

# **SOCRATES**

## **Maya Basis Training**

De Maya 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 Maya Foundation.

### **Tijdsduur**

De Maya basis training duurt totaal vijf dagen en wordt verspreid over een aantal weken gegeven.

### **Vervolgtraining**

Na het volgen van de Maya basis training kun je doorstromen of naar de Maya gevorderden training.

### **Kosten**

De kosten voor de Maya basis training bedragen 1450 Euro ex BTW per persoon, inclusief cursusmateriaal en lunch.

## Inhoud van de training:

### Project 01



- Maya Projects
- Primitive Objects
- Objecten verplaatsen in 3D
- Dupliceren van objecten
- De vorm van objecten veranderen
- Polygoon vlakken bewerken
- Maya View Tools
- Object weergave
- Object namen
- Revolve Curve
- Snap mogelijkheden
- Project Curve
- Trim Surface
- Extrude
- Pivot Points
- Construction History
- Hypershade
- Shading Groups
- Procedural textures
- File textures
- Alpha kanalen
- Texture plaatsing
- Normals
- Single frame rendering
- Maya Preferences
- Objecten groeperen
- Parenting

- Keyframes
- De Graph Editor
- Keyframe targets
- De Dependency Graph
- Connection Editor



## Project 02

- Box modeling
- Smooth Preview
- Symmetry
- Polygonal Components
- Edit topology
- Procedural Modeling attributes
- Edge normals
- Lattice deformer
- UV Texture Editor
- Project UV's
- Projections
- 3D Paint Tool
- Skeleton joints
- Joint hierarchy
- Edit joint pivots
- Mirror joints
- Reorient joints
- Joint rotation axis editing
- Bind door middel van parenting
- Rigid binding
- Edit Membership Tool
- Flexors
- Lattice binding
- Smooth binding
- Set en assume preferred angle

- Joint degrees of freedom
- Single chain IK handles
- Rotate plane IK handles
- Reverse foot setup
- Constraints
- Rigging introductie

### Project 03



- Attach curves
- Extrude surface
- Verplaatsen van een surface seam
- Detach en attach surfaces
- Dupliceren van curves
- Loft surface tools
- Nurbs surface UV's
- Color presets
- Interactive Placement Tool
- Converteren van een shading netwerk
- Texture reference objects
- Exporteren/importeren van een shading netwerk
- Driven keys
- Painten op het canvas
- Painten op geometrie
- Paint Effects in de viewport
- Share, blend en aanpassingen van brushes
- Brush presets
- Auto-paint surface
- Converteren van Paint Effects naar polygonen
- Wire deformers
- Curve deformers

- Clusters
- Soft Modification Tool
- Non-linear deformers
- Deformation volgorde
- Lichtbronnen plaatsen in de scene
- Shaduw
- Light fog en lens flare
- Motion blur
- Batch render
- Fcheck
- Region render
- IPR rendering
- Mental ray introductie
- Maya Vector
- Maya Hardware