

Universitätskurs

Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen





Universitätskurs Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen

- » 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/digitale-bildhauerei-tieren-kreaturen

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

Sonic The Hedgehog, Fox McCloud aus Star Fox, Amaterasu die Sonnengöttin aus Okami oder die seltsamen Vögel aus Angry Birds. Sind ein Beispiel dafür, wie Tiere und Kreaturen bei der Entwicklung von Geschichten für Videospiele an Bedeutung gewinnen. Sie werden zu Modellen für die Herstellung anderer Produkte wie Kleidung, Accessoires oder Spielzeug, die auf dem Markt verkauft werden. Das Erlernen aller Techniken zur Entwicklung von Tieren und Kreaturen aus dem digitalen Modellbau ist daher von grundlegender Bedeutung, und genau das wird in diesem Programm eingehend behandelt. Im Laufe der Fortbildung werden die Verwendung spezieller Software und die Möglichkeiten zur Steuerung der Texturierung komplexer Formen eingehend behandelt.





“

Meistern Sie die Kunst des digitalen Modellierens mit den fortgeschrittenen Techniken der Tier- und Kreaturbildhauerei“

Dieser Universitätskurs in Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen befasst sich mit Physiologie, Gewichtsverteilung, Strukturen und Muskulatur von Tieren. Entwicklung einer tierischen Vorstellungswelt, von Hybridisierungen und Bestiarien; sogar die Verwandlung von Menschen in Bestien. Es öffnet sich ein Bogen von realistischen bis hin zu NPR-Stilen (nicht fotorealistisches Rendering). Wie z.B. Anime oder *Cartoon*, sowie der wichtige *FanArt*-Sektor für 3D-Druck mittels Projektionsflächen auf der Bildhauerei.

Dabei wird auf der Grundlage der organischen Modellierung in *ZBrush* gearbeitet, um komplexe Texturen wie Federn, Haare, Schuppen und Reptilienhäute zu erstellen. Es werden prozedurale Mustergeneratoren und die Verwendung von *Alphas* eingesetzt. Außerdem lernen Sie, wie man mit *Chisel*-Pinseln Formen modelliert.

Außerdem werden Schneidewerkzeuge und Boolesche Werkzeuge verwendet, um den tierischen Charakter der erstellten Modelle zu drucken und zu verbessern. Besondere Aufmerksamkeit wird auch Vögeln, Reptilien und Fischen gewidmet, um nur einige Arten zu nennen. Modellierungsexperten zu Experten für die Schaffung von Wesen machen.

Der Student des Universitätskurses wird jederzeit von einem fachkundigen Dozententeam begleitet, arbeitet mindestens 6 Wochen lang in einer Online-Umgebung und interagiert in Besprechungsräumen, privaten Chatrooms und Foren. Das Lehrmaterial wird in verschiedenen Formaten zur Verfügung gestellt, was Ihr Studium wesentlich flexibler und bequemer macht.

Dieser **Universitätskurs in Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 3D-Modellierung und digitale Skulptur vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ Ihr besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Erstellen Sie erstaunliche Kreaturen für die professionelle Spieleentwicklung"

“

*TECH bietet Ihnen die beste
100%ige Online-Lernplattform.
Deshalb ist sie als die größte digitale
Universität der Welt positioniert"*

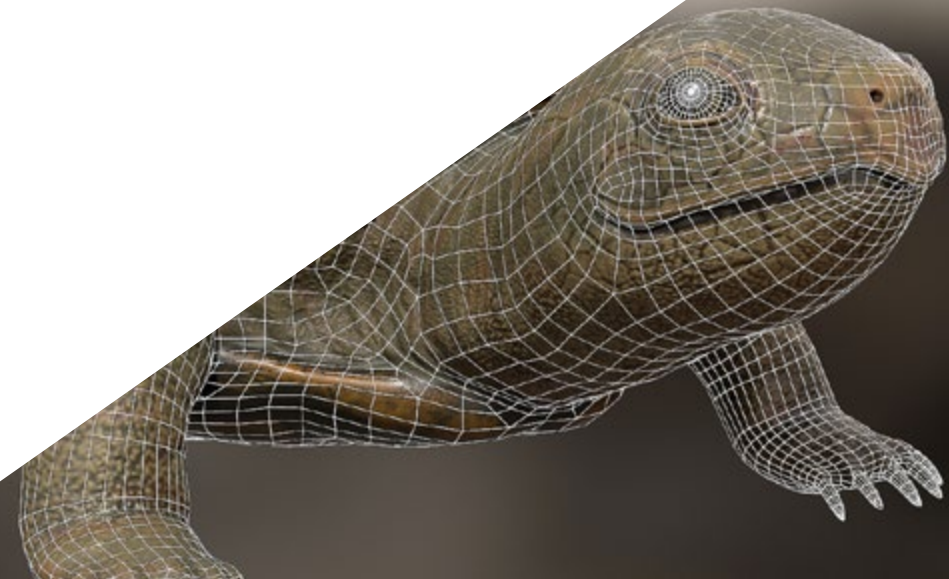
Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situierendes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, 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.

*In diesem Universitätskurs lernen Sie
alles über das Modellieren von Tieren
und Kreaturen.*

*Beherrschen Sie das organische
Modellieren in ZBrush und entwerfen
Sie komplexe Texturen wie Federn,
Haare, Schuppen und Reptilienhäute.*



02 Ziele

Dieser Universitätskurs öffnet die Türen zur Professionalisierung, indem er vertieftes Wissen über das Thema der digitalen Bildhauerei von Tieren und Kreaturen aus allen Perspektiven vermittelt. Projekte immer realistischer zu gestalten, dank der im Lehrplan dieses Programms beschriebenen Techniken und Werkzeuge, die es der Fachkraft ermöglichen, ihren Kunden oder Arbeitgebern differenzierte Ergebnisse bei der Entwicklung von dreidimensionalen Werken anzubieten.





“

Um großartig zu sein, muss man lernen. Spezialisieren Sie sich, um in einer sich entwickelnden Branche wie der Digitalbranche zu arbeiten"



Allgemeine Ziele

- ◆ Kenntnisse der menschlichen und tierischen Anatomie, um sie bei Modellierung, Texturierung, Beleuchtung und Rendering präzise anwenden zu können
- ◆ Verständnis für die Notwendigkeit einer guten Topologie auf allen Ebenen der Entwicklung und Produktion
- ◆ Erstellung von realistischen und qualitativ hochwertigen *Cartoon*-Figuren
- ◆ Fortgeschrittene Handhabung und Verwendung verschiedener organischer Modellierungssysteme
- ◆ Verständnis für die aktuellen Systeme der Film- und Videospiegelindustrie, um großartige Ergebnisse zu erzielen





Spezifische Ziele

- ◆ Handhabung und Anwendung der Anatomie auf die Tierbildhauerei
- ◆ Anwendung der korrekten Tiertopologie von Modellen für die Verwendung in 3D-Animationen, Videospielen und 3D-Druck
- ◆ Bildhauern und Texturieren von Tieroberflächen wie: Federn, Schuppen, Fell und Veredelung von Tierfellen
- ◆ Darstellung der Evolution von Tieren und Menschen bis hin zu fantastischen Tieren, Hybridisierungen und mechanischen Wesen, Bildhauerei von Formen und die Verwendung von Substance Painter
- ◆ Umgang mit fotorealisiertem und nicht fotorealisiertem Rendering von Tieren in Arnold

“

Anders zu sein bedeutet, etwas zu tun, was kein anderer jemals so tun wird wie man selbst. Machen Sie sich bereit, der beste Tier- und Kreaturmodellierer zu werden"

03

Kursleitung

Für die Entwicklung dieses Universitätskurses in Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen hat die TECH Technologische Universität ein Dozententeam ausgewählt, das sich aus Fachleuten fachkundigem Niveau zusammensetzt, die auf dem Gebiet der 3D-Modellierung spezialisiert sind. Sie werden ihr Wissen durch innovative Methoden vermitteln, damit die Studenten die Studienfächer auf effektive Weise erlernen und es ihnen schließlich gelingt, sie in ihre berufliche Leistung zu integrieren.





“

Wer keine Risiken eingeht, versteht den Erfolg nicht. Diese Experten werden Ihnen zeigen, warum Spezialisierung die beste Methode ist, um Türen in der Arbeitswelt zu öffnen"

Leitung



Hr. Sequeros Rodríguez, Salvador

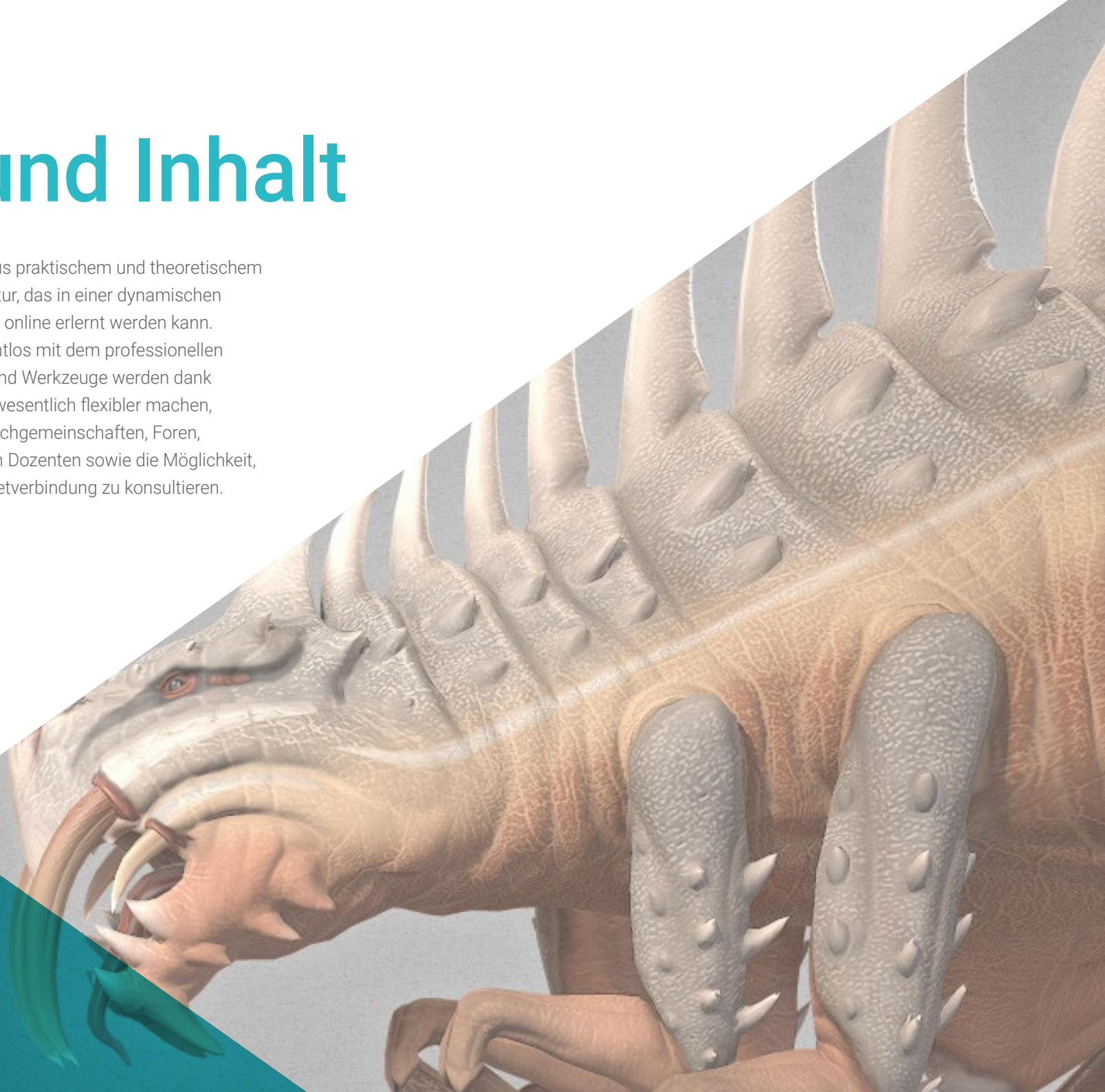
- Freelance 2D/3D Modellierer und Generalist
- Konzeptkunst und 3D-Modellierung für Slicecore. Chicago
- Videomapping und Modellierung Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Professor für den Ausbildungszyklus in 3D-Animation auf höherem Niveau. Hochschule für Bild und Ton ESISV Valladolid
- Professor für den Ausbildungszyklus in 3D- GFGS Animation auf höherem Niveau. Europäisches Institut für Design IED. Madrid
- 3D-Modellierung für die Falleros Vicente Martinez und Loren Fandos. Castellón
- Masterstudiengang in Informatikgrafik, Spiele und virtuelle Realität. URJC-Universität Madrid
- Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität von Salamanca (Spezialisierung auf Design und Skulptur)

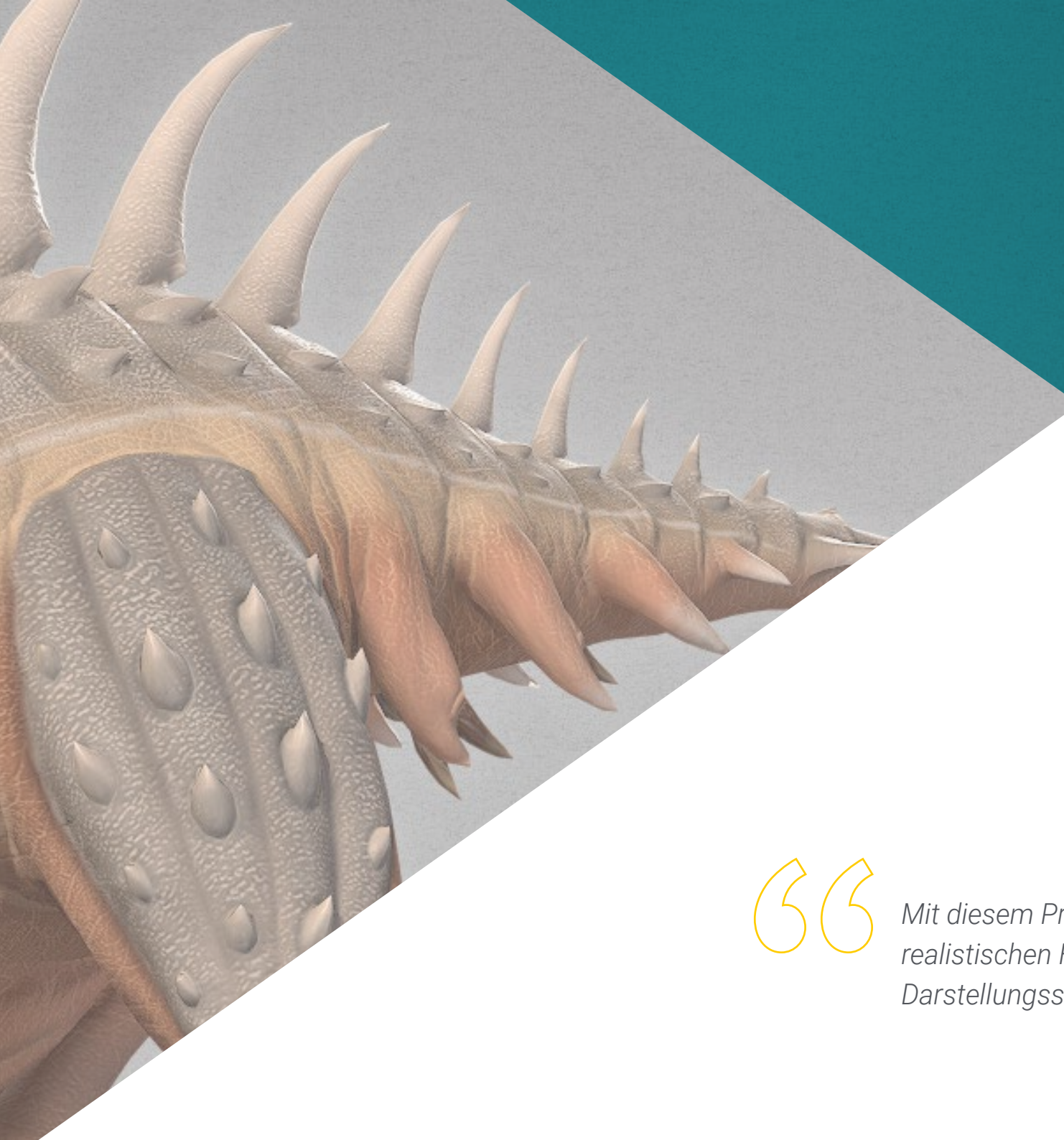


04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätskurses besteht aus praktischem und theoretischem Material über digitale Tier- und Kreaturenskulptur, das in einer dynamischen und sicheren Umgebung in maximal 6 Wochen online erlernt werden kann. So kann der Student seine aktuelle Routine nahtlos mit dem professionellen Weiterbildungsprozess verbinden. Techniken und Werkzeuge werden dank interaktiver Inhalte, die die Benutzererfahrung wesentlich flexibler machen, auf effektive Weise vermittelt. Teilnahme an Fachgemeinschaften, Foren, Besprechungsräume und private Chats mit den Dozenten sowie die Möglichkeit, den Lehrplan herunterzuladen und ohne Internetverbindung zu konsultieren.





“

Mit diesem Programm steuern Sie von realistischen Formaten bis hin zu NPR-Darstellungsstilen wie Anime oder Cartoon”

Modul 1. Tiere und Kreaturen

- 1.1. Tieranatomie für Modellierer
 - 1.1.1. Erlernen von Proportionen
 - 1.1.2. Anatomische Unterschiede
 - 1.1.3. Muskulatur der verschiedenen Familien
- 1.2. Hauptmassen
 - 1.2.1. Hauptstrukturen
 - 1.2.2. Haltungen der Gleichgewichtsachse
 - 1.2.3. Basisnetz mit *ZSpheres*
- 1.3. Kopf
 - 1.3.1. Schädel
 - 1.3.2. Kiefer
 - 1.3.3. Zähne und Geweihe
 - 1.3.4. Brustkorb, Wirbelsäule und Hüften
- 1.4. Zentrale Zone
 - 1.4.1. Rippenkorb
 - 1.4.2. Wirbelsäule
 - 1.4.3. Hüfte
- 1.5. Extremitäten
 - 1.5.1. Beine und Hufe
 - 1.5.2. Flossen
 - 1.5.3. Flügel und Krallen
- 1.6. Tierische Textur und Anpassung an Formen
 - 1.6.1. Fell und Haare
 - 1.6.2. Schuppen
 - 1.6.3. Federn





- 1.7. Das imaginäre Tier: Anatomie und Geometrie
 - 1.7.1. Anatomie der fantastischen Wesen
 - 1.7.2. Geometrie und *Slice*-Schnitte
 - 1.7.3. Boolesche Maschen
- 1.8. Das imaginäre Tier: fantastische Tiere
 - 1.8.1. Fantastische Tiere
 - 1.8.2. Hybridisierungen
 - 1.8.3. Mechanische Wesen
- 1.9. NPR-Arten
 - 1.9.1. *Cartoon* Stile
 - 1.9.2. *Anime*
 - 1.9.3. *Fan Art*
- 1.10. Render von Tieren und Menschen
 - 1.10.1. *Sub Surface Scattering* Materialien
 - 1.10.2. Mischtechniken bei der Texturierung
 - 1.10.3. Endgültige Kompositionen



Mit diesem Universitätskurs von TECH lernen Sie in nur wenigen Wochen, die erstaunlichsten Kreaturen der digitalen Bildhauerei zu erschaffen"

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.



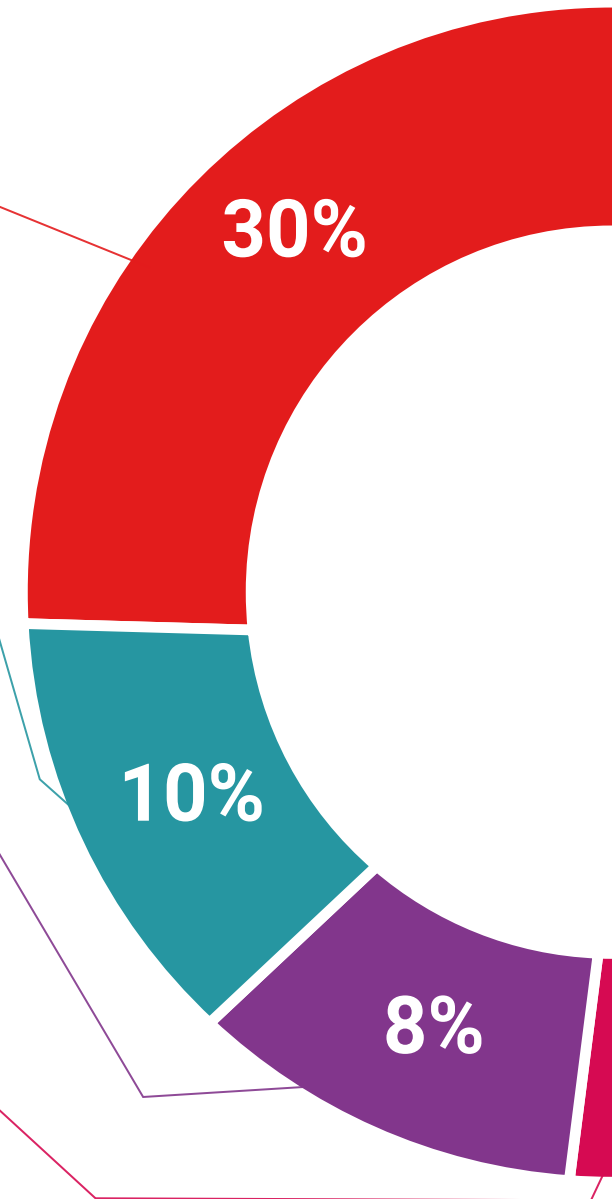
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

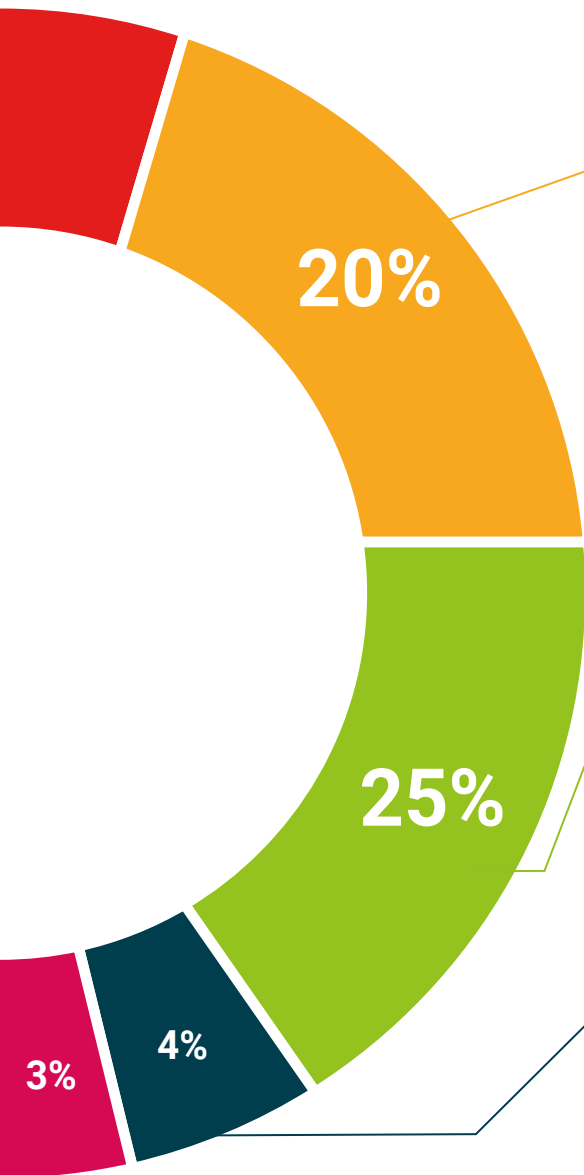
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung 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 Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen** 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 Technologischen 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 Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen**

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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen

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

Universitätskurs

Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen

