

# **SOCRATES**

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

De 3ds Max (Design) Gevorderden Training richt zich op diegene die graag meer uit 3ds Max (Design) willen gaan halen en die toe zijn aan de meer geavanceerde mogelijkheden. De 3ds Max Gevorderden Training gaat dieper in op de uitgebreide mogelijkheden van 3ds Max (Design) op diverse vlakken waardoor je jezelf kunt gaan onderscheiden ten opzichte van andere gebruikers. De 3ds Max (Design) Gevorderden Training sluit perfect aan op de 3ds Max (Design) Basis Training.

### **Doelstelling van de training**

Na het volgen van de training ben je absoluut beter en sneller geworden in 3ds Max (Design) en beheers je veel meer technieken die snel en efficiënt werken voor je eigen werkzaamheden. Tijdens de training komen praktische onderwerpen naar voren die u direct kunt toepassen in uw eigen werkomgeving.

### **Locatie**

Socrates trainingsruimte te Amsterdam of Apeldoorn.

### **Certificaat**

Elke cursist ontvangt na afloop een officieel persoonsgebonden Autodesk certificaat.

### **Documentatie**

Elke cursist ontvangt het Engelstalige naslagwerk 3ds Max Bible en een Nederlandstalig uittreksel van de behandelde onderwerpen.

### **Tijdsduur**

De 3ds Max Gevorderden Training duurt totaal vijf dagen en wordt verspreid over een aantal weken gegeven.

### **Vervolgtraining**

Na het volgen van de 3ds Max (Design) Gevorderden training kun je doorstromen naar de 3ds Max Character Design & Animatie training.

## Kosten

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

## Inhoud van de training:

### User Interface

- Quad Menu's aanpassen
- Viewport Shading
- Schematic View
- Paint Selectie
- Select and Manipulate
- ProSound

### Scene Management



- Clone and Align
- Object Display Culling
- Scene States
- Walk Trough Viewport Navigatie
- Paths Configuratie
- Xref Management
- DWF Export
- FBX
- Camera Matching
- Asset Tracking
- Asset Browser
- Project Files

- Adaptive Degradation
- Batch Render
- Working Pivots
- XForm
- Scene Explorer
- RAM Player
- Selection Sets
- Pick Coordinate
- Containers
- xView Mesh Analyser
- Material Explorer

## **Modeling**

- Graphite Modeling Tools
- Advanced Editable Poly Modeling
- Selection Tools
- Mesh Painting
- Edit Poly Modifier
- Sweep Modifier
- Shell Modifier
- Renderable Splines
- TurboSmooth Modifier
- Patch Modeling
- Symmetry Modifier
- ProBoolean
- ProCutter
- Collapse Utility
- Vertex Paint Modifier
- Hair and Fur Modifier
- Connect Compound
- Scatter Compound
- Shape Merge Compound
- Skin Wrap
- Skin Morph
- Cloth Modifier
- Pro Optimizer
- Substitute
- Soft Selection Shortcuts

## **Particle Flow**

- Particle Source
- De Emission Rollout

- De Selection Rollout
- De System Management Rollout
- De Script Rollout
- Particle View
- Event Display Navigatie
- General Manipulatie
- Global vs Local Events
- Branching Events
- Acties in Particle Flow
- Materialen in Particle Flow
- Operators in Particle Flow
- Space Warps
- Forces en Deflectors
- Particle Flow Advanced Effects

### **Dynamics met Reactor**

- Mass Properties
- Rigid vs Softbodies
- Rope
- Water
- Cloth
- Fracture
- Reactor Tools
- Update Max
- Reactor i.c.m. met Keyframing

### **Mental Ray**



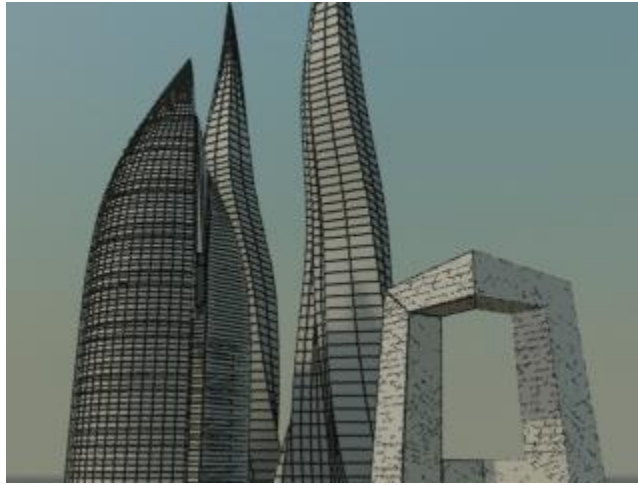
- Mental Ray Lichtbronnen
- Displacement

- Arch & Design material in detail
- Advanced Mental Ray Shaders
- Caustics
- Global Illumination
- Camera Effects
- Final Gather
- Production Shaders
- Proxies
- Self Illuminated Material
- Photon Maps
- Contour Shaders
- BSP 2
- Review 3
- Image Based Lighting (HDR)
- Camera Correction
- SSS Shaders
- MR Sky Portals
- Render Elements
- Studio Lighting
- Advanced Daylight Systems
- Render to Texture
- Mental Mill Shaders
- Gamma setup
- Light Analysis

## **Animatie**

- Advanced Curve & Dope Sheet Editor
- Constraints
- Controllers
- Parameter Wiring
- Inverse Kinematics
- Motion Mixer
- Motion Capture
- Manipulators
- Custom Attributes
- Morpher
- Spline IK
- Parameter Collector
- Animation Layers
- Cache Modifiers

## Materialen & Mapping



- Multi/Sub-Object
- Blend Materials
- Ink 'n Paint
- Xref
- Multi/Sub
- Matte/Shadow/Reflection
- Compositors
- Normal Maps
- Camera Map Per Pixel
- Color Correct
- Unwrap UVW