

Universitätskurs

Schaffung von Landschaften
und Organischen Umgebungen
mit Digitaler Bildhauerei





Universitätskurs

Schaffung von Landschaften
und Organischen Umgebungen
mit Digitaler Bildhauerei

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/design/universitatskurs/schaffung-landschaften-organischen-umgebungen-digitaler-bildhauerei

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

Die 3D-Modellierung hat unendliche Möglichkeiten für die Gestaltung in verschiedenen Industriezweigen eröffnet. Sie wurde in der Animation, in Videospielen und in der Informationsarchitektur verwendet. Die Entwicklung neuer Fähigkeiten, wie die Schaffung von Landschaften und organischen Umgebungen mit digitaler Bildhauerei, erweitert daher die Möglichkeiten des heutigen Berufsstandes auf einem Markt mit hoher Nachfrage. Dieses Bildungsprogramm ermöglicht es Ihnen, Räume zu schaffen, in denen die Kreativität gefördert werden kann. Dabei nähert er sich der Natur in all ihren Formen und Landschaften und bezieht auch die virtuelle Realität in seine Arbeit ein. All dies ist in nur wenigen Wochen Online-Studium und dank der *Relearning*-Methodik möglich.





“

Befassen Sie sich mit der Natur in all ihren Formen. Um sie in Virtual-Reality-Räume oder Videospiele durch Modellierung in ZBrush zu integrieren"

Die Förderung der Kreativität oder des verblüffenden Hyperrealismus in der heutigen technologischen Welt ist eine Aufgabe für die Mutigen. Diejenigen, die immer das Risiko der Innovation eingehen und zeigen, dass es mit Technik und Wissen immer möglich ist, das beste Ergebnis zu erzielen. Diejenigen, die sich durch ihre Fähigkeiten auszeichnen möchten, können sich mit diesem Universitätskurs in der Schaffung von Landschaften und organischen Umgebungen mit digitaler Bildhauerei auszeichnen. Hier finden Sie alle theoretischen und praktischen Inhalte, die von Experten für Ihr Lernen ausgewählt wurden.

Ein Universitätskurs, der es den Studenten ermöglicht, in nur 6 Wochen *Low-Poly*-Elemente zu bearbeiten, um sie in *Virtual-Reality*-Räume oder *Videogames* zu integrieren, bis hin zu *High-Poly*-Systemen durch Modellierung in *ZBrush*. Zusätzlich zu fraktalen Systemen wie *SpeedTree* und leistungsstarken Werkzeugen zur Erzeugung organischer Landschaften. Mit *Heightmap-Lifts* in *Realtime* wie *Terrain* von Unity oder Unreal und sogar realistischer Wasserplatzierung und Dynamik wie Wind.

Dabei werden *Rapid-Rigging*-Techniken mit *Motion Capture* eingesetzt und Bewegungsräume geschaffen, in denen die Kreationen getestet werden, um zukünftige interaktive Projekte zu entwickeln. Schließlich werden die Projekte während des Programms mit Filmkameras für ein mögliches *Showreel* gefilmt. Erstellung einer Ausführbarkeit zur Weitergabe an Ihre Kunden, ohne dass diese über die Entwicklungssoftware verfügen. Sowie die Anpassung von Modellen und Räumen an *Virtual-Reality*-Visualisierungssysteme.

All dies ist dank der äußerst innovativen Methodik der TECH Technologischen Universität möglich. Das beste Online-Lernsystem, basierend auf *Relearning*. Kombination verschiedener Inhaltsformate, geleitet von Experten. Verfügbar auf Geräten mit Internetzugang, mit der Möglichkeit, sie jederzeit herunterzuladen und zu konsultieren. Dies ist für Berufstätige, die sich weiterbilden wollen, sehr praktisch.

Dieser **Universitätskurs in Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen mit Digitaler Bildhauerei** 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



Mit dem *E-Learning*-System haben Sie Zeit, neues Wissen zu schaffen und es in Ihre laufenden Projekte einzubauen"

“ *TECH ist die einzige digitale Universität der Welt, die die Lizenz hat, Relearning als methodisches Verfahren einzusetzen. Schreiben Sie sich jetzt ein und lernen Sie alle Vorteile kennen*”

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 situiertes 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.

Die Entwicklung von Landschaften ist eine der interessantesten Spezialisierungen. Erweitern Sie Ihre Möglichkeiten im beruflichen Bereich.

Beherrschen Sie leistungsstarke Werkzeuge zur Erzeugung realistischer Heightmap-Dynamik in Realtime. Wie das Terrain von Unity oder Unreal.



02 Ziele

Dass die Fachkraft sich in neuen Arbeitsbereichen weiterentwickelt und bei jedem ihrer Projekte die besten Ergebnisse erzielt. Dies ist das Hauptziel dieses Universitätskurses, der sich mit dem gesamten Prozess der Schaffung von Landschaften und organischen Umgebungen mit digitaler Bildhauerei befasst. Geleitet von einem spezialisierten Dozententeam, das den Studenten während des gesamten Lernprozesses begleitet und über eine Online-Plattform interagiert, die äußerste pädagogische Strenge, höchste akademische Standards und modernste Bildungstechnologie vereint.





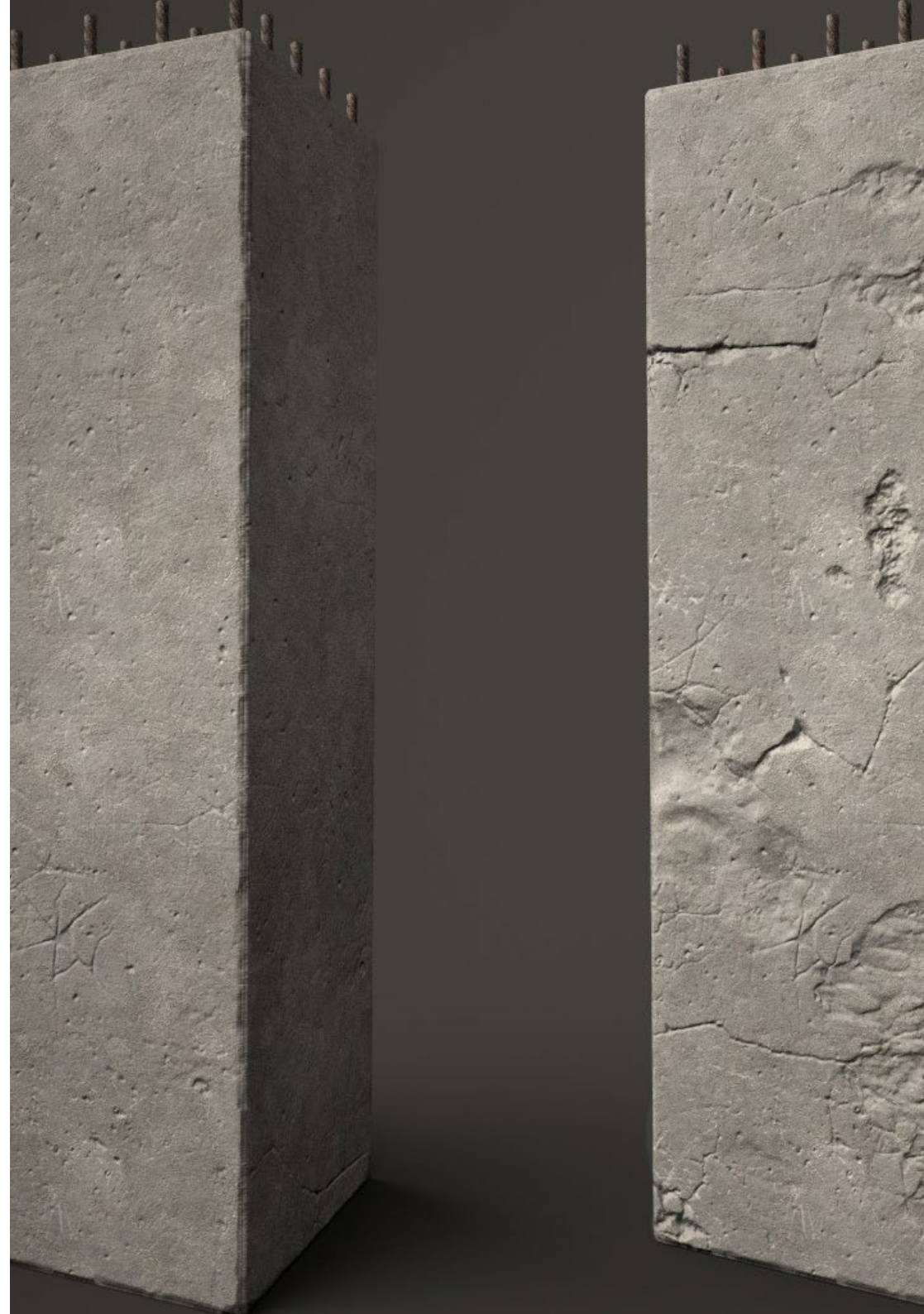
“

Lassen Sie sich jetzt weiterbilden und erforschen Sie all diese Werkzeuge, die Sie effizienter machen werden"



Allgemeine Ziele

- ◆ Modellierungs-, Texturierungs-, Beleuchtungs- und Renderingverfahren genau anwenden
- ◆ Entwicklung von Räumen nach dem organischen Modell, die voller Kreativität und Hyperrealismus sind
- ◆ Verständnis für die Notwendigkeit einer guten Topologie auf allen Ebenen der Entwicklung und Produktion
- ◆ Verständnis für die aktuellen Systeme der Film- und Videospieleindustrie, um großartige Ergebnisse zu erzielen





Spezifische Ziele

- ◆ Erlernen der verschiedenen Techniken der organischen Modellierung und der fraktalen Systeme zur Erzeugung von Elementen der Natur und des Geländes sowie der Umsetzung unserer eigenen Modelle und 3D-Scans
- ◆ Vertiefung in das Vegetationserstellungssystem und wie man es professionell in *Unity* und *Unreal Engine* steuert
- ◆ Schaffung von Szenen mit immersiven VR-Erlebnissen

“

Mit dieser Qualifikation sind Sie in der Lage, die organische Modellierung als Experte für Ihre digitalen Arbeiten zu nutzen und Räume voller Kreativität und Hyperrealismus zu schaffen"

03

Kursleitung

Die TECH Technologische Universität hat die am meisten spezialisierten Dozenten auf dem Gebiet der 3D-Modellierung und Konzeptkunst ausgewählt, um diesen Universitätskurs für die Schaffung von Landschaften und organischen Umgebungen mit digitaler Bildhauerei zu konzipieren und zu unterrichten. Sie haben jedes der Studienthemen gründlich ausgewählt und begleiten den Studenten während des gesamten Lernprozesses in einer 100%igen Online-Umgebung über eine sichere und dynamische Plattform.



“

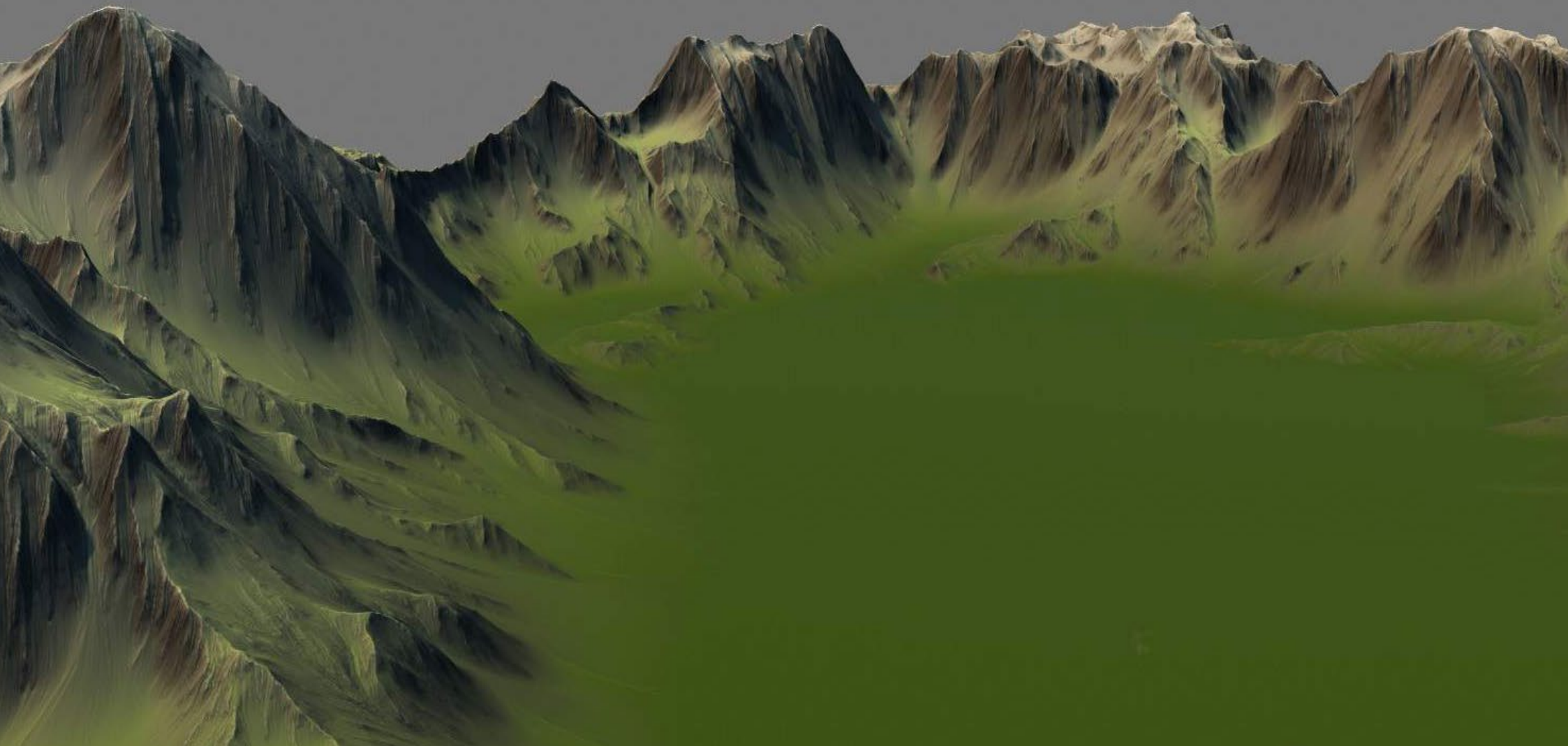
*Fachkundige Dozenten für digitale
Bildhauerei werden Sie während des
gesamten Lernprozesses begleiten"*

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

Dieser Universitätskurs bietet eine Aufteilung der Inhalte, die es dem Studenten ermöglicht, kontinuierlich die Techniken und Werkzeuge zu erlernen, die derzeit für die Schaffung von Landschaften und organischen Umgebungen mit digitaler Bildhauerei verwendet werden. Sie werden von Dozenten geleitet, die Experten auf dem jeweiligen Gebiet sind. Die TECH Technologische Universität, die ein sicheres und dynamisches Umfeld bietet, ermöglicht eine flexible Lernerfahrung in nur 6 Wochen. Mit Foren, Besprechungsräumen und privatem Chat mit den Dozenten sowie der Möglichkeit, den Lehrplan herunterzuladen und ohne Internetverbindung zu konsultieren.





“ Am Ende dieses Programms werden Sie in der Lage sein, Personengruppen ohne übermäßige Rendering-Kosten zu erzeugen, was Ihnen hilft, komplexe Szenen zu erstellen”

Modul 1. Schaffung von Landschaften und organischen Umgebungen

- 1.1. Organische Modellierung in der Natur
 - 1.1.1. Anpassung der Pinsel
 - 1.1.2. Entstehung von Felsen und Klippen
 - 1.1.3. Integration mit *Substance Painter* 3D
- 1.2. Land
 - 1.2.1. Karten der Verschiebung in der Landschaft
 - 1.2.2. Entstehung von Felsen und Klippen
 - 1.2.3. Bibliotheken von Scans
- 1.3. Vegetation
 - 1.3.1. *SpeedTree*
 - 1.3.2. *Vegetation Low Poly*
 - 1.3.3. Fraktale
- 1.4. *Unity Terrain*
 - 1.4.1. Organische Landschaftsmodellierung
 - 1.4.2. Bemalung der Landschaft
 - 1.4.3. Schaffung von Vegetation
- 1.5. *Unreal Terrain*
 - 1.5.1. *Heightmap*
 - 1.5.2. Texturiert
 - 1.5.3. *Unreal's foliage system*
- 1.6. Physik und Realismus
 - 1.6.1. Physisch
 - 1.6.2. Wind
 - 1.6.3. Flüssigkeiten
- 1.7. Virtuelle Rundgänge
 - 1.7.1. Virtuelle Kameras
 - 1.7.2. Dritte Person
 - 1.7.3. Erste Person FPS



- 1.8. Kinematographie
 - 1.8.1. *Cinemachine*
 - 1.8.2. *Sequencer*
 - 1.8.3. Aufzeichnungen und Ausführungen
- 1.9. Visualisierung der Modellierung in der virtuellen Realität
 - 1.9.1. Tipps zum Modellieren und Texturieren
 - 1.9.2. Nutzung des interaxialen Raums
 - 1.9.3. Projektvorbereitung
- 1.10. Erstellung von VR-Szenen
 - 1.10.1. Situation der Kameras
 - 1.10.2. Landschaft und Info-Architektur
 - 1.10.3. Plattformen der Nutzung



*Schließen Sie sich der
Gemeinschaft von Fachleuten an,
die in der Online-Fortbildung den
wahren Schlüssel zum Erfolg sehen"*

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 Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen mit Digitaler Bildhauerei 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 Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen mit Digitaler Bildhauerei** 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 Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen mit Digitaler Bildhauerei**

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

tech technologische
universität

Universitätskurs

Schaffung von Landschaften
und Organischen Umgebungen
mit Digitaler Bildhauerei

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

virtuelles Klassenzimmer

Universitätskurs

Schaffung von Landschaften
und Organischen Umgebungen
mit Digitaler Bildhauerei

