

Universitätskurs

Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität





Universitätskurs Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/retopo-kunst-virtuelle-realitat

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

Das Konzept der Retopologie und 3D wird nicht nur in der Welt der Grafikdesigner immer bekannter, sondern wird auch von Design-Enthusiasten und neuen Technologien verwendet. Die Beherrschung dieser Technik liegt jedoch in der Reichweite von Digitalkünstlern, die auf der Suche nach sauberen dreidimensionalen Figuren und einem effizienten Arbeitsablauf sind. Diese Qualifizierung vermittelt ein umfassendes Wissen über diese Methode zur Vereinfachung digitalisierter Objekte und bietet fundierte Kenntnisse über die führenden Programme für professionelles Modellieren. All dies mit den Vorteilen des *E-Learnings*, das es den Studenten ermöglicht, ihr Studium mit ihrer beruflichen Laufbahn in Einklang zu bringen.





“

*Machen Sie Ihre hochwertigen
3D-Designs noch realistischer
mit diesem Universitätskurs"*

Der Universitätskurs in Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität richtet sich an Designer und künstlerische Kreative und unterstreicht den Wert der Retopologietechnik in der Videospelindustrie, in der die Spieler immer mehr Realismus verlangen.

Das Programm befasst sich mit den Grundlagen dieser Technik und lehrt die Studenten, die wichtigsten Fehler bei der Umsetzung zu erkennen und in einer realen Situation zu beheben. Ebenso zeigt das spezialisierte Dozententeam, das diesen Kurs unterrichtet, wie die renommierten Programme ZBrush oder Topogum verwendet werden, um hochwertige Ergebnisse zu erzielen.

Die Erfahrung des Dozententeams dieses Kurses wird das Lernen von Studenten begünstigen, die auf der Suche nach aktualisierten und erneuerten Inhalten zur 3D-Modellierung sind, die auf den VR-Videospielsektor ausgerichtet sind. Eine gute Gelegenheit zur Spezialisierung durch eine 100%ige Online-Methode und mit einer umfangreichen Bibliothek von Multimedia-Inhalten, die TECH für den Wissenserwerb bereitstellt.

Dieser **Universitätskurs in Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Kunst für virtuelle Realität präsentiert werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll 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
- ◆ Sein 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



Entwerfen Sie mit diesem Universitätskurs Ihre dreidimensionalen Figuren auf eine agile und effektive Weise"



Die Beherrschung der ZBrush-Retopologie-Technik wird sehr nützlich sein, um in der Spieleindustrie erfolgreich zu sein. Schreiben Sie sich für diesen Universitätskurs ein"

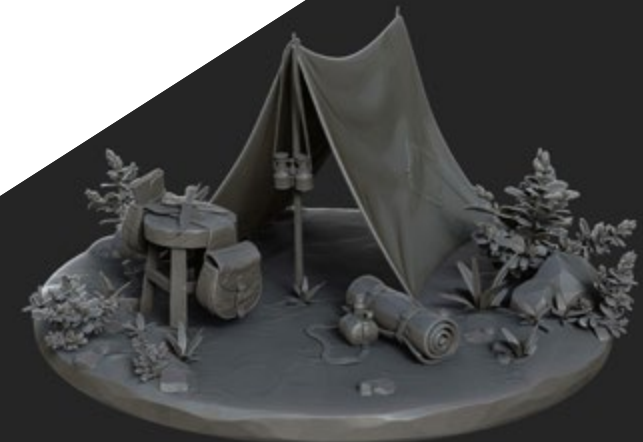
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft 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 Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die ihr im Laufe des Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Der Einsatz von Virtual Reality-Technologie ist auf dem Vormarsch. Machen Sie Ihre Kreationen mit diesem Universitätskurs zu einem Teil der großen VR-Titel.

Steigen Sie auf der Karriereleiter in der VR-Spieleindustrie auf. Sie brauchen nur den Anstoß, um Ihr Handwerk zu perfektionieren.



02 Ziele

In diesem Universitätskurs verbessern die Studenten die Technik der Retopologie und lernen die wichtigsten Tools und Programme wie ZRemesher, Decimation Master und ZModeler kennen. Sie alle werden eingesetzt, um bei der Modellierung von dreidimensionalen Figuren und Objekten maximale Qualität zu erreichen. Die Anwendung realer Fälle während dieses Kurses wird es dem *Digital Artist* ermöglichen, alle erworbenen und in den großen Kreativstudios für VR-Videospiele anwendbaren Konzepte in die Praxis umzusetzen.





“

Arbeiten Sie schnell und effizient an Ihren digitalen 3D-Kreationen und werden Sie Teil der besten professionellen Teams in der Spieleindustrie"



Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der Vorteile und Einschränkungen von Virtueller Realität
- ◆ Entwickeln hochwertiger *Hard Surface*-Modelle
- ◆ Erstellen hochwertiger organischer Modellierungen
- ◆ Verstehen der Grundlagen der Retopologie
- ◆ Verstehen der Grundlagen von UVs
- ◆ Beherrschen von *Baking* in Substance Painter
- ◆ Gekonntes Verwalten von Ebenen
- ◆ In der Lage sein, ein Dossier zu erstellen und eine Arbeit auf professionellem Niveau und in höchster Qualität zu präsentieren
- ◆ Bewusstes Entscheiden, welche Programme am besten zur eigenen *Pipeline* passen





Spezifische Ziele

- ◆ Beherrschen der ZBrush-Retopologie
- ◆ Wissen, wann ZRemesher, Decimation Master und ZModeler verwendet werden sollten
- ◆ In der Lage sein, die Retopologie einer beliebigen Modellierung durchzuführen
- ◆ Beherrschen von TopoGun, einem speziellen professionellen Werkzeug
- ◆ Fortbilden des Profis in der Durchführung komplexer Retopos

“

Das Relearning-System und die Fallsimulation sind zwei wichtige Lernmethoden in diesem Universitätskurs“

03

Kursleitung

TECH bietet hochwertigen Unterricht für jedermann. Mit diesem Ziel vor Augen hat TECH einen Dozenten ausgewählt, der auf den Gebieten des Grafikdesigns und der Entwicklung von Videospielen spezialisiert ist. Dank seiner umfangreichen Erfahrung im *Gaming*-Sektor und seiner Teilnahme an *Virtual Reality*-Projekten kennt er die Stärken und Schwächen kreativer Prozesse. Digitalkünstler, die dieses Programm absolvieren, werden von einem der wichtigsten Spezialisten der Branche lernen.





“

*Eine spezialisierte Fachkraft mit Erfahrung
im Bereich Virtual Reality Design wird Sie
durch diesen Universitätskurs führen"*

Leitung



Hr. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Senior Artist für Umgebung und Elemente und 3D-Berater bei The Glimpse Group VR
- Designer von 3D-Modellen und Texturkünstler für Inmo-Reality
- Props- und Umgebungskünstler für PS4-Spiele bei Rascal Revolt
- Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der UPV
- Spezialist für Grafiktechniken der Universität des Baskenlandes
- Masterstudiengang in Bildhauerei und digitalem Modellieren an der Voxel School von Madrid
- Masterstudiengang in Kunst und Design für Videospiele an der U-Tad University von Madrid



04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätskurses wurde nach den Richtlinien des Dozententeams erstellt, das die Bedürfnisse der großen Videospielestudios im Bereich der virtuellen Realität kennt. Auf diese Weise wurde ein Lehrplan erstellt, der in den sechs Wochen des Kurses die Grundlagen der Retopologie und die verschiedenen Elemente der 3D-Modellierung für die *Gaming*-Industrie behandelt. Das breite Spektrum an multimedialen Inhalten dieser reinen Online-Modalität wird der Schlüssel zu einer korrekten Spezialisierung sein.



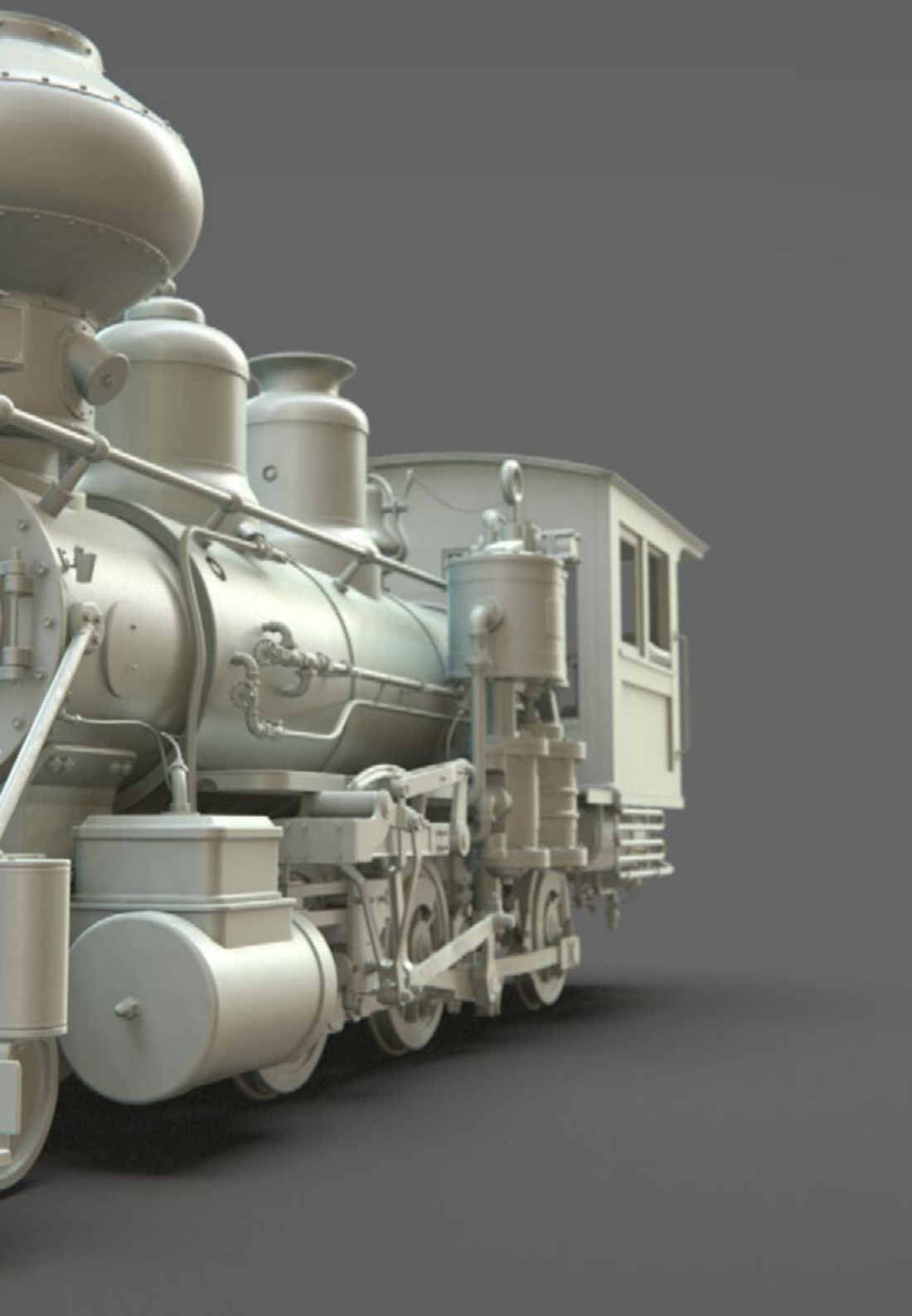


“*Das Relearning-System, das auf der Wiederholung von Inhalten basiert, ermöglicht Ihnen eine einfache Konsolidierung des Gelernten. Wagen Sie mit diesem Universitätskurs den Sprung in die virtuelle Realität*”

Modul 1. Retopo

- 1.1. Retopo in ZBrush-ZRemesher
 - 1.1.1. ZRemesher
 - 1.1.2. Führer
 - 1.1.3. Beispiele
- 1.2. Retopo in ZBrush-Decimation Master
 - 1.2.1. Decimation Master
 - 1.2.2. Kombinieren mit Pinseln
 - 1.2.3. Workflow
- 1.3. Retopo in ZBrush-ZModeler
 - 1.3.1. ZModeler
 - 1.3.2. Modi
 - 1.3.3. Korrigieren von Mesh
- 1.4. Prop-Retopologie
 - 1.4.1. Prop Hard Surface Retopo
 - 1.4.2. Organisches Prop Retopo
 - 1.4.3. Retopo einer Hand
- 1.5. TopoGun
 - 1.5.1. Vorteile von TopoGun
 - 1.1.2. Die Schnittstelle
 - 1.5.3. Importieren
- 1.6. Tools: Edit
 - 1.6.1. Simple Edit Tool
 - 1.6.2. Simple Create Tool
 - 1.6.3. Draw Tool
- 1.7. Tools: Bridge
 - 1.7.1. Bridge Tool
 - 1.7.2. Brush Tool
 - 1.7.3. Extrude Tool





- 1.8. *Tools: Tubes*
 - 1.8.1. *Tubes Tool*
 - 1.8.2. *Symmetry Setup*
 - 1.8.3. *Subdivision Feature* und *Baking* von *Maps*
- 1.9. *Retopo* eines *Kopfes*
 - 1.9.1. *Loops* im *Gesicht*
 - 1.9.2. *Optimierung* des *Meshes*
 - 1.9.3. *Exportieren*
- 1.10. *Ganzkörper-Retopo*
 - 1.10.1. *Körper-Loops*
 - 1.10.2. *Optimierung* des *Meshes*
 - 1.10.3. *VR-Anforderungen*

“

Die faszinierende Welt der Virtual Reality-Videospiele verlangt nach Ihren künstlerischen Entwürfen. Perfektionieren Sie Ihre Technik in diesem Universitätskurs und begeben Sie sich auf ein digitales Abenteuer”

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 Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität 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 Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität** 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 Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität**

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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität

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

Universitätskurs

Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität

