

## *Unreal Engine Grundlagen und die Integration eigener Inhalte*

<b>Dauer</b>	4 Stunden
<b>Niveau</b>	Anfänger
<b>Branche</b>	Architektur, Automobil, Digitale Medien, Film&TV, Games, Schulung
<b>Beschreibung</b>	Dieser Kurs dient zur Einführung in die Unreal Engine Technologie und deren Benutzung. Für einen gelungenen Einstieg in die Arbeit mit der Unreal Engine wird auf deren Installation, die Benutzeroberfläche und das importieren von eigenen Inhalten eingegangen.
<b>Voraussetzungen</b>	Grundlegende 3d-Modellierung
<b>Lernziele</b>	Die Lernergebnisse dieser Schulung sind: <ul style="list-style-type: none"><li>- Zugang zur Unreal Engine</li><li>- Erstellen von Projekten</li><li>- Navigieren in der Engine</li><li>- Bedienung der Benutzeroberfläche</li><li>- Grundlegende Funktionen der Engine</li><li>- Importieren von 3d Geometrie</li><li>- Erstellen von Materialien</li><li>- Rendern von Screenshots</li></ul>
<b>Details</b>	In dieser Lektion werden die grundlegenden Fähigkeiten zum Umgang mit der Unreal Engine vermittelt. Neben der Installation der Engine, das Erstellen, Öffnen und Speichern von Projekten gehören dazu das Verständnis der Benutzeroberfläche sowie der wesentlichen Funktionen der Engine. Darüber hinaus wird das Integrieren eigener Inhalte und das Erstellen und Zuweisen von Materialien beleuchtet.

## Unreal Engine Grundlagen und die Integration eigener Inhalte

