Kolping Mainfranken
Ein Gewinn fürs Leben

3D / CGI Realtime-Anwendungsentwicklung in der Software Unreal Engine, Basics 2

Modul-Nr.: B-4227

Dauer: 400 Stunden

Zeitrahmen: Vollzeit und Teilzeit

Kategorien: 3D / CGI,IT und Informatik

Bildungsarten: Fortbildung/Qualifizierung

Kosten: 0,00 € (mit Bildungsgutschein)

Standort: Würzburg und Aschaffenburg

Steigen Sie ein in die 3D-Visualisierung und Realtime-Anwendungsentwicklung. Der Kurs ist speziell konzipiert für die Videospiel- und Filmbranche; die Skills sind ebenso relevant für Jobs in anderen Industriebereichen wie Architektur, Produktdesign, Kommunikationsdesign, Mode- und Textilindustrie.

In einer Zeit, in der visuelle Inhalte und realistische Simulationen eine immer größere Rolle in verschiedenen Branchen spielen, erwerben Sie in diesem Kurs die grundlegenden Fähigkeiten und Kenntnisse, um mit der Unreal Engine professionelle 3D-Szenen und -Umgebungen zu erstellen. Er ist ideal für Personen, die bereits die Funktionen der Software kennen und nun gezielt Anwendungen entwickeln möchten.

In diesem Kurs werden Sie in die 3D-Anwendungsentwicklung eingeführt. Sie lernen, wie sie Blueprints verwenden können, um Logik und Interaktionen in ihrer Umgebung zu implementieren, ohne eine einzige Zeile Code schreiben zu müssen. Sie vertiefen sich in die Steuerung und Anpassung der Bewegung von Charakteren, um immersive Spielerlebnisse zu schaffen.

Erfahren Sie, wie Sie Charaktere zum Leben erwecken können, indem Sie Animationen implementieren und steuern. Außerdem erlernen Sie Techniken des Character Rigging, um Charaktermodelle für Animationen vorzubereiten und zu steuern. Sie erfahren, wie Sie Charaktere miteinander und mit ihrer Umgebung interagieren lassen können, um dynamische und immersive Spiele zu erstellen. Dabei vertiefen Sie sich in die Gestaltung interaktiver Objekte in der Umgebung und ihre Interaktionen mit Charakteren oder anderen Elementen der Szene. Zugleich entdecken Sie die Gestaltung und Implementierung von Benutzerschnittstellen, um Spielinformationen und Interaktionen klar und intuitiv darzustellen.

Lernen Sie, wie Sie ein Inventarsystem entwickeln können, um Gegenstände zu verwalten und das Spielerlebnis zu verbessern. Erfahren Sie, wie Sie Soundeffekte und Hintergrundmusik implementieren können, um die Atmosphäre Ihrer Spiele zu verstärken und die Immersion zu steigern.

Zum Schluss vertiefen Sie sich in die Physik-Engine der Unreal Engine und lernen, wie sie realistische physikalische Interaktionen in Ihrer Umgebung erstellen können. Sie beherrschen effektive Techniken zur Organisation und Verwaltung von Szenen, um komplexe Projekte strukturiert zu gestalten und den Arbeitsablauf zu optimieren.

Inhalte

- Blueprint
- Character Movement
- Character Animation
- Character Rigging
- Character-Interaktion
- Objekt-Interaktion
- User-Interface erstellen
- Inventar-System erstellen
- Sound-System erstellen
- Physics & Simulationen
- Szenen-Managing

Anforderungen

Vorausgesetzt werden gute Deutschkenntnisse (Niveau B2) und grundlegende Englischkenntnisse. Ebenso nötig sind Erfahrungen im Umgang mit Computern. Eine Affinität zu oder Ausbildung in einem Kreativberuf sollte vorhanden sein.

Ihr Ansprechpartner für die Bewerbung:

Kolping-Bildungswerk GmbH
Sonja Marie Weikhart
Kolpingplatz 1, 97070 Würzburg
Fon: +49 931 4537-1580 , **E-Mail:** online-akademie.kcm@kolping-mainfranken.de

Termine

- 05.10.2026 - 29.01.2027
- 02.11.2026 - 29.12.2026
- 30.11.2026 - 26.03.2027
- 04.01.2027 - 26.02.2027
- 01.02.2027 - 21.05.2027
- 01.03.2027 - 23.04.2027
- 30.03.2027 - 16.07.2027
- 26.04.2027 - 18.06.2027
- 24.05.2027 - 10.09.2027