

# 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.