



3 3DSMAX DESIGN GEVORDERDEN

- 🕒 5 dagen
- 🍽️ Incl. lunch
- 📄 Autodesk-certificaat
- 📖 Nederlandstalig lesmateriaal

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.



Deze vervolgcursus richt zich op 3D-ontwerpers die meer uit Autodesk 3ds Max willen halen en die toe zijn aan meer geavanceerde mogelijkheden. Cursist(e) kan zich hierdoor na de training onderscheiden van andere 3D-ontwerpers. Tijdens de training komen praktische onderwerpen aan de orde die cursist(e) direct kan toepassen in zijn of haar werkomgeving.

Gebruiker interface

- Quad menu's aanpassen
- Viewport shading
- Schematische view en paint selectie
- Select en manipulatie - ProSound

Scene Management

- Clone en align
- Object display culling en Scene states
- Walk trough viewport navigatie
- Paths configuratie en Xref management
- DWF Export - FBX - Camera matching
- Asset tracking en Asset browser
- Project files en Adaptive degradation
- Batch render en Working pivots
- XForm en Scene explorer
- RAM player en Selectie sets
- Pick coordinatie en containers
- xView Mesh analyser en materiaal explorer

Modeleren

- Graphite Modeling tools
- Advanced editable poly-modellen
- Selectie tools en Mesh painting
- Edit poly modifier en sweep modifier
- Shell modifier en Renderable splines
- Turbo smooth modifier
- Patch modeling en Symmetrie modifier
- ProBoolean en ProCutter
- Collapse utility
- Vertex paint modifier
- Hair en Fur modifier
- Connect compound
- Scatter compound
- Shape merge compound
- Skin wrap en skin Morph
- Cloth modifier en 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 t.o.v. 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 t.o.v. softbodies
- Rope en water en cloth
- Fracture en 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 en global illumination
- Camera effects en Final gather
- Production shaders en proxies
- Self illuminated material
- Photon maps en contour shaders
- BSP 2 en review 3
- Image based lighting (HDR)
- Camera correction en SSS Shaders
- MR Sky Portals en render elements
- Studio lighting
- Geavanceerd daylight systems
- Render texture
- Mental mill shaders
- Gamma setup en light analysis

Animatie

- Geavanceerde curve en dope sheet editor
- Constraints en controllers
- Parameter wiring
- Inverse kinematics
- Motion mixer en motion capture
- Manipulators en custom attributes
- Morpher en spline IK
- Parameter collector
- Animatie layers en cache modifiers

Materialen en Mapping

- Multi/Sub-object en blend materials
- Ink'n Paint en Xref
- Multi/Sub en Matte/Shadow/Reflectie
- Compositors en normal maps
- Camera map per pixel
- Color correct en unwrap UVW