

# Universitätskurs

## Exportieren in Unreal



## Universitätskurs Exportieren in Unreal

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/exportieren-unreal](http://www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/exportieren-unreal)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 16

05

Methodik

---

Seite 20

06

Qualifizierung

---

Seite 28

# 01

# Präsentation

Obwohl die Unreal Engine bereits 1998 auf den Markt kam, begann sie erst 2015 zu wachsen und populär zu werden. Nach und nach haben die Entwickler ihre Funktionen erweitert, um die Datenverarbeitungskapazität, das Rendering, die Verbesserung der Texturen und die Integration neuer Funktionen zu ermöglichen. Heutzutage ist sie ein sehr gut organisierter und eleganter Editor, der in verschiedenen Bereichen des Designs eingesetzt wird. Diese 100%ige Online-Fortbildung zielt darauf ab, die von der Engine angebotenen Werkzeuge zu vertiefen, um Fähigkeiten im Rendering von hyperrealistischen Animationen zu entwickeln. Der Schwerpunkt liegt dabei auf spezifischen Konzepten, um Techniken zu perfektionieren.





“

*Erhöhen Sie die Tiefe und das Eintauchen in Ihre Projekte mit Hilfe der virtuellen Realität der Unreal Engine"*

Die TECH Technologische Universität arbeitet mit einer Lehrmethodik, die auf *E-Learning* und *Relearning* basiert. Das bedeutet, dass sie ihren Studenten hochwertige und nachhaltige Inhalte zur Verfügung stellt. Mit diesem Universitätskurs in Exportieren in Unreal möchte sie daher die Kenntnisse von Design-Profis in Plattformen wie der Unreal Engine stärken und bereichern.

Obwohl das Programm ursprünglich für die Welt der Videospiele entwickelt wurde, wird es heute aufgrund seiner leistungsstarken Rendering- und Animationsfunktionen in vielen Bereichen als Arbeitswerkzeug eingesetzt.

Fortgeschrittene Kenntnisse in dynamischer Beleuchtung oder Partikelsystemen machen *Digital Artists* zu gefragten Entwicklern, auch auf dem internationalen Markt. Mit dieser Qualifikation lernen die Studenten in 6 Wochen alle Aspekte, die für die Erstellung eines qualitativ hochwertigen Renderings wichtig sind.

Dabei werden sie von einem hochkarätigen Dozententeam betreut, um optimale Ergebnisse und die eines echten Experten zu erzielen. Aus diesem Grund haben sie einen Studien- und Inhaltsplan entwickelt, der Theorie und Praxis verbindet, da ihre Ziele auf *Learning by Doing* basieren.

Dieser **Universitätskurs in Exportieren in Unreal** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten der 3D-Modellierung mit Engines wie der Unreal Engine präsentiert werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Die Unreal Engine ermöglicht Rendering in Echtzeit. Mit diesem Universitätskurs werden Sie zu einem echten Experten auf diesem Gebiet"*

“

*Verbessern Sie Ihre Kenntnisse im Rendering mit Engines wie Unreal. Warten Sie nicht länger und schreiben Sie sich für diese Qualifikation ein, die Ihnen den Zugang zum Expertenstatus ermöglicht“*

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden den Fachkräften ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Dieser Universitätskurs ist 100% online und passt sich Ihrem Rhythmus an. Kombinieren Sie Ihren Beruf mit dieser Weiterbildung und revolutionieren Sie Ihre Arbeitswelt.*

*Fachleute aus den Bereichen Technik, Design, Architektur und Animation benötigen Rendering-Kenntnisse. Lernen Sie den Umgang mit Unreal und bringen Sie Ihre Projekte voran.*



# 02 Ziele

Der Universitätskurs in Exportieren in Unreal ist eine umfassende Qualifikation für Design-Profis, die tiefer in eines der 3D-Modellierungstools wie die Unreal Engine eintauchen möchten. Die Grundidee ist, dass der Benutzer alle Schritte kennt, um seine Renderings auf die Plattform zu exportieren und sie durch Hinzufügen von Texturen, Beleuchtung und Techniken der Software zu verbessern.







“

*Erstellen Sie Renderings mit guten visuellen Effekten: fügen Sie Texturen, Farben und Beleuchtung hinzu. Schreiben Sie sich für diesen Universitätskurs ein"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Kennen aller Schritte, um ein professionelles 3D-Modell nach Unreal zu exportieren
- ◆ Beherrschen mehrerer Modellierungs-, Texturierungs-, Echtzeit- und Renderingprogramme, die heute in der professionellen Welt verwendet werden
- ◆ Anwenden der erworbenen Kenntnisse zur Lösung von Modellierungsproblemen
- ◆ Wissen und Verstehen im Detail, wie Texturen funktionieren und wie sie den Modellierungsprozess beeinflussen
- ◆ Verwenden des erworbenen Wissens, um eigene Projekte zu erstellen und diese auf intelligente Weise Ihrem Portfolio hinzuzufügen
- ◆ Nutzen der Ressourcen der einzelnen Programme, um den besten Effekt für ihre Modellierung zu erzielen





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Beherrschen der Unreal Engine in Echtzeit, um perfekt mit einem 3D-Modell und seinen Texturen arbeiten zu können
- ◆ Verstehen der Eigenschaften von Unreal-Materialien
- ◆ Wissen, wie man mit Unreal-Materialknoten arbeitet, um Texturen mit Effekten zu versehen und so einzigartige Materialien zu erhalten
- ◆ Realistisches Beleuchten einer Unreal-Szene entsprechend der gewünschten Umgebung
- ◆ Konfigurieren von Unreal-*Lightmaps*, um eine bessere Auflösung zu erzielen und die Leistung der Engine zu optimieren
- ◆ Grundlegendes Nachbearbeiten, um Renderings mit guten visuellen Effekten zu erstellen



*Werden Sie ein Rendering-Experte mit Hilfe der hochqualifizierten Dozenten, die dieser Kurs bietet"*

# 03

## Kursleitung

Fachleute aus der Industrie haben diese Qualifikation geschaffen, um Designer auf einem internationalen Markt als Experten auf diesem Gebiet zu positionieren. Die Dozenten dieses Universitätskurses genießen höchstes Ansehen in ihrem Fachgebiet und haben einen großen Teil ihrer Karriere der Entwicklung ihrer Texturierungs- und Renderingtechniken gewidmet. Daher stehen sie an vorderster Front und arbeiten Tag für Tag in den besten Studios oder sind an großen Projekten beteiligt. So können Ihre Studenten alle relevanten Fähigkeiten und Kenntnisse erlernen, um die gefragtesten Profile in dieser Branche zu werden.





“

*Übernehmen Sie neue Arbeitsabläufe und Ideen. Seien Sie innovativ bei Ihren Projekten. Studieren Sie mit Branchenexperten und werden Sie zum Spezialisten"*

## Leitung



### Fr. Sanches Lalaguna, Ana

- ♦ *3D Artist* für Videospiele
- ♦ *3D Generalist* bei NeuroDigital Technologies
- ♦ 3D-Designerin bei Lalaguna Studio
- ♦ *Freelance* Figurmodelliererin für Videospiele
- ♦ *Junior Videogame Artist* bei InBreak Studios
- ♦ Masterstudiengang in Videospieldesign von U-tad
- ♦ Abschluss in 2D- und 3D-Animationskino von ESDIP

## Professoren

### Hr. Llorens Aguilar, Víctor

- ♦ Dozent für dreidimensionale Modellierungsprogramme
- ♦ Dozent in Kursen zum Thema 3D-Modellierung
- ♦ Dozent für Scratch an einer Privatschule
- ♦ Hochschulabschluss in 3D-Animation, Spiele und interaktive Umgebungen



# 04

## Struktur und Inhalt

Der Universitätskurs in Exportieren in Unreal bietet eine Struktur und Inhalte, die in die Techniken des führenden Programms in der Welt des dreidimensionalen Grafikdesigns und der Bearbeitung eintauchen. Die Dozenten dieser Qualifikation garantieren, dass Design-Profis am Ende dieser Weiterbildung in der Lage sein werden, dieses Werkzeug perfekt zu beherrschen. Aus diesem Grund konzentriert sich der Inhalt des Kurses auf die Texturierungs-, Beleuchtungs-, Rendering- und Knotenpunkttechniken, die nach und nach die Gesamtheit der guten Leistung einer Fertigkeit ausmachen.



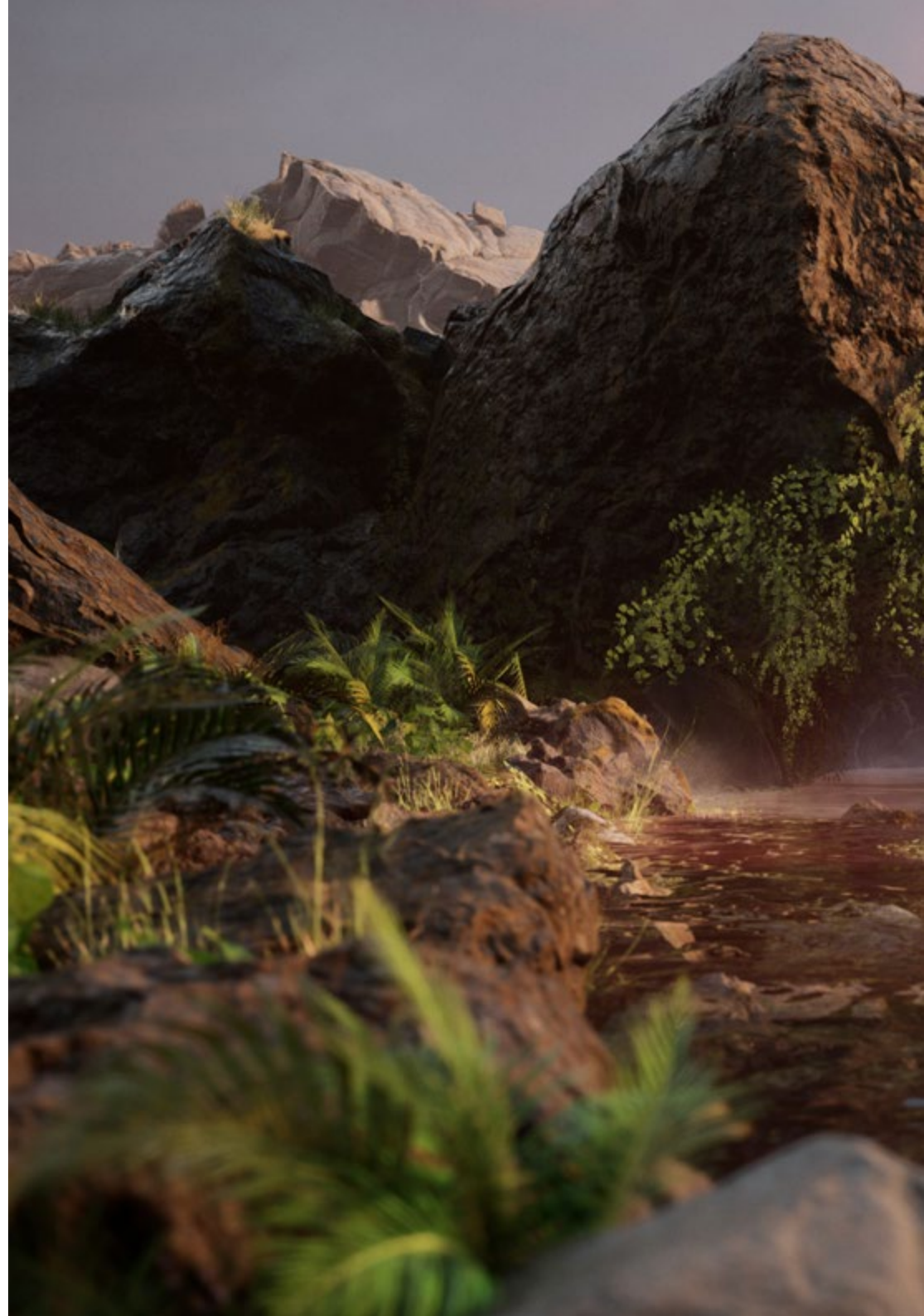




“Erfüllen Sie Ihre Aufgaben  
und werden Sie ein echter  
Experte auf Ihrem Gebiet”

## Modul 1. Exportieren in Unreal

- 1.1. Unreal Engine
  - 1.1.1. *Game Exporter*
  - 1.1.2. Neues Projekt und Steuerelemente erstellen
  - 1.1.3. Modelle in Unreal importieren
- 1.2. Grundlegende Materialeigenschaften
  - 1.2.1. Materialien und Knotenpunkte erstellen
  - 1.2.2. *Constant* und ihre Werte
  - 1.2.3. *Texture Sample*
- 1.3. Gemeinsame Materialknoten
  - 1.3.1. *Multiply*
  - 1.3.2. *Texture Coordinate*
  - 1.3.3. *Add*
  - 1.3.4. Fresnel
  - 1.3.5. Panner
- 1.4. Materialien und Bloom
  - 1.4.1. *Linear Interpolate*
  - 1.4.2. *Power*
  - 1.4.3. *Clamp*
- 1.5. Texturen zum Ändern des Materials
  - 1.5.1. Masken
  - 1.5.2. Transparente Texturen
  - 1.5.3. *Match Color*
- 1.6. Grundlegende Beleuchtung
  - 1.6.1. *Light Source*
  - 1.6.2. *Sky Light*
  - 1.6.3. Nebel
- 1.7. Füllung und kreative Beleuchtung
  - 1.7.1. *Point Light*
  - 1.7.2. *Spot Light* und *Rect Light*
  - 1.7.3. Objekte als Lichtquellen



- 1.8. Nächtliche Beleuchtung
  - 1.8.1. Eigenschaften der *Light Source*
  - 1.8.2. Eigenschaften des *Fog*
  - 1.8.3. Eigenschaften des *Sky Light*
- 1.9. *Lightmaps*
  - 1.9.1. Viewer-Modi. *Lightmap Density*
  - 1.9.2. Verbesserung der Auflösung von *Lightmaps*
  - 1.9.3. *Lightmass Importance Volume*
- 1.10. Rendering
  - 1.10.1. Kameras und ihre Parameter
  - 1.10.2. Grundlegende Nachbearbeitung
  - 1.10.3. *High Resolution Screenshot*

“

*Der entscheidende Faktor für Wettbewerbsfähigkeit und Zufriedenheit ist die Qualität. Bei TECH können wir professionellen Erfolg garantieren"*

# 05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

*Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

## Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

*Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”*



*Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.*



*Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

**“** *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein* **”**

Die Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.*



Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

*Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.*

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



#### Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



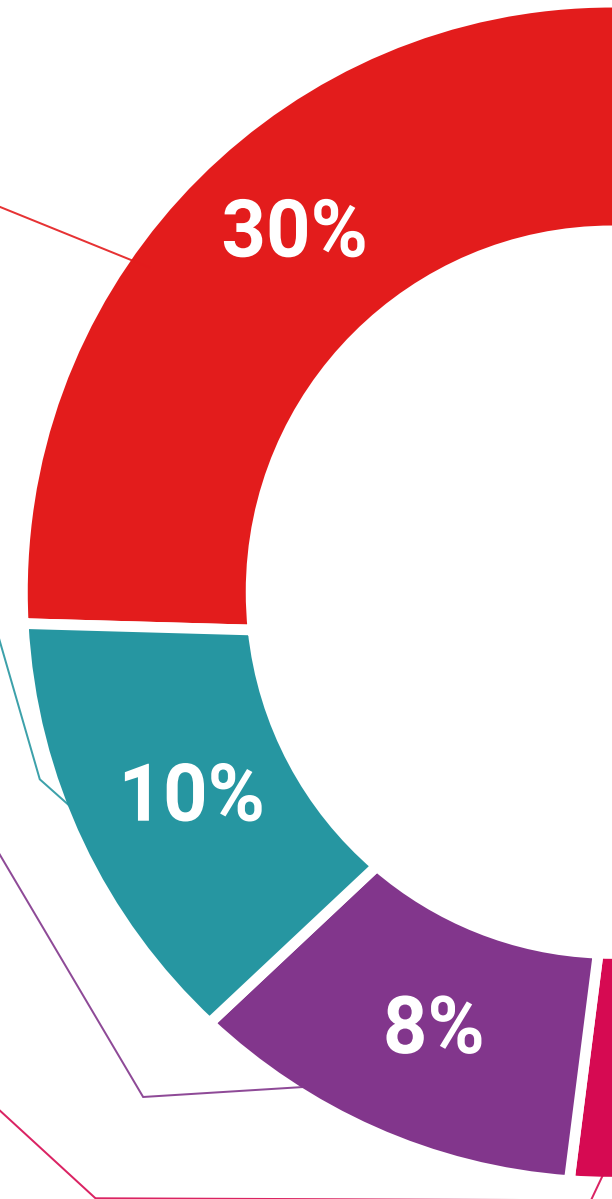
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

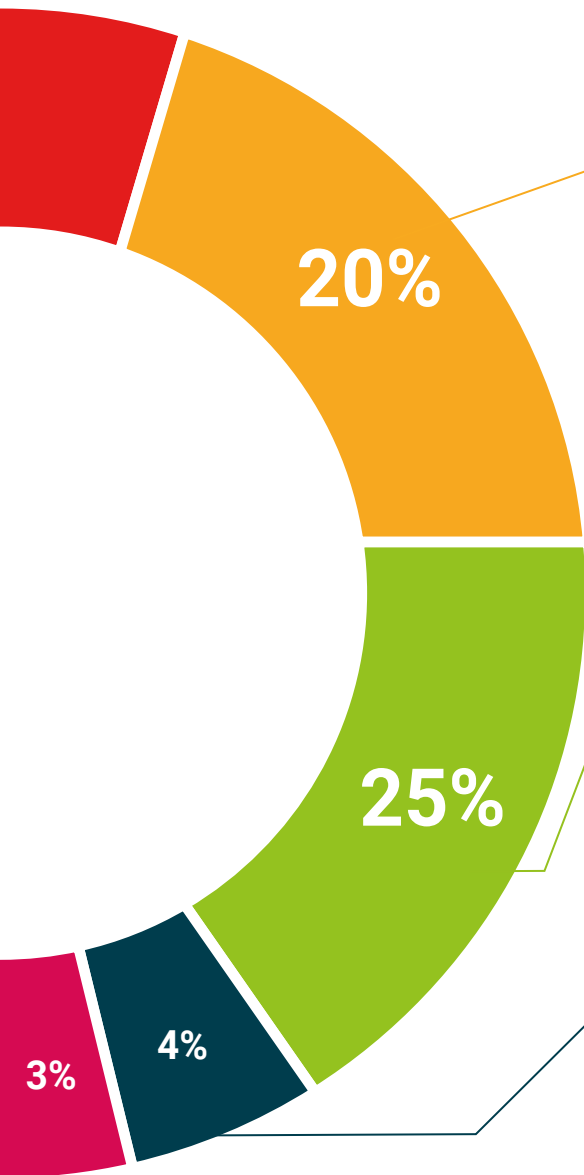
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





#### Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



#### Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



#### Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Exportieren in Unreal garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss ohne lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätskurs in Exportieren in Unreal** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post\* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologische Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in Exportieren in Unreal**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



\*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen  
erziehung information tutoren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen  
gemeinschaft verpflichtung  
persönliche betreuung innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institutionen  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs

Exportieren in Unreal

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Universitätskurs

## Exportieren in Unreal

