

Universitätskurs

Texturierung für Digitale Bildhauerei





Universitätskurs Texturierung für Digitale Bildhauerei

- » Modalität: online
- » Durata: **6 Wochen**
- » Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- » Dedizione: **16 ore/settimana**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/texturierung-digitale-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 ist eine der beliebtesten Computergrafiktechniken der letzten Jahre. Die Anwendung der digitalen Bildhauerei in Branchen wie Videospiele, Architektur, Gesundheit, Kino oder der digitalen Unterhaltung im Allgemeinen hat die Beherrschung ihrer Techniken und Werkzeuge unverzichtbar gemacht. Für den visuellen und funktionalen Erfolg der Arbeit ist es jedoch wichtig, dass die Endbearbeitung von hoher Qualität ist, und dafür ist es wichtig, die Texturierung als Haupttechnik einzusetzen. In diesem Programm beherrschen die Studenten die gängigsten bildhauerischen Techniken, die heute im Modellbau verwendet werden, und integrieren sie miteinander. Profilierung im Hinblick auf Ihre Entwicklung als Experte in dem Bereich, in dem Sie derzeit tätig sind, oder Eröffnung neuer Möglichkeiten.



“

Sie werden mit drei großen Programmen des Sektors wie ZBrush, Substance Painter und 3D Max arbeiten, um fotorealistische Ergebnisse zu erzielen"

Dank dem 3D-Druck, dem dreidimensionalen Scannen, den Videospiel-Engines oder dem Fräsen hat die Anwendung der Digitalen Bildhauerei in verschiedenen Branchen einen Aufschwung erfahren. In diesem Programm werden Sie eine hohe Beherrschung der Texturierungsphase sowie der Standardexportsysteme zwischen den verschiedenen Programmen erlangen, so dass Sie in der Lage sind, die großen Qualitäten jeder Software zu nutzen und effizient in integrierten Systemen von Arbeitsteams zu arbeiten. Freie Softwareprogramme zur Verwaltung von Texturen werden verwendet, um alle notwendigen Karten aus einem Projekt zu extrahieren, um die Philosophie der Texturierung zu verstehen.

Ebenso wird dieses Programm der Fachkraft ermöglichen, ausführlich zu lernen, wie man Geometrien direkt mit Programmen wie ZBrush, 3D Max und einem der großen Programme der letzten Zeit malt, das in großen Filmproduktionen, VFX und AAA-Spielen wie z.B. verwendet wird, mit dem Sie ein wirklich fotorealistisches Finish erreichen werden.

In nur 6 Wochen werden die Studenten des Universitätskurses in Texturierung für digitale Bildhauerei die Verwendung von Referenzen als Modellierungssystem verstehen und die Struktur ihrer Werke auf technische Art und Weise gestalten, indem sie durch organisches Modellieren in ZBrush eine hohe Detailqualität entwickeln, die in ein bahnbrechendes Programm für Infoarchitektur wie Lumion integriert werden kann.

Dieses Programm, das von der TECH Technologischen Universität unterrichtet wird, ermöglicht den Fachleuten eine kontinuierliche und effiziente Fortbildung durch die Nutzung von Geräten ihrer Wahl mit Internetanschluss und die Unterstützung eines fachkundigen Dozententeams durch eine innovative und vollständige Online-Studienmethodik. Mit der Möglichkeit, die Inhalte zum Nachschlagen herunterzuladen, können Sie die Vorbereitungsziele erreichen und Ihre Qualifikation in nur 6 Wochen erlangen.

Dieser **Universitätskurs in Texturierung für Digitale 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



Wenn Sie eine Fachkraft sind oder Erfahrung auf dem Gebiet des 3D-Designs haben, ist dieses Programm genau das Richtige für Sie"

“ *Lernen Sie alle Techniken der Texturierung für die digitale Bildhauerei kennen und verändern Sie Ihr Arbeitsumfeld*”

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 wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Es wird ein detaillierter Einblick in die Modellierung von Szenografien mit 3Ds Max und die Integration mit ZBrush gegeben.

Ein vollständiges Online-Studium bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihre beruflichen und persönlichen Ziele für den Erfolg zu organisieren.



02 Ziele

Dieses Programm öffnet die Türen zur Professionalisierung für alle, die in den Bereichen 3D-Design, Infoarchitektur, *Art Design*, *Technical Artist*, 3D-Generalisten, Modellierer, Texturierer, Illuminatoren oder als Konzeptkünstler tätig sind oder waren. Sein Hauptziel ist es, alle Kenntnisse im Bereich der Texturierung für die digitale Bildhauerei sowie die Verwendung spezifischer Software und Werkzeuge zu vermitteln, die Sie zu einzigartigen Ergebnissen in Ihren Projekten führen werden.



“

Gefällt Ihnen die Welt des Designs und möchten Sie sich beruflich spezialisieren? Dieser Universitätskurs ist für Sie. Schreiben Sie sich ein und studieren Sie komplett online"



Allgemeine Ziele

- ◆ Verständnis für die Notwendigkeit einer guten Topologie auf allen Ebenen der Entwicklung und Produktion
- ◆ Verständnis der fortgeschrittenen Texturierung von realistischen PBR- und nicht-fotorealistischen Systemen zur Verbesserung digitaler Bildhauerprojekte
- ◆ Fortgeschrittene Handhabung und Verwendung verschiedener organischer Modellierungssysteme, *Edit Poly* und *Splines*
- ◆ Erlangung spezieller *Hard Surface*- und Infoarchitekturoberflächen
- ◆ Verständnis für die aktuellen Systeme der Film- und Videospieleindustrie, um großartige Ergebnisse zu erzielen





Spezifische Ziele

- ◆ Verwendung von PBR-Texturkarten und -Materialien
- ◆ Verwendung von Texturierungsmodifikatoren
- ◆ Anwendung von Software zur Erstellung von Karten
- ◆ Kreation von *Baked* Texturen
- ◆ Verwaltung der Texturierung, um unsere Modellierung zu verbessern
- ◆ Komplexe Nutzung von Import-/Export-Systemen zwischen Programmen
- ◆ Erweiterte Bedienung von Substance Painter

“ *Die Grundstoffindustrie setzt derzeit die digitale Bildhauerei in ihren Prozessen ein. Nutzen Sie das Wachstum des Sektors und entscheiden Sie sich dafür, ein Experte zu werden*”

03

Kursleitung

Um einen reibungslosen Lernprozess zu gewährleisten, hat die TECH Technologische Universität ein hochqualifiziertes Dozententeam ausgewählt, das sich aus Fachleuten zusammensetzt, die Experten auf dem Gebiet der 3D-Modellierung 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.



“

*Machen Sie sich mit Hilfe von Experten
in einer sicheren Online-Umgebung auf
den Weg zur Professionalisierung”*

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 umfasst den gesamten Lehrstoff zum Thema Texturierung für die digitale Bildhauerei, der sowohl in praktischer als auch in theoretischer Form in einer dynamischen und sicheren Online-Umgebung zur Verfügung gestellt wird. Auf diese Weise können die Studenten die fortschrittlichsten und aktuellsten Kenntnisse in 3D-Modellierung und professioneller Endbearbeitung erwerben. Dank praktischer Übungen und interaktiver Inhalte, die die Benutzererfahrung deutlich verbessern, können Sie die Techniken effektiv beherrschen. Sie werden an Gemeinschaften von Fachleuten teilhaben, Sie werden Foren, Besprechungsräume und private Chats mit Ihren Dozenten haben, sowie die Möglichkeit, den Lehrplan herunterzuladen, um ihn ohne Internetverbindung zu konsultieren.





“TECH ist die erste digitale Universität, die die Fallmethode mit einem 100%igen Online-Lernsystem kombiniert, das auf Wiederholung basiert: Relearning”

Modul 1. Texturierung für Digitale Bildhauerei

- 1.1. Texturierung
 - 1.1.1. Textur-Modifikatoren
 - 1.1.2. Kompakte Systeme
 - 1.1.3. Hierarchie der Schieferknoten
- 1.2. Materialien
 - 1.2.1. ID
 - 1.2.2. Fotorealisiertes PBR
 - 1.2.3. Nicht fotorealistisch. *Cartoon*
- 1.3. PBR-Texturen
 - 1.3.1. Prozedurale Texturen
 - 1.3.2. Farb-, Albedo- und Diffuskarten
 - 1.3.3. Undurchsichtigkeit und Spekulation
- 1.4. Verbesserungen der Maschen
 - 1.4.1. Karte der Normalität
 - 1.4.2. Displacement Map
 - 1.4.3. *Vector maps*
- 1.5. Textur-Manager
 - 1.5.1. Photoshop
 - 1.5.2. *Materialize* und *Online-Systeme*
 - 1.5.3. Textur-Scannen
- 1.6. UVW und *Baking*
 - 1.6.1. *Baked* von *Hard Surface* Texturen
 - 1.6.2. *Baked* von organischen Texturen
 - 1.6.3. Verbindungen von *Baking*
- 1.7. Exporte und Importe
 - 1.7.1. Textur-Formate
 - 1.7.2. FBX, OBJ und STL
 - 1.7.3. Untergliederung vs. Dinamesh
- 1.8. Maschenbild
 - 1.8.1. *Viewport Canvas*
 - 1.8.2. *Polypaint*
 - 1.8.3. *Spotlight*
- 1.9. Substance Painter
 - 1.9.1. ZBrush mit Substance Painter
 - 1.9.2. *Low-Poly*-Texturkarten mit *High-Poly*-Details
 - 1.9.3. Materialverarbeitung
- 1.10. Fortgeschrittener Substance Painter
 - 1.10.1. Realistische Effekte
 - 1.10.2. Verbesserung der *Baked*
 - 1.10.3. SSS-Materialien, menschliche Haut



Informieren Sie sich über die neuesten Markttrends und Arbeitsabläufe in den Bereichen 3D-Animation, Videospiele und dreidimensionaler Druck"



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 Texturierung für Digitale 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 Texturierung für Digitale 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 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 Texturierung für Digitale 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
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer sparten

tech technologische universität

Universitätskurs
Texturierung für
Digitale Bildhauerei

- » Modalità: online
- » Durata: 6 Wochen
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Universitätskurs

Texturierung für Digitale Bildhauerei