

Universitätskurs

Modellierung von Haaren, Kleidung und Accessoires



Universitätskurs

Modellierung von Haaren, Kleidung und Accessoires

- » 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/informatik/universitatskurs/modellierung-haaren-kleidung-accessoires

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 realistische Darstellung von Haaren, Kleidung und Requisiten sorgt für ein detailliertes Finish, da sie normalerweise Teil anderer Inszenierungen sind: Figuren, Kreaturen oder *Humanoids*. Eine möglichst realistische Darstellung ist einer der Faktoren, die die Qualität einer Produktion ausmachen. In der Animationsindustrie, bei Videospielen und im Design im Allgemeinen werden aufwändige Finishes geschätzt, die dem Konsumenten ein möglichst realistisches Erlebnis bieten. Dieser Kurs, der vollständig online angeboten wird, soll die Studenten darin weiterbilden, realistische Haare, Kleidung und Accessoires zu modellieren, um ihren Produktionen ein besseres *Finish* zu verleihen. In nur 6 Wochen werden sie mit den neuesten Techniken und Anwendungen in diesem Bereich vertraut gemacht.



“

Lernen Sie die avantgardistischsten Techniken und Anwendungen für die Modellierung von Haaren, Kleidung und Accessoires kennen. Erzielen Sie detaillierte und qualitativ hochwertige Ergebnisse"

Die Entwicklung der digitalen Modellierung, des Designs und der Bildhauerei in Bezug auf Detailtreue und Realismus war in den letzten Jahrzehnten bemerkenswert. Das Auge des Verbrauchers hat sich an ein höheres Maß an Detailtreue und Realitätsnähe der computergestützten Produktionen gewöhnt und verlangt immer mehr nach diesen hochwertigen Ausführungen. Um diese komplexen Ausführungen bei Haaren, Kleidung und Accessoires zu erreichen, wird dieser von TECH entwickelte Universitätskurs die wesentlichen theoretischen und praktischen Fragen vertiefen und die Studenten in die Lage versetzen, ihre Modellierung in der Ausführung zu verändern.

Der Lehrplan konzentriert sich auf das Modellieren von Haaren mit verschiedenen Techniken und auf *Cartoon*-Kleidung. Weitere Themen sind das Modellieren von Stoffen, realistische Kleidung und Standardmuster, die Funktionsweise und Anwendung von physikalischen Verbindungen, fortgeschrittene Kleidung, Accessoires und das *Rendern* von Stoffen und Haaren.

Für all dies wird die Verwendung der entsprechenden Werkzeuge wie 3ds Max, Maya oder ZBrush, die Beherrschung der physikalischen Simulation und des Exports und Imports in Marvelous Designer oder das Modellieren, Texturieren, Beleuchten und *Rendern* von Kleidung, Haaren und Accessoires in Arnold erforscht. Ziel des Kurses ist es, dass die Studenten in der Lage sind, alles, was sie gelernt haben, in ihrer kreativen Arbeit anzuwenden.

Dieser Universitätskurs in Modellierung von Haaren, Kleidung und Accessoires wurde von TECH vollständig online konzipiert, um die Vereinbarkeit des Studiums mit anderen persönlichen und beruflichen Aktivitäten der Studenten zu erleichtern. Darüber hinaus werden alle didaktischen und pädagogischen Materialien zur Verfügung gestellt, damit die Studenten die Inhalte in ihrem eigenen Tempo bearbeiten können.

Dieser **Universitätskurs in Modellierung von Haaren, Kleidung und Accessoires** 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
- ♦ 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



Lernen Sie in diesem Universitätskurs die besten Techniken für Modellierung, Texturierung, Beleuchtung und Rendering von Kleidung, Haaren und Accessoires"

“

Dank dieser Fortbildung lernen Sie, wie Sie die entsprechenden Tools wie 3ds Max, Maya oder ZBrush für die dreidimensionale Modellierung von Haaren, Kleidung und Accessoires einsetzen können"

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

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes 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 Programms 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.

Ein vollständiger Online-Lehrplan, der so konzipiert ist, dass er mit anderen beruflichen oder privaten Aktivitäten kombiniert werden kann.

Ein eingehender Blick auf die Hilfsmittel und Werkzeuge für die Modellierung von Haaren, Kleidung und Accessoires.



02 Ziele

Das Erreichen der detailliertesten und realistischsten Ausarbeitungen von Haaren, Kleidung und Accessoires ist die Folge eines detaillierten und vollständigen Lehrplans, der das autonome und fortschreitende Studium des Teilnehmers begünstigt. Dieser Studiengang konzentriert sich auf die Anforderungen der Erstellung von Haaren und Kleidung für Videospiele, Film, 3D-Druck, *Augmented* und *Virtual Reality*. So werden die Studenten in der Lage sein, die besten und modernsten Werkzeuge und Techniken bei der Modellierung anzuwenden.





“

*Werden Sie ein echter Experte für
das Styling von Haaren, Kleidung
und Accessoires"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der Notwendigkeit einer guten Topologie auf allen Ebenen der Entwicklung und Produktion
- ◆ Kennen der menschlichen und tierischen Anatomie, um sie bei Modellierung, Texturierung, Beleuchtung und *Rendering* präzise anwenden zu können
- ◆ Erfüllen der Anforderungen an die Erstellung von Haaren und Kleidung für Videospiele, Film, 3D-Druck, *Augmented Reality* und *Virtual Reality*
- ◆ Handhaben von Modellierung, Texturierung und Beleuchtungssystemen in *Virtual-Reality*-Systemen
- ◆ Verstehen der aktuellen Systeme der Film- und Videospiegelindustrie, um großartige Ergebnisse zu erzielen





Spezifische Ziele

- ◆ Erstellung von modelliertem Haar, *Low Poly*, *High Poly*, *Fibermesh* und *Xgen* in 3ds Max, ZBrush und Maya, für 3D-Druck, Film und Videospiele
- ◆ Modellieren und Simulieren der Physik von Stoffen in 3ds Max und ZBrush
- ◆ Vertiefen des *Workflows* zwischen ZBrush und Marvelous
- ◆ Verwenden von Kleidung und Erstellen von Mustern in Marvelous Designer
- ◆ Verwalten von physischen Simulationen und Ex- und Importen in Marvelous Designer
- ◆ Modellieren, Texturieren, Beleuchten und *Rendern* von Kleidung, Haaren und Accessoires in Arnold

“

Dieses Programm basiert auf der Erfüllung der Anforderungen bei der Erstellung von Haaren, Kleidung und Accessoires für verschiedene Bereiche wie Animation, 3D-Druck oder Augmented Reality"

03

Kursleitung

Die TECH Technologische Universität garantiert einen reibungslosen Ablauf des Lernprozesses dank ihres fachkundigen Managements und ihrer Dozenten. Sie sind echte Profis auf dem Gebiet der digitalen Bildhauerei und des dreidimensionalen Modellierens, die die Studenten nicht nur im theoretischen und praktischen Bereich unterrichten, sondern auch beim Erwerb von übergreifenden Fähigkeiten und Fertigkeiten, sowie bei der Stärkung ihrer eigenen beruflichen Kriterien. Sie werden ihr Wissen durch innovative Methoden vermitteln, die auf der *Relearning*- und *Learning by Doing*-Technologie beruhen, so dass die Studenten schrittweise und selbständig in den Inhalten vorankommen können.





“

*Entwickeln Sie Ihren Lernprozess
auf progressive und autonome
Weise unter der Anleitung der
besten Fachleute des Sektors"*

Leitung



Hr. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Freelance 2D/3D-Modellierer und -Generalist
- Concept Art und 3D-Modellierung für Slicecore, Chicago
- Videomapping und Modellierung Rodrigo Tamariz, Valladolid
- Professor für den höheren Bildungsabschluss in 3D-Animation, Hochschule für Bild und Ton ESISV, Valladolid
- Professor für den höheren Bildungsabschluss in 3D-GFGS Animation, Europäisches Institut für Design IED von Madrid
- 3D-Modellierung für die Falleros Vicente Martinez und Loren Fandos, Castellón
- Masterstudiengang in Grafische Informatik, Spiele und Virtuelle Realität, Universität Rey Juan Carlos, Madrid
- Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität von Salamanca mit Spezialisierung auf Design und Skulptur



04

Struktur und Inhalt

Dieser umfassende Lehrplan ist eine organisierte und strukturierte Reise von den grundlegendsten und einführenden bis hin zu den fortgeschrittensten und tiefgreifendsten Themen. Angefangen bei der Erstellung von Haaren mit verschiedenen Modellierungstechniken wie *Low Poly* und *High Poly*, über *Cartoon-Kleidung*, Accessoires und das Modellieren von realistischer Kleidung und Stoffen bis hin zu den fortgeschrittensten Themen der Gelenke, Physik und *Renderings* in Stoffen und Haaren. Darüber hinaus sind spezialisierte theoretische und praktische Inhalte in einer dynamischen und sicheren Online-Umgebung verfügbar. Dank der interaktiven Inhalte können sich die Studenten die gelehrt Techniken und Werkzeuge auf effiziente Weise aneignen, was die Erfahrung sehr viel flexibler macht.





“

Lernen Sie, wie man Haare mit verschiedenen Modellierungstechniken wie Low Poly und High Poly, Cartoon-Kleidung, Accessoires und das Modellieren von realistischer Kleidung und Stoffen erstellt"

Modul 1. Haare, Kleidung und Accessoires

- 1.1. Haargestaltung
 - 1.1.1. Modelliertes Haar
 - 1.1.2. *Low Poly*-Haare und *Cards*
 - 1.1.3. Haare: *High Poly*, *Fibermesh*, *Hair and Fur* und *Xgen*
- 1.2. *Cartoon*-Kleidung
 - 1.2.1. *Mesh*-Extraktionen
 - 1.2.2. Geometrische Fälschungen
 - 1.2.3. *Shell*
- 1.3. Modellierung von Stoffen
 - 1.3.1. Physische Simulationen
 - 1.3.2. Berechnung der Kräfte
 - 1.3.3. Gekrümmte Pinsel bei Kleidung
- 1.4. Realistische Kleidung
 - 1.4.1. Import in *Marvelous Designer*
 - 1.4.2. Software-Philosophie
 - 1.4.3. Erstellung von Mustern
- 1.5. Standardmuster
 - 1.5.1. T-Shirts
 - 1.5.2. Hose
 - 1.5.3. Jacken und Schuhe
- 1.6. Übergänge und Aussehen
 - 1.6.1. Realistische Simulationen
 - 1.6.2. Reißverschlüsse
 - 1.6.3. Nähte
- 1.7. Kleidung
 - 1.7.1. Komplexe Muster
 - 1.7.2. Komplexität des Gewebes
 - 1.7.3. *Shading*





- 1.8. Fortgeschrittene Kleidung
 - 1.8.1. *Baked* der Kleidung
 - 1.8.2. Anpassungsfähigkeit
 - 1.8.3. Exportieren
- 1.9. Accessoires
 - 1.9.1. Schmuck
 - 1.9.2. Rucksäcke und Taschen
 - 1.9.3. Nützliches
- 1.10. *Rendering* auf Stoffen und Haaren
 - 1.10.1. Beleuchtung und Schattierung
 - 1.10.2. *Hair Shader*
 - 1.10.3. Realistisches *Rendering* in Arnold

“

Dank der interaktiven Inhalte können Sie sich die gelehrt Techniken und Werkzeuge auf effiziente Weise aneignen, was die Erfahrung sehr viel flexibler macht"



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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen der Welt, seit es sie gibt. 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 Kurses werden die Studierenden 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 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 Modellierung von Haaren, Kleidung und Accessoires 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 Modellierung von Haaren, Kleidung und Accessoires** 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 Modellierung von Haaren, Kleidung und Accessoires**

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

Modellierung von Haaren,
Kleidung und Accessoires

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

Universitätskurs

Modellierung von Haaren, Kleidung und Accessoires

