

Universitätskurs

UVs in Kunst für die Virtuelle Realität





Universitätskurs UVs 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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/uv-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

Die gute Texturierung eines 3D-Projekts ist unerlässlich, um ein professionelles Ergebnis zu erzielen, und dies wäre ohne die korrekte Ausführung einer UVs-Map nicht möglich. Dieser Kurs geht in der Spezialisierung dieses Prozesses noch einen Schritt weiter und richtet sich direkt an Kreative und Designer, die ihre Kunst in *Virtual Reality*-Videospiele sehen möchten. Ein Dozententeam mit Erfahrung in der *Gaming*-Branche begleitet die Studenten in diesem Programm, das zu 100% online und mit einem *Relearning*-System unterrichtet wird, das die Lernfähigkeit verbessert. All dies, damit digitale Künstler ihr Ziel erreichen können, in einer Branche voranzukommen, die hochqualifiziertes Personal erfordert.





“

Ein gutes Mapping macht den Unterschied bei 3D-Designs. Übertreffen Sie Ihre Kreationen mit diesem Universitätskurs"

Der Universitätskurs in UVs in Kunst für die Virtuelle Realität führt künstlerische Gestalter zur Perfektionierung der 3D-Modellierungstechnik in einem Sektor, der in den letzten Jahrzehnten stark gewachsen ist, und entspricht damit den Anforderungen einer Videospielindustrie, die immer mehr spezialisierte Fachkräfte fordert.

Diese Qualifikation festigt die Kenntnisse der UVs-Grundlagen, auf deren Basis sie an praktischen Fällen arbeiten, um die Technik des *Mappings* mit Programmen wie ZBrush, Topogum oder Rizom zu perfektionieren. Das Dozententeam, das diesen Kurs unterrichtet, beherrscht den Mapping-Prozess dank seiner akademischen Weiterbildung und seiner Erfahrung bei der Erstellung von *Virtual Reality*-Projekten in der Videospielbranche hervorragend.

Eine ausgezeichnete Gelegenheit, mit den wichtigsten Fachleuten des Sektors zu lernen, und zwar durch eine Online-Methode, die den Studenten die Flexibilität bietet, auf die vielfältigen Multimedia-Inhalte zuzugreifen und das Lehrpensum nach eigenem Ermessen zu verteilen. Und das alles mit einem Programm, das an der Spitze der akademischen Weiterbildung steht.

Dieser **Universitätskurs in UVs 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
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ 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

“

Erzielen Sie dank dieses Universitätskurses ein hohes Maß an Realismus und Qualität bei der 3D-Modellierung"

“ *Werden Sie ein Experte in 3D-Modellierung für VR-Videospiele. 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.

Lernen Sie, wie Sie das Spezialwerkzeug Rizom UV beherrschen und qualitativ hochwertige künstlerische Entwürfe erhalten.

Suchen Sie nach optimalen Ergebnissen bei Ihren künstlerischen Kreationen? Verbessern Sie Ihre Technik mit diesem Programm.



02 Ziele

In diesem Universitätskurs werden Digitalkünstler, die professionelle 3D-Kreationen anstreben, am Ende dieses Kurses ihr Ziel erreichen. Sie werden lernen, alle Werkzeuge zur Erstellung von UVs mit ZBrush zu beherrschen und das Beste aus dem UV-Raum herauszuholen. Sie werden auch in der Lage sein, die führenden Programme zu beherrschen, die im *Gaming*-Sektor verwendet werden. All dies wird dank des Dozententeams erreicht, das die Studenten während der sechs Wochen dieses Kurses anleiten wird.





“

Lassen Sie Ihre 3D-Kunstwerke im Bereich der Virtual Reality-Videospiele erstrahlen. Erreichen Sie Ihr Ziel mit diesem Universitätskurs"



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 in ZBrush verfügbaren UV-Tools
- ◆ Wissen, wo man eine Modellierung ausschneiden muss
- ◆ Maximales Nutzen des UV-Bereichs
- ◆ Beherrschen des speziellen Rizom UV-Werkzeugs

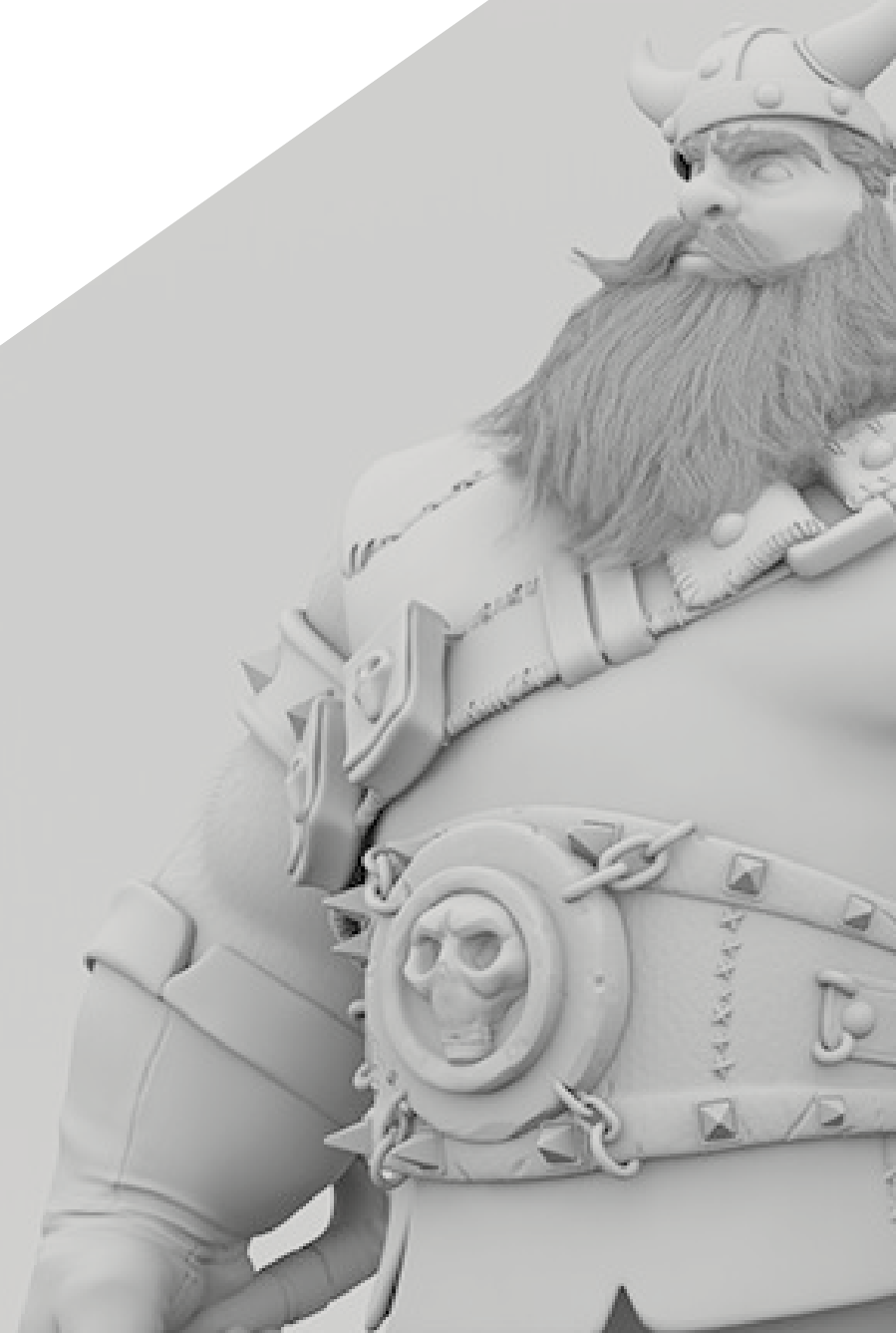
“

Die interaktive Ressourcenbibliothek und das Relearning-System werden das Verständnis der Konzepte dieses Universitätskurses erleichtern"

03

Kursleitung

Die Videospielindustrie taucht in die virtuelle Realität ein, um ein Publikum zu erobern, das nach Neuheiten giert. Es handelt sich um einen aufstrebenden Sektor, in dem nur wenige Spezialisten das Thema beherrschen. Aus diesem Grund wählt TECH die Dozenten, die diesen Universitätskurs unterrichten, sorgfältig aus. Auf diese Weise wird den Studenten ein Kollegium garantiert, das dank seiner Erfahrung in diesem Bereich aktuelle Kenntnisse vermittelt, die den Anforderungen dieses boomenden Sektors entsprechen.

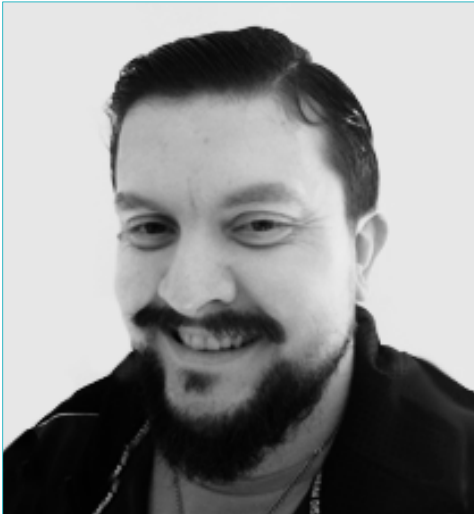




“

Die Dozenten bringen ihre Erfahrung in diesem Sektor ein, um Ihnen die wesentlichen Leitlinien für Ihre dreidimensionalen Kreationen mit dem Schwerpunkt Virtual Reality-Videospiele zu vermitteln"

Leitung



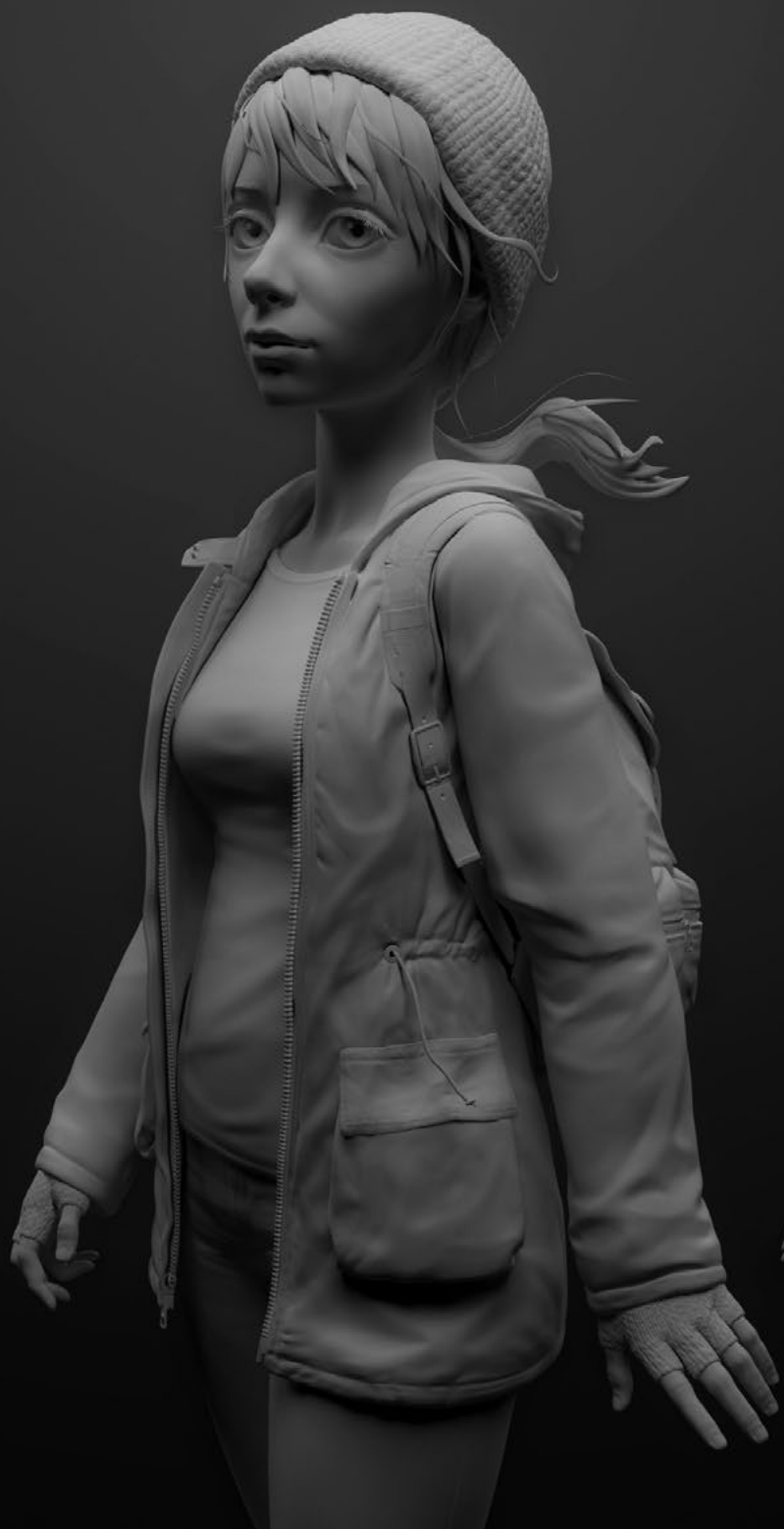
Hr. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- ♦ 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

Professoren

Hr. Márquez Maceiras, Mario

- ♦ Audiovisueller Operator PTM Pictures That Move
- ♦ Gaming Tech Support Agent bei 5CA
- ♦ Schöpfer und Designer von 3D- und VR-Umgebungen bei Inmoreality
- ♦ Art Designer bei Seamantis Games
- ♦ Gründer von Evolve Games
- ♦ Hochschulabschluss in Grafikdesign an der Kunsthochschule von Granada
- ♦ Hochschulabschluss in Videospiele-Design und interaktiven Inhalten an der Kunsthochschule von Granada
- ♦ Masterstudiengang in Game Design, U-Tad-Designschule von Madrid



04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätskurses ist ganz auf die fortgeschrittenen Grundlagen des UV-Mappings ausgerichtet. Während der sechs Wochen dieses Programms werden sich die Studenten mit jeder Phase des professionellen Mapping-Entwicklungsprozesses befassen. Zu diesem Zweck haben die Dozenten Simulationen von realen Fällen erstellt, die die Digitalkünstler an Projekten testen, die sie in jedem Studio präsentieren könnten. Außerdem steht den Studenten eine breite Palette von Multimedia-Inhalten zur Verfügung, die ihnen helfen werden, diese 3D-Modellierungstechnik zu perfektionieren.





“

Der 100%ige Online-Modus ist für Berufstätige wie Sie gedacht, die Studium und Arbeit miteinander verbinden möchten”

Modul 1. UVs

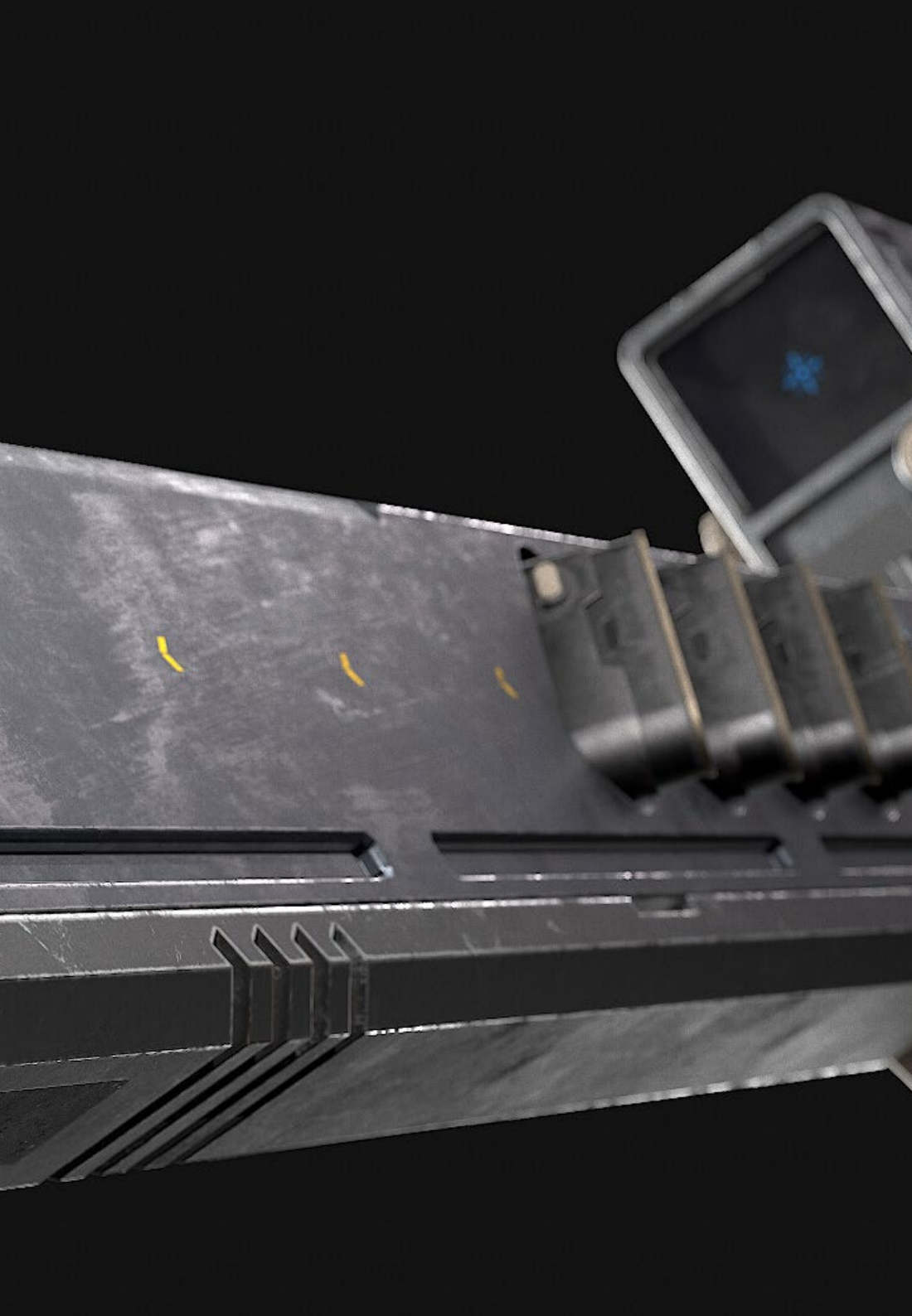
- 1.1. Fortgeschrittene UVs
 - 1.1.1. *Warnings*
 - 1.1.2. *Schnitte*
 - 1.1.3. *Texturdichte*
- 1.2. Erstellen von UVs in ZBrush-UVMaster
 - 1.2.1. *Kontrollen*
 - 1.2.2. *Unwrap*
 - 1.2.3. *Ungewöhnliche Topologie*
- 1.3. UVMaster: *Painting*
 - 1.3.1. *Control Painting*
 - 1.3.2. *Schaffen von Seams*
 - 1.3.3. *Checkseams*
- 1.4. UVMaster: *Packing*
 - 1.4.1. *UV Packing*
 - 1.4.2. *Schaffung von Inseln*
 - 1.4.3. *Flatten*
- 1.5. UVMaster: *clones*
 - 1.5.1. *Arbeiten mit Klonen*
 - 1.5.2. *Polygroups*
 - 1.5.3. *Control Painting*
- 1.6. Rizom UV
 - 1.6.1. *Rizom Script*
 - 1.6.2. *Die Schnittstelle*
 - 1.6.3. *Importieren mit oder ohne UVs*



- 1.7. *Seams and Cuts*
 - 1.7.1. *Tastaturkürzel*
 - 1.7.2. *Panel 3D*
 - 1.7.3. *Panel UV*
- 1.8. *UV Unwrap und Layout Panel*
 - 1.8.1. *Unfold*
 - 1.8.2. *Optimize*
 - 1.8.3. *Layout und Packing*
- 1.9. *UV und Tools*
 - 1.9.1. *Align, Straighten, Flip und Fit*
 - 1.9.2. *TopoCopy und Stack1*
 - 1.9.3. *Parameter Edge Loop*
- 1.10. *Fortgeschrittene UV Rizom*
 - 1.10.1. *Auto Seams*
 - 1.10.2. *UVs Channels*
 - 1.10.3. *Texel Density*



Hochwertiges 3D-Mapping kann man nur von den Besten lernen. Dieser Universitätskurs bietet aktuelle Inhalte von Experten für die Erstellung von Virtual Reality und Grafikdesign"



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.



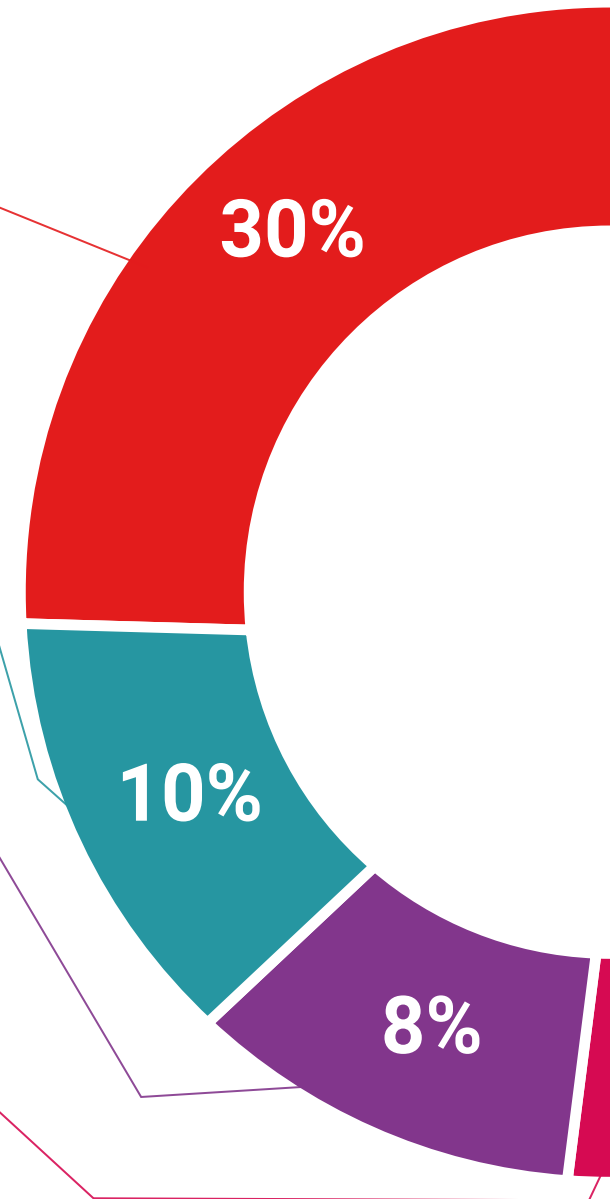
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

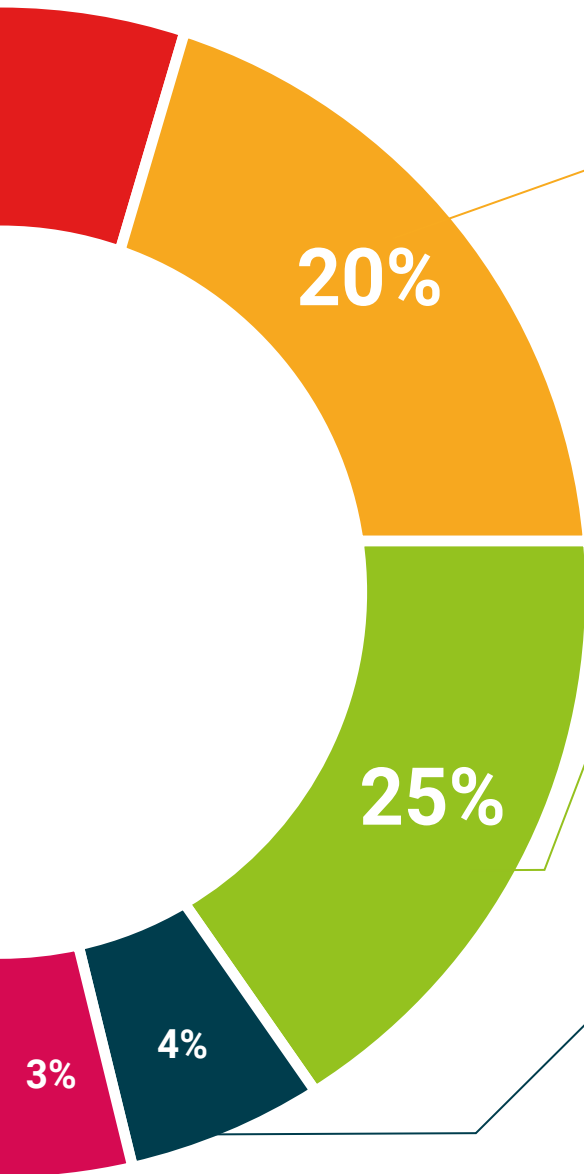
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 UVs 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 UVs 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 UVs 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 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
UVs 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

UVs in Kunst für die Virtuelle Realität

