwarepakket. Tijdens de training leert u op de juiste manier werken met het softwarepakket en voorkomt u een foutieve aanpak van de uitgebreide mogelijkheden van het softwarepakket.

### **Locatie**

Socrates trainingsruimte te Amsterdam of Apeldoorn.

### **Certificaat**

Elke cursist ontvangt na afloop een officieel persoonsgebonden Autodesk certificaat.

### **Documentatie**

Elke cursist ontvangt het Engelstalige Autodesk boek genaamd Fundamentals 3ds Max (Design).

### **Tijdsduur**

De 3ds Max (Design) basis training duurt totaal vijf dagen en wordt verspreid over een aantal weken gegeven.

### **Vervolgtraining**

Na het volgen van de 3ds Max (Design) basis training kun je doorstromen naar de 3ds Max Character Design & Animatie training, de 3ds Max (Design) gevorderden training of de 3ds Max Mental Ray Training.

### **Kosten**

De kosten voor de 3ds Max (Design) basis training bedragen 1450 Euro ex BTW per persoon, inclusief cursusmateriaal en lunch.

## Inhoud van de training:

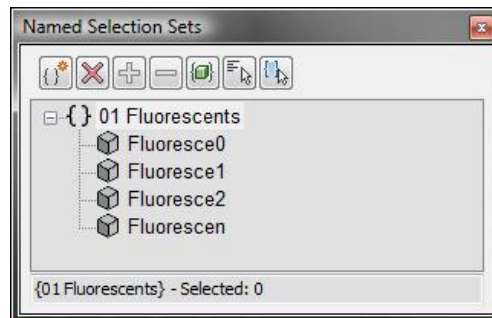
### User Interface

- Uitleg over de verschillende schermonderdelen
- Werken met viewports
- Viewport Labels
- Menu Bar
- Toolbars
- Command Panel
- Quad Menu's
- Transform Type-In
- Status Bar and Prompt Line
- Animatie Mode
- Time Controls
- Flyouts
- Viewport Navigatie
- CUI Switcher
- Praktische sneltoetsen

### Werken met bestanden en objecten

- Projecten in 3ds Max (Design)
- Versiebeheer
- Hold and Fetch commando
- Samenvoegen van bestanden
- Referentiebestanden
- AutoCAD en Revit bestanden importeren
- File Linking met CAD bestanden
- Asset Browser

### Aan de slag met 3ds Max (Design)



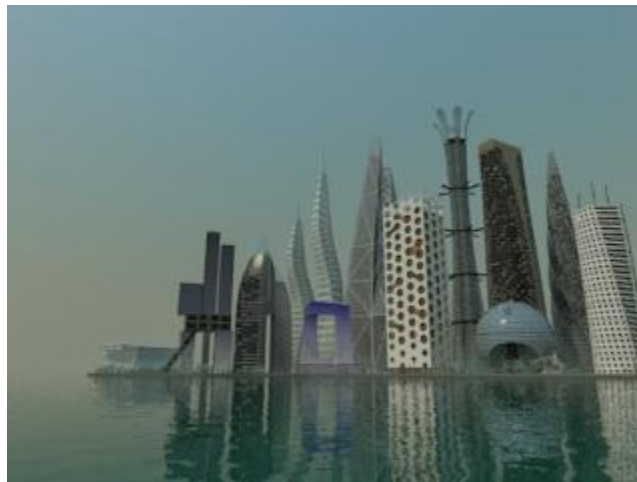
- Werken met juiste eenheden
- De preferences van 3ds Max (Design)

- Select by Name dialoogvenster
- Objecten hernoemen
- Werken met lagen of objecten
- Selectie sets maken en beheren
- Objecten groeperen

### **Transformeren van 3D objecten**

- Verplaatsen, Roteren en verschalen van objecten
- XForm Modifier
- Coördinaatsystemen
- Dupliceren van objecten met copy, reference en instance
- Object Snap mogelijkheden in 2D, 2.5D en 3D
- Align en Quick Align commando
- Spacing Tool
- Clone and Align commando

### **Conceptueel ontwerpen met behulp van Modifiers**



- Modifier Stack mogelijkheden
- Praktische modifiers voor conceptueel ontwerpen
- Sub-Object mode

### **Introductie 3D Conceptueel ontwerp**

- AEC objecten
- ProBooleans
- Tekenen met 2D shapes
- Diverse Shape Modifiers

## Materialen en texturen

- De Materiaal Editor
- Material – Map Browser
- Materiaalbibliotheken maken
- Materiaal Type's
- Arch & Design Materialen
- Pro Materials
- Blend Materials
- Verschillende Mapping type's
- Ambient Occlusion
- Round Corners
- Real World Mapping

## Werken met Camera's

- Camera type's
- Camera technieken
- Camera lenzen en shots
- Verschillende perspectieven
- Camera animatie technieken

## Belichting



- Standaard lichtbronnen vs Photometrische lichtbronnen
- Mental Ray lichtbronnen
- Light Lister
- Final Gather
- Global Illumination
- Color Bleeding
- Mr Sky Portals

- Mr Daylight systeem

### **Basis animatietechnieken**

- Keyframing
- Timing
- Squash and Stretch
- Autokey vs Set Key
- Curve Editor vs Dopesheet Editor
- Path Constraint

### **Rendering**

- Render resolutie
- Netwerk rendering
- Batch rendering
- Render Frame Window mogelijkheden