

SOCRATES

Maya Gevorderden Training

De Maya 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 Maya Gevorderden Training gaat dieper in op de uitgebreide mogelijkheden van Maya op diverse vlakken waardoor je jezelf kunt gaan onderscheiden ten opzichte van andere gebruikers. De Maya Gevorderden Training sluit perfect aan op de Maya Basis Training.

Doelstelling van de training

Na het volgen van de training ben je absoluut beter en sneller geworden in Maya 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 het Engelstalige Autodesk boek genaamd Maya The Special Effects handboek.

Documentatie

Elke cursist ontvangt het Engelstalige naslagwerk.

Tijdsduur

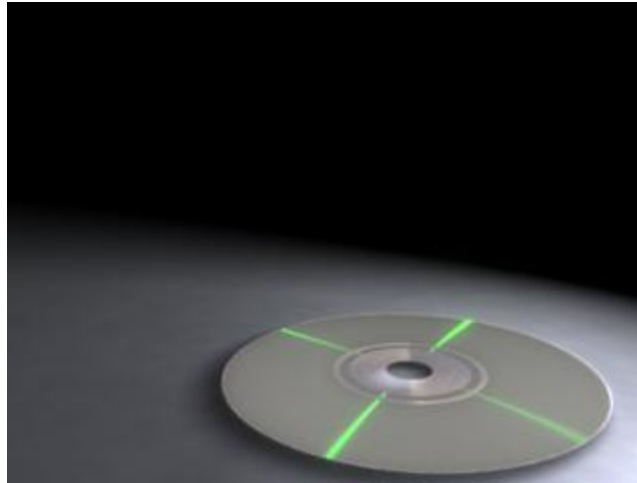
De Maya Gevorderden Training duurt totaal vijf dagen en wordt verspreid over een aantal weken gegeven.

Kosten

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

Inhoud van de training:

Project 01



- Anisotropic shaders
- Layered shaders
- Ramp shaders
- Shading maps
- Surface shaders
- Containers
- Texture filtering
- Displacement mapping
- Mental ray Bake Sets
- Cut en sew UV's
- Unfold UV's
- PSD network
- Advanced Nurbs modeling
- Advanced Poly modeling

Project 02



- Decay rates en intensity curves
- Color curves en color mapping met lichtbronnen
- Light linking
- Mental Ray area lights
- Mental Ray Daylight System
- Mental Ray Sky Portal
- Photometrische lichtbronnen
- Raytraced shadows
- Mental Ray shadow maps
- Motion blur shadow maps met mental ray
- Mental Ray raytrace shadows
- Rotoscoping
- Mental Ray Camera Attributes
- Tessellation
- Render Diagnostics
- Caustics
- Global Illumination
- Final Gather
- Render Layers
- Render Passes
- High dynamic range images (HDRI)
- Mental Ray Shaders
- Mental Ray Proxies

Project 03



- Rigid bodies
- Particles
- Constraints

- nParticles
- nCloth
- Rendering Particles
- Maya Fluids
- Maya Hair
- Maya Fur
- Maya Trax Editor
- Matchmover
- Compositing met Toxik