



September – Dezember 2022

FAQs

Learning for Tomorrow – EMEA Initiative 2022

Hier beantworten wir alle häufig gestellten Fragen

Worum geht es in der Initiative?

Die „Learning for Tomorrow – EMEA Initiative 2022“ ist ein kostenloser, 5 tägiger Powerworkshop mit Fokus auf die Vermittlung der Grundlagen der Unreal Engine Animationswerkzeuge. Dieser Workshop findet von September bis Dezember 2022 wöchentlich statt. In projektbasierten Lerneinheiten bekommst du hier immer live ein einmaliges Lernpaket von INCAS Training, dem weltweit ersten Unreal Authorized Premier Training Partner. Die „Learning for Tomorrow – EMEA Initiative 2022“ wurde gemeinsam mit dem Unreal Engine Team entwickelt und richtet sich an Animatoren und Digital Content Creatives in Europa, Mittlerer Osten oder Afrika (EMEA), die ein neues Level in ihrem Business oder ihrer Karriere mit Echtzeit-Animation anstreben – einer Fähigkeit, die von Tag zu Tag wichtiger wird. Die Anzahl der Plätze für Teilnehmer ist limitiert. Es werden keine Unreal Engine Kenntnisse vorausgesetzt. Wir fangen mit den Grundlagen an und arbeiten uns dann in den Trainings und

praktischen Übungen vom Setup eines Projekts bis zum Einsatz von voll animierten MetaHuman vor. Es handelt sich um ein Live Online Training in kleinen Lerngruppen mit bis zu 20 Teilnehmern. Dadurch hast du immer Gelegenheit im Kurs interaktiv Fragen zu stellen und dich mit den anderen Teilnehmern auszutauschen. Parallel zum Training findet ein Austausch über einen eigenen Discord Kanal statt, der während und auch nach dem Training einen intensiven Austausch mit Gleichgesinnten ermöglicht.

Wann findet die „Learning for Tomorrow – EMEA Initiative 2022“ statt?

Dieser Powerworkshop dauert über 5 Tage, also immer eine ganze Woche von Montag 9.00 Uhr bis Freitag 17.00 Uhr. Er findet von September bis Dezember 2022 jede Woche statt. Du meldest dich im ersten Schritt auf der Website an. Nach deiner Anmeldung bitten wir dich ein weiteres Formular auszufüllen, in dem wir ein paar Daten über dich benötigen (z.B. dein LinkedIn Profil, Branche, Berufserfahrung). Dies prüfen wir und bestätigen deine Anmeldung, wenn du die Voraussetzungen erfüllst und zur Zielgruppe gehörst. Studenten werden beispielsweise nicht zugelassen.

Daraufhin teilen wir dir mögliche Termine mit, an denen wir noch freie Plätze für dich in den Durchführungswochen haben.

Was sind meine Lernziele in dem Workshop?

- Du erhältst ein solides Wissensbasis in der Unreal Engine mit Schwerpunkt auf Animation.
- Du lernst die Funktionen der Unreal Engine 5 kennen und verstehen.
- Du bist in der Lage die Unreal-Engine-Animationstools einzusetzen.
- Du beherrscht das Layout, die Einstellungen und das Rendern einer Szene in der Unreal Engine.
- Du kannst Animations-Character einbinden und riggen.
- Du lernst das Animieren von fotorealistischen digitalen Menschen mit dem MetaHuman-Framework.
- Du erstellst eine fiktive Umgebung (Worldbuilding) mit der Quixel Megascan 3D-Asset-Bibliothek.
- Du lernst die Grundlagen des visuellen Effektsystems Niagara zur Erstellung von Partikeleffekten in Echtzeit kennen.

Was sind die Kursinhalte?

Einführung

- Unreal Editor UI / Aufbau
- Viewport Navigation
- Entities / Actors, Components, Systems
- Grundlagen einer Echtzeit-Engine

World Building

- Umgebungsgestaltung in der Unreal Engine
- Umgang mit dem Content Browser
- Landscape Tools
- Quixel Bridge
- Water Tools

Materialien

- PBR Workflow
- Arbeit mit Materials & Shadern in UE5
- Erlernen des Umgangs mit dem Node-basierten Material-Editor
- Erstellen eines simplen Shaders

Lighting

- Lumen
- Lichttypen in UE5
- Post Process Volume

Sequencer

- Nutzung des Cinematic Viewport
- Level-Sequences, Actor Sequences und Levelstreaming
- Umgang mit den Filmwerkzeugen der Unreal Engine 5

Animation

- Skeletal Meshes Basics
- Animation Basics
- Import vom Mocap Daten

Blueprints

- Was ist eine Visual Scripting Language?
- Einführung Blueprint Klassen
- Einfache Blueprints zur Workflowoptimierung

Control Rig

- Control Rig zum Animieren eines Metahuman
- Animieren nicht-menschlicher Objekte

Animation Blueprints

- Nutzung von Animation Blueprints
- Erstellen und Nutzen von Blendspaces

Take Recorder

- Take Recorder sinnvoll nutzen

Niagara

- Niagara Grundlagen (Emitter, System, Module)
- Niagara vs. Cascade
- Praktische Übungen an verschiedenen Szenarien

Erhalte ich nach meiner Anmeldung automatisch einen Teilnehmerplatz?

Nein. Nach deiner Anmeldung bitten wir dich ein weiteres Formular auszufüllen, in dem wir ein paar Daten über dich benötigen (z.B. dein LinkedIn Profil, Branche, Berufserfahrung). Dies prüfen wir und bestätigen deine Anmeldung, wenn du die Voraussetzungen erfüllst und zur Zielgruppe gehörst. Studenten werden beispielsweise nicht zugelassen.

Wann erfahre ich, in welcher Woche ich teilnehmen kann?

Aufgrund der vielen Anmeldungen kann es bis zu zwei Wochen dauern, bis wir dir einen Platz in einer bestimmten Kalenderwoche zuweisen. Wenn du in der für dich eingeplanten Woche keine Zeit hast, dann teile uns das bitte umgehend mit, damit wir dir eine neue Woche anbieten können. Die letzte Trainingswoche endet am 23. Dezember 2022.

Entstehen irgendwelche Kosten für mich bei der Teilnahme?

Nein. Die Teilnahme an der „Learning for Tomorrow – EMEA Initiative 2022“ ist völlig kostenfrei.

Was passiert nach meiner Anmeldung?

Nach deiner Anmeldung zur „Learning for Tomorrow – EMEA Initiative 2022“ erhältst du eine automatische Email, in der der Eingang deiner Daten bestätigt wird. Im Anschluß bitten wir dich ein weiteres Formular auszufüllen, in dem wir ein paar Daten über dich benötigen (z.B. dein LinkedIn Profil, Branche, Berufserfahrung). Dies prüfen wir und bestätigen deine Anmeldung, wenn du die Voraussetzungen erfüllst und zur Zielgruppe gehörst. Danach erhältst du alle weiteren Informationen und deinen persönlichen Zugang zur Community in Discord.

Was benötige ich neben der Unreal Engine auf meinem PC an Software?

Wir setzen ZOOM ein und empfehlen dir ZOOM zu installieren. Die Teilnahme an unserer Unreal Engine Community ist zudem ein großer Mehrwert. Diese Kommunikation findet in Discord statt. Solltest du noch keinen Discord Account haben, lege ihn dir bitte zu.

Muss ich bereits mit der Unreal Engine gearbeitet haben?

Das ist nicht notwendig. Du musst jedoch Erfahrung mit den Grundlagen von 3D-DCC-Software, Grafikbearbeitung oder Animation haben.

Ich wohne außerhalb von Europa, Mittlerer Osten oder Afrika (EMEA), kann mich dennoch anmelden?

Nein. Die „Learning for Tomorrow – EMEA Initiative 2022“ ist auf Teilnehmer beschränkt, die Bürger eines der EMEA Staaten sind und aktuell in einem EMEA Staat leben.

Werden die Trainings aufgezeichnet?

Wir stellen dir die relevanten und wissensvermittelnden Teile als Videoaufzeichnung zur Verfügung. Was live aufgezeichnet wird, wird den Teilnehmenden nach dem Ende des Workshops zur Verfügung gestellt.

Wie ist die Zielgruppe definiert?

Die „Learning for Tomorrow – EMEA Initiative 2022“ richtet sich an Ausbilder, Trainer, Dozenten, Animation-Professionals, Freiberufler und erwachsene Berufsanfänger, die derzeit mit Werkzeugen zur Erstellung digitaler 3D-Inhalte (DCC) arbeiten. Studenten können leider nicht teilnehmen.

Wie sind die fachlichen Zulassungsvoraussetzungen?

Es ist keine Erfahrung mit UE erforderlich. Von den Teilnehmern wird erwartet, dass sie ein solides Verständnis der aktuellen 3D-Computergrafik-Softwaretechnologien (z. B. Maya, 3ds Max, Houdini, Blender, Cinema 4D usw.) und der Standard-DCC-Produktionsabläufe vorweisen können. Bei Zulassung zur Veranstaltung erwarten wir eine Teilnahme an allen fünf Tagen.

Welche Hardware und Software benötige ich für die Teilnahme?

Du benötigst für die Teilnahme an der „Learning for Tomorrow – EMEA Initiative 2022“ einen leistungsfähigen PC und eine performante Internetverbindung. Zusätzlich ein Headset (Audio), eine Webcam (Video) und zwei Monitore mit (mindestens) HD Auflösung.

Wir empfehlen als Hardwarespezifikation:

- Windows 10 64-bit
- 16 GB RAM oder mehr
- SSD mit 500 GB freier Kapazität
- NVIDIA GeForce RTX 2080 / AMD RX6800-XT oder besser
- CPU Six-Core (6C/12T) @ 3.4 GHz oder besser

Details und weitere Hilfe findest du unter <https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/hardware-and-software-specifications-for-unreal-engine/>

Wir raten von der Nutzung von Macs ab.

Kann ich nur an den Tagen teilnehmen, an denen ich interessiert bin?

Epic Games und INCAS Training müssen denjenigen den Vorzug geben, die sich dem Geist des gesamten Kurses verschreiben wollen. Nur diejenigen, die an jedem Tag teilnehmen, erhalten ein Zertifikat und das begehrte Abschluss-Badge, mit dem du die erfolgreiche Teilnahme an der „Learning for Tomorrow – EMEA Initiative 2022“ nachweisen kannst.

Was ist die Community in Discord, auf die hier hingewiesen wird?

Es gibt eine Community aus vielen hundert Unreal Engine 5 Enthusiasten, die sich im Laufe des Jahres gebildet hat, in die wir dich gerne aufnehmen möchten. Hier findest du Gleichgesinnte mit denen du dich austauschen kannst, Einladungen zu Gastvorträgen, kurze Schulungen zu dedizierten aktuellen Themen und vieles mehr.