

# Autodesk Maya - Grundlagen

## Kompakt-Intensiv-Training

Die 3D-Animationssoftware Autodesk Maya bietet eine umfangreiche Funktionspalette für vielfältige kreative Aufgaben in den Bereichen 3D-Animation, Simulation, Modellierung, Rendering und Composing. In unserem Maya Kurs lernen Sie, mit der Software umzugehen und deren Möglichkeiten optimal zu nutzen.

Zu Beginn der Schulung geben wir Ihnen eine kurze Einführung in das Thema und stellen Ihnen die Bedienoberfläche von Maya vor. Wir zeigen Ihnen, wie Sie das Programm starten können, wie Sie ein Projekt einrichten, dieses kopieren und abspeichern.

In einem nächsten Schritt erfahren Sie, auf welche Weise Sie eine neue Szene und primitive Objekte erstellen. Sie befassen sich mit den Toolboxen "Layout-Kurzbefehle" und "Transformationswerkzeuge", der Channelbox und den Duplizierungsoptionen. Weiterhin lernen Sie die Kamerawerkzeuge kennen, nutzen die Workflow-Übersicht und betrachten die 3D-Elemente im schattierten Modus.

Darüber hinaus gruppieren Sie Objekte, animieren diese mit Hilfe von Pivotpunkten, arbeiten mit dem Hypergraph und setzen sich mit den unterschiedlichen Auswahlmodi und Masken auseinander. Außerdem vermitteln wir Ihnen alles Erfahrungswerte zur Template-Darstellung, zu Komponenten und Oberflächenmaterialien sowie zum Attribut-Editor.

Ein weiterer wichtiger Schwerpunkt der Maya Schulung ist die Polygonmodellierung. Unter unserer Anleitung erstellen Sie Ihr erstes Polygon-Drahtgittermodell. Nachdem Sie die Szene für die Lektion geöffnet haben, erhalten Sie nähere Informationen darüber, wie Sie sich die Arbeit mit Soft Select erleichtern, die kamerabasierte Auswahl verwenden oder die Symmetrie der Form für die Gestaltung nutzen können. Sie modellieren oberflächenbasierte Einbuchtungen und stellen die Saumtoleranz ein.

Anschließend befassen Sie sich damit, ein Drahtgittermodell aus einer Bildvorlage zu erstellen. Sie erhalten einen Einblick in das Anpassen von Modellierungseinstellungen, die Verwendung von 2D-Referenzbildern und das Generieren einer Polygongrundform. Zudem bearbeiten Sie die Komponenten sowohl in orthografischer als auch in perspektivischer Ansicht und extrudieren Polygonkomponenten.

Der Umgang mit geglätteten Drahtgittermodellen, das Erstellen von Spiegelkopien sowie das Knicken und Härten der Modellecken gehören ebenfalls zu den Themen dieser Schulung. Ferner geben wir Ihnen einen Überblick über das UV-Texturmapping, das Generieren von Cracker Box Modellen, den UV-Textur-Editor und viele weitere interessante Fragestellungen zum Autodesk Maya.

Zahlreiche praxisnahe Übungsaufgaben in Kombination mit wertvollen Tipps des Kursleiters während der Schulung machen Sie zu einem versierten Maya-Anwender.

## Kursinhalte

## Die Bedienoberfläche von Maya

- > Einführung
- > Maya starten
- > Die Maya Bedienoberfläche
- > Ein Maya-Projekt einrichten und kopieren
- > Abspeichern

## Objekte erstellen, manipulieren und betrachten

- > Einführung
- > Eine neue Szene erstellen
- > Primitive Objekte
- > Die Toolbox: Layout-Kurzbefehle
- > Die Toolbox: Transformationswerkzeuge
- > Die Channelbox
- > Duplizierungsoptionen

## Überblick in einer Maya-Szene

- > Einführung
- > Kamerawerkzeuge
- > Workflow-Übersicht
- > Objekte im schattierten Modus betrachten
- > Objekte gruppieren
- > Der Hypergraph
- > Auswahlmodi und Masken
- > Pivotpunkte

## Komponenten und Attribute von Objekten

- > Einführung
- > Template-Darstellung
- > Komponenten
- > Der Attribut-Editor
- > Oberflächenmaterialien

## Polygonmodellierung

### Ein Polygon-Drahtgittermodell formen

- > Einführung
- > Szene für die Lektion öffnen
- > Verwendung von Soft Select
- > Kamerabasierte Auswahl
- > Formen mit Symmetrie
- > Oberflächenbasierte Einbuchtungen formen
- > Auswählen mit Drag Select
- > Saumtoleranz einstellen

### Ein Drahtgittermodell aus einer Bildvorlage modellieren

- > Einführung
- > Modellierungseinstellungen anpassen
- > 2D-Referenzbilder verwenden
- > Eine Polygongrundform erstellen
- > Modellieren im schattierten Modus
- > Modellsymmetrie
- > Komponenten durch Malen auswählen
- > Eckschleifen auswählen
- > Komponenten in orthografischer Ansicht bearbeiten
- > Komponenten in perspektivischer Ansicht bearbeiten
- > Ein Polygon zeichnen
- > Polygonkomponenten extrudieren
- > Überbrückung von Ecken
- > Polygone einem Drahtgittermodell hinzufügen
- > Polygonflanken aufteilen
- > Die Konstruktionshistorie löschen
- > Spiegelkopie eines Drahtgittermodells erstellen
- > Arbeiten mit einem geglätteten Drahtgittermodell
- > Ecken eines Drahtgittermodells knicken und härten

## Polygontexturen

- > UV-Textur-Mapping
- > Ein Cracker Box Modell erstellen
- > Eine Texture Map auf ein Polygondrahtgittermodell anwenden
- > UVs in einem UV-Textur-Editor betrachten
- > UV-Texturkoordinaten entwerfen
- > Mit UVs im UV-Textur-Editor arbeiten
- > Tipps und Tricks

## Vorraussetzungen

Allgemeine PC- oder MAC-Kenntnisse.  
Grafik- und Bildbearbeitungskenntnisse sind vorteilhaft.

Unterrichtszeit

(8 x 45 Minuten)  
jeweils von 09.30 Uhr - 17.00 Uhr

Trainingsvarianten

Öffentliches Training

Das **Öffentliche Training** ist eine **Standardschulung** in den medienreich-Schulungsräumen mit öffentlichem Teilnehmerkreis und den Inhalten aus unserem Trainingsprogramm.

Preise

Pro Tag	Kompletttraining (5-Tage)
nicht verfügbar	nicht verfügbar

Alle Preise verstehen sich pro Teilnehmer(in).

**Inklusive**  
Mittagessen, Getränke, Trainingsunterlagen, medienreich-Zertifikat  
Bei gleichzeitiger Anmeldung von

- > **2-3 Personen** erhalten Sie **5% Rabatt**,
- > **4-6 Personen** erhalten Sie **10% Rabatt**
- > **7 Personen und mehr** erhalten Sie **15% Rabatt**.

Individuelles Inhouse Training

Das **individuelle Inhouse Training** findet in Ihren Räumlichkeiten statt.

Ihre Vorteile auf einen Blick:

- > Wir kommen zu Ihnen
- > Sie bestimmen Ihren Wunschtermin
- > Individuell abstimmbare Trainingsschwerpunkte aus unserer Trainingsbeschreibung
- > Individuelle Betreuung durch den Trainer
- > Sie sparen sich eventuelle Anfahrtswege u. Übernachtungskosten

Tagespreise

1. Teilnehmer	2. Teilnehmer	3. Teilnehmer	je weiterer Teilnehmer
795,- € <small>Inkl. MwSt. = € 946,05</small>	+155,- € <small>Inkl. MwSt. = € 184,45</small>	+130,- € <small>Inkl. MwSt. = € 154,70</small>	+105,- € <small>Inkl. MwSt. = € 124,95</small>

Bei den Preisen handelt es sich um Tagespreise (8 x 45 Minuten) zzgl. eventuell anfallender Spesen. Details entnehmen Sie bitte dem verbindlichen Angebot unser Berater- / innen.

**Inklusive**  
Trainingsunterlagen, medienreich-Zertifikat

Individuelles Firmen Training

**Individuelles Firmen Training** für Sie oder Ihre Mitarbeiter in den Schulungsräumen von medienreich.

Ihre Vorteile auf einen Blick:

- > Individuelle Betreuung durch den Trainer
- > Training in unseren modernen Schulungsräumen
- > Sie bestimmen Ihren Wunschtermin
- > Individuell abstimmbare Trainingsschwerpunkte aus unserer Trainingsbeschreibung

Tagespreise

1. Teilnehmer	2. Teilnehmer	3. Teilnehmer	je weiterer Teilnehmer
1095,- € <small>Inkl. MwSt. = € 1.303,05</small>	+200,- € <small>Inkl. MwSt. = € 238,00</small>	+170,- € <small>Inkl. MwSt. = € 202,30</small>	+140,- € <small>Inkl. MwSt. = € 166,60</small>

Bei den Preisen handelt es sich um Tagespreise (8 x 45 Minuten).

**Inklusive**  
Mittagessen, Getränke, Trainingsunterlagen, medienreich-Zertifikat

Ausdruck erstellt am 07.05.2024

medienreich Training GmbH  
Hermannstraße 3  
33602 Bielefeld  
Tel: +49 (0) 521 - 968774-0  
Fax: +49 (0) 521 - 968774-90

Öffnungszeiten:  
Mo. - Fr. 8:30 Uhr - 16:30 Uhr

Geschäftsführer:  
Frank Schmittat  
UST-ID: DE308555942  
Gerichtsstand: Bielefeld  
Amtsgericht: Bielefeld, HRB 42330