



FREE VIRTUAL UNREAL ENGINE TRAINING



**GUTSCHEINCODE:
UECOURSE4FREE**

Live Virtual Cloud Classroom Training

Verwende den Gutscheincode **UECOURSE4FREE**, um Dich auf unrealengine.com oder incas.training zur kostenlosen Teilnahme an den Kursen zu registrieren.

Du möchtest nachhaltig Fähigkeiten im Umgang mit der Unreal Engine erhalten, um Deine Ziele schneller erreichen zu können? Dann haben wir die Lösung für Dich. Du lernst hier in live Praxis-Schulungen, die von einem Unreal Engine autorisierten Trainern durchgeführt werden. In geschlossenen Lerngruppen vermitteln wir dir an leistungsstarken Schulungsworkstations, wie du mit der Unreal Engine umgehst und was die effizientesten Produktionspipelines sind. Und das alles online!

Du benötigst eine performante Internetanbindung (mindestens 10 Mbit nur für Dich), ein Computer bzw. Notebook mit insgesamt zwei Displays, eine Webcam und ein Audio-Headset. Es ist wichtig, dass du Software auf deinen Computer installieren darfst. Es werden zwei Programme benötigt: [ZOOM](#) und [PARSEC](#). Mehr über die [technischen Anforderungen](#) findest Du hier. Bitte lese auch die [FAQs](#).

Einführung in die Unreal Engine [↗](#)

Dieser praxisorientierte Workshop für Anfänger ist als Einstieg für Professionals gedacht, um neue Fähigkeiten mit den Echtzeit-Tools der Unreal Engine zu erwerben. In einer Reihe kleinerer Projekte lernst Du die Grundlagen der Optimierung von Echtzeit-Pipelines, des Datenimports, der Materialerstellung, der Beleuchtung und die Programmierung von Interaktionen mit dem Unreal Engine Blueprint System. Am Ende des Kurses hast Du einen Überblick über die einzelnen Arbeitsschritte, die zur Erstellung Deiner ersten Unreal Anwendungen erforderlich sind.

Seminarinhalt

- Überblick über die UE4-Tools und Workflows
- Einführung in die Optimierung und Best Practices für Echtzeit-Pipelines
- Einführung in den Import von Daten
- Einführung in die Materialerstellung
- Einführung in die Beleuchtung
- Übersicht über den Sequenzer
- Überblick über das Blueprint System



Dauer: 1 Tag

Regulärer Preis: € 490,00

Mit Rabattcode: € 0,00

Termine:

24.08.2020

31.08.2020

14.09.2020

21.09.2020

05.10.2020

12.10.2020

26.10.2020

Alle Preise zzgl. 16% MwSt.

Dauer: 1 Tag

Regulärer Preis: € 490,00

Mit Rabattcode: € 0,00

Termine:

25.08.2020

15.09.2020

06.10.2020

27.10.2020



Blueprint Visual Scripting Grundlagen [↗](#)

Dieser eintägige Praxis-Workshop vermittelt die Kernkompetenzen, die für die Entwicklung von Anwendungen mit Visual Scripting mit Unreal Engine Blueprints erforderlich sind. Du lernst in diesem Workshop den Workflow zur Erstellung interaktiver Gameplay-Elemente mit Blueprints. Strukturiere Deine Anwendung und fülle Deine Szenen, Spielfiguren und deren Umgebung mit Leben.

Seminarinhalt

- Was ist ein Blueprint?
- Anpassen & Hinzufügen von Funktionalität
- Spielfiguren, Character & Player-Controller
- Funktionen verwenden
- Auslösende Events
- Grundlegende Unreal Motion Graphics (UMG) Time Controls

Dauer: 1 Tag

Regulärer Preis: € 490,00

Mit Rabattcode: € 0,00

Termine:

26.08.2020

16.09.2020

07.10.2020

28.10.2020



Blueprint Visual Scripting Aufbau [↗](#)

Dieser Praxis-Workshop für fortgeschrittenere Anwender vermittelt Dir die Kernkompetenzen, die zur Verfeinerung von Anwendungen mittels Visual Scripting mit Unreal Engine Blueprints erforderlich sind. In diesem Kurs bauen wir auf einem grundlegenden Verständnis von Blueprint-Erstellung auf, um die besten Praktiken für den Transfer von Informationen zwischen Objekten sowie für deren Manipulation zu erlernen. Durch die robusten Werkzeuge von UE4 können wir nützliche und praktische interaktive Ergebnisse erzielen.

Seminarinhalt

- Erstellen eigener Player Controller und Klassen
- Vererbung (Eltern/Kind-Klassen)
- Verwendung des Construction Script
- Possession (Pawns & Player Controller)
- Strukturen und Enumerators
- Algebra und Programmsteuerung
- Zeitschaltungen
- Erweiterte Blueprint-Kommunikation
- Blueprint Interfaces
- Grafische Nutzeroberflächen mittels UMG

Alle Preise zzgl. 16% MwSt.

Dauer: 2 Tage

Regulärer Preis: € 980,00

Mit Rabattcode: € 0,00

Termine:

27. - 28.08.2020

17. - 18.09.2020

08. - 09.10.2020

29. - 30.10.2020



Automotive Configurator

In diesem zweitägigen Workshop erarbeitest Du direkt den Prozess der Entwicklung eines Fahrzeugkonfigurators in der Unreal Engine. Du setzt ein komplettes Projekt von der Konzeption bis zur Veröffentlichung der finalen Anwendung um. Die Produktions-Pipeline beginnt bei der Sichtung und Aufarbeitung der vorhandenen 3D Daten, über die Materialbearbeitung, bewährte Lichtsetups, Tipps und Tricks für die Optimierung der Szenen und deren interaktiver Animation bis zum Playout der finalen Anwendung. Im Anschluss an diesen Workshop hast Du das Handwerkszeug, um eigene Projekte strukturiert anzugehen.

Seminarinhalt

- Datenaufbereitung und Projektierung
- Physically based rendering, Materialien & Beleuchtung
- Optimierung und Deployment
- Verwendung von Blueprints für einen einfachen Configurator
- Unreal Grafikanimationen
- Bereitstellung der Anwendung

Dauer: 1 Tag

Regulärer Preis: € 490,00

Mit Rabattcode: € 0,00

Termine:

01.09.2020

22.09.2020

13.10.2020



Workflows der Architekturvisualisierung

Dieser Workshop nimmt Dich mit auf eine BIM Reise, die in Autodesk Revit beginnt und in einem spannenden Projekt in UE4 endet. Dabei werden Revit-Daten und auch komplexere Geometrien verwendet. Du lernst, wie man Datasmith verwendet, um den Informationsaustausch zwischen Anwendungen zu vereinfachen, und Du lernst auch, wie man die Szene mit PBR-Materialien mit dem Unreal Material System ausfüllt. Erfahre mehr über die Beleuchtung in Unreal und wie verschiedene Tools wie Lightmass und das Sun Positioner System Dir helfen, Deine Projekte zum Leben zu erwecken. Am Ende des Trainings paketierst Du das Projekt in eine ausführbare Datei, die Du auf jedem Windows-basierten System anzeigen kannst.

Seminarinhalt

- UE4 Exporter
- 3D-Ansichten aus Revit und aus 3ds Max exportieren
- Namenskonventionen
- UV-Mapping
- Importieren von DS-Daten in Unreal
- PBR-Materialien in UE4
- Ersetzen von inbound Materialien
- Datasmith
- Das Sun System
- Bereitstellen eines Projekts

Alle Preise zzgl. 16% MwSt.

Dauer: 1 Tag

Regulärer Preis: € 490,00

Mit Rabattcode: € 0,00

Termine:

02.09.2020

23.09.2020

14.10.2020



Optimierung Grundlagen [↗](#)

Dieser eintägige Praxis-Workshop bietet Dir einen umfassenden Überblick über die Optimierungs-Workflows in der Unreal Engine. Durch eine Kombination aus Theorie und Übungen lernst Du die Schlüsselkonzepte und -techniken kennen und nutzt diese Werkzeuge, um Qualität und Leistung in Deinen Projekten in Einklang zu bringen.

Seminarinhalt

- Grundlagen der Echtzeitgrafik
- Asset Optimierung
 - Static Meshes
 - Skeletal Meshes
 - Material und Texturen
- Szenen Optimierung
 - Lightmaps
 - Beleuchtung
 - Szenenkonfiguration
- Profiling im Projekt
 - GPU/CPU Profile
 - Rendering
 - Performance Diagnostik
- Optimierung für VR
 - Tipps: Wie man die beste Performance und Qualität in einer VR-Anwendung erreicht
 - Kreative Problemlösung und Optimierung: Design um die Herausforderungen herum

Dauer: 1 Tag

Regulärer Preis: € 490,00

Mit Rabattcode: € 0,00

Termine:

03.09.2020

24. 09.2020

15.10.2020



Sequencer Grundlagen [↗](#)

Dieser eintägige Praxis-Workshop bietet Dir einen Überblick über den Sequencer in der Unreal Engine. Du wirst in dem Workshop eine Filmsequenz entwerfen, indem du lernst, wie Du Deine Szene mit Level Sequences, Actor Sequences und Szenenwechseln einrichtest und organisierst, Animations-Clips auf importierte Charaktere anwendest, Objekte durch Keyframes im Editor animierst, Aufnahmen in der Zeitleiste bearbeitest und spezialisierte Filmkamera-Werkzeuge für professionellere Ergebnisse verwendest. Du renderst das Endergebnis über den Rendermanager von Sequencer in einen Videodatei.

Seminarinhalt

- Sequencer-Übersicht, Benutzeroberfläche, Tastaturkürzel und Steuerelemente für Cinematic Viewport
- Verstehen der Filmwerkzeuge und Herangehensweise in Unreal
- Verstehen von Level-Sequences, Actor Sequences und Szenenwechsel
- Non-Lineare Bearbeitung
- Filmobjekte: Cine-Kamera, Kameraschiene und Kamerakran
- Überblick über Livelink und das Character Setup
- Importieren von Animationen für Charaktere
- Grundlagen des Graph-Editors
- Rendering von Filmen

Alle Preise zzgl. 16% MwSt.

Dauer: 1 Tag

Regulärer Preis: € 490,00

Mit Rabattcode: € 0,00

Termine:

04.09.2020

25.09.2020

16.10.2020



Virtual Production Grundlagen

Dieser eintägige Praxis-Workshop bietet Dir einen Überblick über die Produktionspipeline einer Virtual Production mit der Unreal Engine. Du wirst in dem Workshop ein Setup erkunden, mit dem Du Verständnis für die nDisplay Technologie und LED Caves erhältst. Du verstehst das Kameratracking und die Kamera VFX Features. Du lernst die Herausforderungen der Erstellung von angepasstem Content kennen und verstehst das Multi-User Editing.

Seminarinhalt

- Übersicht der einzelnen Bestandteile einer Virtual Production
- Typen von Displays/Projektionen und Use Cases
- Technische Details der nDisplay Lösung
- nDisplay Quick Start
 - Workflow
 - nDisplay Projektvorlage in Unreal
- Launcher und Listener Setup
- Überblick über die Konfigurationsdatei
- nDisplay Projekthandling
- Content Creation
- In camera VFX Features
- Multi-User Editing und Performance
- Tipps & Tricks zu den üblichen Tücken

Dauer: 1 Tag

Regulärer Preis: € 490,00

Mit Rabattcode: € 0,00

Termine:

07.09.2020

28.09.2020

19.10.2020



Ray-Tracing für die Automobilbranche

In diesem eintägigen Workshop lernst Du Methoden und Workflows kennen, um Echtzeit-Raytracing in der Unreal Engine zu nutzen. Du lernst, wie Du interaktive Erlebnisse mit subtilen Lichteffekten erschaffst, die mit vielen Offline-Renderern vergleichbar sind.

Seminarinhalt

- Ray Tracing in der Unreal Engine
- Systemanforderungen
- Hybrid-Ray Tracer und Path Tracer
- Ray Traced Shadows, Reflections, Translucency, Ambient Occlusion, Global Illumination
- Einrichten des Ray Tracings im Post Process Volume
- Anmerkungen zur Performance

INFORM NOW:
unrealengine.
incas.training

Alle Preise zzgl. 16% MwSt.

GUTSCHEINCODE:

UECOURSE4FREE

Kurs Übersicht

AUGUST

KW 35	Mo. 24.08.20	Basic
	Di. 25.08.20	Blueprint I
	Mi. 26.08.20	Blueprint II
	Do. 27.08.20	Automotive
	Fr. 28.08.20	Automotive

KW 36	Mo. 31.08.20	Basic
--------------	--------------	-------

SEPTEMBER

KW 36	Di. 01.09.20	ArchViz
	Mi. 02.09.20	Optimisation
	Do. 03.09.20	Sequencer
	Fr. 04.09.20	Virtual Production

KW 37	Mo. 07.09.20	RTX
--------------	--------------	-----

KW 38	Mo. 14.09.20	Basic
	Di. 15.09.20	Blueprint I
	Mi. 16.09.20	Blueprint II
	Do. 17.09.20	Automotive
	Fr. 18.09.20	Automotive

KW 39	Mo. 21.09.20	Basic
	Di. 22.09.20	ArchViz
	Mi. 23.09.20	Optimisation
	Do. 24.09.20	Sequencer
	Fr. 25.09.20	Virtual Production

KW 40	Mo. 28.09.20	RTX
--------------	--------------	-----

OKTOBER

KW 41	Mo. 05.10.20	Basic
	Di. 06.10.20	Blueprint I
	Mi. 07.10.20	Blueprint II
	Do. 08.10.20	Automotive
	Fr. 09.10.20	Automotive

KW 42	Mo. 12.10.20	Basic
	Di. 13.10.20	ArchViz
	Mi. 14.10.20	Optimisation
	Do. 15.10.20	Sequencer
	Fr. 16.10.20	Virtual Production

KW 43	Mo. 19.10.20	RTX
--------------	--------------	-----

KW 44	Mo. 26.10.20	Basic
	Di. 27.10.20	Blueprint I
	Mi. 28.10.20	Blueprint II
	Do. 29.10.20	Automotive
	Fr. 30.10.20	Automotive



JETZT INFORMIEREN:
unrealengine.incas.training