

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

Modul-Nr.: VZ-B-4228-1

Dauer: 400 Stunden

Zeitraumen: Vollzeit

Kategorien: 3D / CGI, IT und Informatik

Bildungsarten: Fortbildung/Qualifizierung

Kosten: 0,00 € (mit Bildungsgutschein)

Standort: Würzburg und Aschaffenburg

In einer Zeit, in der visuelle Darstellung und Interaktivität eine zentrale Rolle in der Produkt- und Projektpräsentation spielen, bietet dieser Kurs eine tiefgreifende Software-Ausbildung in einem der führenden Tools der Branche neben Unity. UE Engine, bekannt für seine mächtigen Echtzeit-Rendering-Fähigkeiten, ist dabei das Werkzeug. Es ermöglicht Ihnen, anspruchsvolle visuelle und interaktive Projekte zu realisieren.

Im Rahmen des Kurses realisieren Sie zwei Hauptprojekte: zum einen die Entwicklung eines Möbel-Konfigurators in UE4.21, um individuelle Möbelstücke nach den spezifischen Vorlieben und Bedürfnissen der Kunden zu gestalten, und zum anderen die Erstellung eines Gabelstapler-Simulators in der UE5 mit den erforderlichen Eigenschaften und Funktionen, um eine spezifische reale Situation oder Umgebung zu simulieren für Training, Forschung, Entwicklung oder Unterhaltungszwecke.

Diese Projekte dienen nicht nur dem Erwerb von Fähigkeiten in essenziellen Bereichen wie Modeling, Texturing, Shading und Rendering, sondern auch der Vertiefung in spezifische Unreal-Engine-Features wie Blueprint, Scene-Management und UI-Erstellung. Besonders hervorzuheben ist der praktische Ansatz des Kurses, der es Ihnen ermöglicht, reale Anwendungsfälle zu simulieren und interaktive Lösungen zu gestalten, die sowohl in der Industrie als auch in der Unterhaltung eingesetzt werden können. Die Fähigkeit, komplexe Simulationen und benutzerdefinierte Interfaces zu erstellen, wird Ihnen wertvolle Vorteile in ihrer beruflichen Laufbahn bringen.

Inhalte

- Modeling
 - Texturing/Shading
 - Lighting
 - Blueprint
 - Level-Design & Level-Änderung
 - Character/Objekt-Movement
 - Character/Objekt-Animationen
 - Character/Objekt-Interaktionen
 - User Interface erstellen
 - Inventar-System erstellen
 - Sound-System erstellen
 - Physics & Simulationen
 - Szenen-Managing
 - Import/Export (HTML5)
-
- Handy-App-Theorie
 - Level-Design & Level-Änderung
 - Character/Objekt-Movement
 - Character/Objekt-Animationen
 - Character/Objekt-Interaktionen
 - User Interface erstellen
 - Inventar-System erstellen
 - Sound-System erstellen
 - Physics & Simulationen
 - Szenen-Managing
 - Import/Export (HTML5)
 - Handy-App-Theorie

Anforderungen

Vorausgesetzt werden gute Deutschkenntnisse (Niveau B2) und grundlegende Englischkenntnisse. Ebenso notwendig sind Erfahrungen im Umgang mit Computern. Eine Affinität zu oder Ausbildung in einem Kreativberuf sollte vorhanden sein. Der Kurs setzt die im Grundkurs vermittelten Fähigkeiten voraus oder alternativ eine Eignungsprüfung.

Ihr Ansprechpartner für die Bewerbung:

Kolping-Mainfranken GmbH
Stefanie Büttner
Kolpingplatz 1, 97070 Würzburg
Fon: [+49 931 4537-1580](tel:+4993145371580) , **E-Mail:** viona@kolping-mainfranken.de

Termine

- 02.11.2026 - 29.12.2026
- 30.11.2026 - 29.01.2027
- 04.01.2027 - 26.02.2027
- 01.02.2027 - 26.03.2027
- 01.03.2027 - 23.04.2027
- 30.03.2027 - 21.05.2027
- 26.04.2027 - 18.06.2027
- 24.05.2027 - 16.07.2027
- 21.06.2027 - 13.08.2027
- 19.07.2027 - 10.09.2027
- 16.08.2027 - 08.10.2027
- 13.09.2027 - 05.11.2027
- 11.10.2027 - 03.12.2027