



© **future**  
Training & Consulting  
GmbH

## Projekt - Realtime Anwendung

### Kursangebot

Kursnummer: LS20.079

8-Wochen-Kurs

**Das Modul Projekt - Realtime Anwendung ermöglicht die Umsetzung eines Projektes im Bereich der Realtime Anwendungen / Game Engines. Das Modul eignet sich besonders als Abschluss eines 3D Artist Lernpfades. Das Projekt wird für die Umsetzung innerhalb des Modul-Zeitraumes und im Kontext einer Schulungsumgebung von dem Teilnehmer selbst im Austausch mit den Dozenten konzipiert.**

### Inhalt

- Zusammenführung der bisherigen Kenntnisse
- Überblick über gängige Game Engines
- Konzeption des Projektes
- Storyboard gestalten
- Auswahl Entwicklungsumgebung
- Auswahl der Software zur Gestaltung der Inhalte
- Modellieren der Objekte
- Texturierung der Objekte
- Platzierung der Objekte
- Animationen integrieren
- Effekte einbauen
- Lichter setzen
- Interaktion einbauen
- Distribution vorbereiten
- Distribution in die passenden Formate
- Analyse des Projektes

### Zielgruppe

Das Modul richtet sich an alle Künstler, Grafiker, Filmeditoren und 3D-Artists, die ihre Fähigkeiten auf eine nächste Ebene bringen wollen.

### Voraussetzungen

Fundierte Grundkenntnisse PC, Mehrere Module aus dem 3D Artist Lernpfad, Englischkenntnisse

### Kosten

#### Kompletter Kurs förderfähig

z.B. mit Bildungsgutschein, über Berufsförderungsdienst (BFD) oder bei Kurzarbeit

### Termine am Standort Chemnitz

Mo, 01.02.2021

Mo, 01.03.2021

Di, 06.04.2021  
Mo, 03.05.2021  
Mo, 07.06.2021  
Mo, 05.07.2021

---

## Ihr Ansprechpartner

### Klaus-Peter Krause

Trainingscenterleiter  
Telefon: 0371 56044 801  
E-Mail: klaus-peter.krause@futuretrainings.com

Annaberger Straße 73  
09111 Chemnitz  
Im Wirkbau Haus E, Eingang B, 4 Etage

---

## Weitere Infos unter

Telefon: 0371 56044 801

[www.futuretrainings.com](http://www.futuretrainings.com)

---

## Unsere Standorte

Halle (Saale), Berlin, Berlin-Neukölln, Chemnitz, Hannover, Leipzig, Reutlingen, Stuttgart, Ulm, Erfurt, Jena, Marburg, Nordhausen, Brand-Erbisdorf