

Natural Environments with Maya Paint Effects

Level:

Day 1	Einführung in Maya Paint Effects (PFX)
Lecturer	Martin Schinzel, Mario Zeller
Content	Einführung in Maya Paint Effects (PFX); Evaluierung der vorhandenen PFX-Presets
Software	<i>Adobe After Effects, Maya</i>

Day 2	Upgrading der Presets
Lecturer	Martin Schinzel, Mario Zeller
Content	Upgrading der Presets - Wie lassen sich PFX glaubwürdig in Mental Ray berechnen; Individualisierung mit eigenen Texturen/Fotos; Erstellung eigener PFX-Libraries mit verschiedenen Pflanzen und Gräsern
Software	<i>Adobe After Effects, Maya</i>

Day 3	Mental Ray und Linear Workflow Setup inklusive Taglichtsystem (Physical Sun/Sky)
Lecturer	Martin Schinzel, Mario Zeller
Content	Mental Ray und Linear Workflow Setup inklusive Taglichtsystem (Physical Sun/Sky)
Software	<i>Adobe After Effects, Maya</i>

Day 4	Pflanzen, Gräser, Bäume
Lecturer	Martin Schinzel, Mario Zeller
Content	Glaubwürdige Pflanzen-Shader mit dem mia Material X; Gras und Wiesen durch Particle Instancing und PFX; Bäume mit PFX
Software	<i>Adobe After Effects, Maya</i>

Day 5	PFX-Physics (z.B. Pflanzenbewegung durch Wind)
Lecturer	Martin Schinzel, Mario Zeller
Content	PFX-Physics (z.B. Pflanzenbewegung durch Wind)
Software	<i>Adobe After Effects, Maya</i>