

Trainingsangebote

Ich biete für die aufgelistete Software im Bereich Visualisierung, Schulungen an.

- **3D Visualisierung:**
 - Maya, Autodesk
 - 3ds Max, Autodesk
 - Blender, Blender Foundation
- **3D Virtual Reality:**
 - Vred Professional, Autodesk
- **3D Game Engines:**
 - Unity3D, Unity Technologies
 - Stingray, Autodesk
- **Render Engines:**
 - Arnold (Maya, 3DStudioMax), Solid Angle
 - mental ray (Maya, 3DStudioMax, standalone), mental images
- **2D Compositing:**
 - Smoke, Autodesk
 - After Effects, Adobe
 - Premiere, Adobe
 - Photoshop, Adobe
- **Programming:**
 - Python
 - Python für Maya
 - Python für Vred

Es gibt bereits für Maya und Vred Trainings-Agendas, die ich stetig erweitere um Spezialthemen rund um die Visualisierung.

Maya Basis Training

Training - Topics:

Userinterface

- Programm Aufbau
- Navigation
- Layer

Objekte

- Auswählen
- Positionieren
- Fangfunktionen
- Grundlagen Objekt Erstellung (Nurbs / Polygon)
- Import / Export

Szenengraph

- Objekte anordnen
- Gruppierung

Materialien

- Arnold Materialien

Texturen

- Erstellung
- PBR Texturen
- Zuweisung

Kameras

- Kamera Settings
- Kamera Effekte
- Backplates

Lichter

- Typen
- Ausrichtung
- Environment

Rendering

- UI Render Settings
- Sampling und Render Qualität

Rendering mit Arnold für Maya

Training - Topics:

Arnold

- Allgemein
- Arnold Maya Integration

Lichter

- Arnold Licht-Typen
- Environment

Materialien

- AI Shader
- Texturen Anlegen

Kameras

- Kamera Einstellungen
- Kamera Effekte
- Backplate

Color Management

- Textur Format
- Color Space
- Linear Workflow

Rendering

- UI Render Settings
- Render-Passes
- Sampling und Render Qualität
- Batch Rendering

Maya Modeling (für Concept Design, Exterior)

Trainingsinhalte:

Userinterface

- Hotbox
- Marking Menüs
- Layer Funktionen

Objekte

- Auswählen
- Positionieren
- Fangfunktionen

Szenengraph

- Objekte anordnen
- Gruppierung

Materialien

- Hilfreiche Modeling Materialien

Flächen

- Typen
- Vor- und Nachteile (Nurbs vs. Polygon)

Polygon Modeling

- Modeling Workflows
- Geometrie Erstellung
- Techniken und Anwendungen
- Modeling von einem Exterieur (PKW)

Deformer

- Typen
- Anwendungsfälle

Daten

- Import
- Export
- Retopology
- Konvertierung
- Übernahme

Maya Modeling (für Concept Design, Interior)

Trainingsinhalte:

Userinterface

- Hotbox
- Marking Menüs
- Layer Funktionen

Objekte

- Auswählen
- Positionieren
- Fangfunktionen

Szenengraph

- Objekte anordnen
- Gruppierung

Materialien

- Hilfreiche Modeling Materialien

Flächen

- Typen
- Vor- und Nachteile (Nurbs vs. Polygon)

Polygon Modeling

- Modeling Workflows
- Geometrie Erstellung
- Techniken und Anwendungen
- Modeling von einem Interior (PKW)

Deformer

- Typen
- Anwendungsfälle

Daten

- Import
- Export
- Retopology
- Konvertierung
- Übernahme

Vred Basis Training

Training - Topics:

Userinterface

- Programm Aufbau
- Navigation

Objekte

- Auswählen
- Positionieren
- Fangfunktionen
- Import (Tessellieren), Optimierung

Szenengraph

- Objekte anordnen
- Gruppierung

Materialien

- Vred Materialien

Texturen

- Erstellung
- Funktionen
- Zuweisung

Kameras

- Kamera Settings
- Viewpoints
- Kamera Effekte
- Backplates

Lichter

- Typen
- Environments

Animation

- Keyframe Animation
- Clip Maker

Varianten

- Erstellung
- Geometrie Varianten
- Material Varianten
- Umgebungs-Varianten
- Sets

Touch Sensoren

- Erstellung
- Einsatz

Overlays

- Erstellung
- Einsatz

Rendering

- openGL / RayTracing
- UI Render Settings
- Sampling und Render Qualität

Vred Advanced Training

Training - Topics:

Rendering

- Render Passes
- Render Layer
- Ray Tracing, Photon Tracing
- Render Effekte (DOF, Motion blur, Expo Sure)

Animation

- Key Frame
- Vertex Animations
- Clip Editor
- Curve Editor

Materialien

- Material Gruppen
- Vermessene Materialien

Texturen

- Erstellung
- Funktionen
- Zuweisung

Color Management

- Prinzip
- Farbräume

Lichter

- Photometrische Lichter
- Objekt Lichter
- IES Profil Lichter
- Vermessene Lichter

Rendering

- Cluster Rendering
- Spectral Ray Tracing
- Photon Tracing

Vred Python Training

Training - Topics:

Python Allgemein

- Prinzip
- Syntax
- Funktionen
- Klassen

Python Vred Implementierung

- Vred Python API

Vred Python Editor

- Script Editor
- Command Line
- Terminal Window
- Web Server
- Varianten Editor

Varianten

- Python Scripts

Skripte

- Bake Shadows
- Create Material
- Replace Material
- Command line Rendering
- Socket Verbindung

Die angebotenen Trainings sind wie folgt aufgebaut:

- Trainingszeitraum, Schulungsblock mit bis zu drei aufeinander folgenden Trainingstagen
- Lehrzeit pro Tag, beträgt acht Stunden
- Veranstaltungsort, sehr häufig direkt beim Kunden Vorort (z.B. Volkswagen, Hannover) oder Angemieteter Seminarraum (, die für den angemieteten Trainingsraum entstehenden Kosten trägt der Kunde)
- Seminarraumausstattung, Raum inkl. Projektor und PC-Hardware mit ausreichender Größe für alle Teilnehmer, steht am Tag der Schulung kostenfrei bereit.
- Die Seminar Teilnehmer benötigen jeder einen Leistungsstarken PC mit vorinstallierter Trainingssoftware
- Software Lizenzen für das Training, kommen vom Kunden
- Verpflegung der Seminarteilnehmer, wird vom Kunden gestellt oder jeder Teilnehmer ist eigenverantwortlich für seine Verpflegung
- Die Maximale Anzahl an Teilnehmer pro Tag des Trainings beträgt maximal sechs Teilnehmer. (Aus der Erfahrung heraus hat sich diese Anzahl gut bewährt.)
- Die Teilnehmer müssen vor Trainingsbeginn benannt werden (Teilnehmerliste)
- Der Schulungszeitraum wird bei Beauftragung abgesprochen und fixiert

Möchte der Kunde diese Rahmenbedingungen ändern, kann man selbstverständlich darüber sprechen. Preise zu jeder Schulung werden bei Interesse mit dem Kunden besprochen.