



UNREAL  
ENGINE

Atelier04  
...bin auf Kurs



# Unreal Engine für Architektur 50UE

Dieser Kurs vermittelt Architekten und Designern die Grundlagen und fortgeschrittenen Techniken der Unreal Engine für die Erstellung von interaktiven 3D-Visualisierungen und virtuellen Rundgängen. Sie lernen, wie Sie architektonische Modelle in die Unreal Engine importieren, Materialien und Beleuchtung in Echtzeit anpassen und realistische Renderings erstellen, die Kunden ein immersives Erlebnis Ihrer Entwürfe ermöglichen.

Unreal Engine ist eine Echtzeit-3D-Plattform, die Architekten ermöglicht, interaktive 3D-Visualisierungen von Gebäuden zu erstellen. Sie erlaubt es, Designs in Echtzeit zu erleben, Materialien und Beleuchtung anzupassen und Kunden virtuelle Rundgänge zu bieten.

## KURSKOSTEN

(1UE = 50min Unterricht)

individuelle Kurse ab einer Person  
ab EUR 516,- (6UE)

## KURSDAUER

5 Wochen / 50UE / EUR 2.499,-

umsatzsteuerbefreit gemäß § 6 Abs. 1 Z 11A UStG.

## TERMINE / TRAINER\*IN

für nähere Informationen siehe:



## KURSORT



Atelier04 ESKE GesmbH  
Amerlingstraße 19/26, 1060 Wien

## KURSI NHALT

- Einführung in Unreal Engine
- Überblick über Unreal Engine und ihre Einsatzmöglichkeiten in der Architektur
- Installation und Einrichtung der Software
- Benutzeroberfläche und grundlegende Navigation
- Einführung in Echtzeit-Rendering und dessen Vorteile für Architekturprojekte
- Import und Vorbereitung von 3D-Modellen
- Import von 3D-Modellen aus CAD-Programmen (z. B. SketchUp, Revit)
- Optimierung von Geometrien und Meshes für die Unreal Engine
- Grundlagen der Skalierung und Positionierung von Objekten
- Import von Bauplänen und Plänen für visuelle Referenz
- Materialien und Texturen
- Anwendung von Materialien auf 3D-Objekte
- Anpassung von Texturen für realistische Oberflächen (Holz, Beton, Glas, Metall)
- Nutzung von Materialbibliotheken und Erstellung eigener Materialien
- Techniken zur Verbesserung von Oberflächendetails (Normal Maps, Bump Maps)
- Beleuchtung und Schatten
- Einführung in die verschiedenen Beleuchtungsarten (statisch, dynamisch, HDRI)
- Platzierung von Lichtquellen zur Simulation von Tages- und Kunstlicht
- Optimierung von Schatten und Lichtreflexionen für realistische Szenen
- Beleuchtungswerkzeuge und -techniken zur Verbesserung der Atmosphäre
- Kameraführung und Perspektiven
- Einrichtung von Kameras für architektonische Visualisierungen
- Nutzung von virtuellen Rundgängen zur Erkundung von Innen- und Außenbereichen
- Erstellen von Animationssequenzen und Kamerafahrten durch Räume
- Export von hochauflösenden Bildern und Videos
- Interaktive Präsentationen und VR
- Erstellung interaktiver 3D-Szenen für Kundenpräsentationen
- Einsatz von interaktiven Elementen (Objektauswahl, Materialwechsel)
- Einführung in Virtual Reality (VR) und ihre Integration in architektonische Visualisierungen
- Export von Projekten für VR-Headsets und andere Plattformen
- Projektarbeit und Abschlusspräsentation
- Entwicklung eines vollständigen Projekts mit allen erlernten Techniken
- Anwendung von Beleuchtung, Materialien und Kameraführung im eigenen Design
- Präsentation und Feedback-Runde zur Verbesserung der Visualisierungsfähigkeiten
- Tipps für die Optimierung von Projekten für verschiedene Präsentationsformate