

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 Technische Universität**
- » Aufwand: **16 Std./Woche**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **online**

Internetzugang: www.techtitude.com/de/informatik/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 Erstellung von Terrains und Umgebungen in einem Set, das normalerweise für Animation und Design verwendet wird, ist ein Prozess, der die endgültige Qualität der Modellierung bestimmt. Das bedeutet, dass der Modellierer, *Animator* oder Designer, der hinter dieser Entwicklung steht, sicherstellen muss, dass die gesamte Produktion der gewünschten Ästhetik und dem gewünschten *Finish* entspricht. Die organische Modellierung ist ein komplexer Prozess, da das Ergebnis je nach angewandter Technik mehr oder weniger natürlich sein kann. Dieser Lehrplan konzentriert sich darauf, den Studenten die Werkzeuge und Hilfsmittel zu vermitteln, die sie benötigen, um solche organischen Terrains und Umgebungen durch digitale Bildhauerei zu schaffen. Es handelt sich um einen kompletten Online-Kurs, der es ermöglicht, in nur 6 Wochen die notwendigen Kenntnisse zu erwerben, um eine gute Landschaftsmodellierung zu erstellen.



“

Erzielen Sie die besten Ergebnisse bei der Erstellung von Terrains und organischen Umgebungen durch digitale Bildhauerei dank dieses Online-Kurses”

Dieser Universitätskurs in Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen mit Digitaler Bildhauerei stellt sicher, dass die Studenten die Unterschiede zwischen den Techniken, die die organische Modellierung und fraktale Systeme für die Schaffung von Elementen der Natur und Landschaft ermöglichen, sowie die Umsetzung ihrer eigenen Modelle und 3D-Scans lernen.

Dieser umfassende Lehrplan führt Sie durch verschiedene Abschnitte, die sich mit dem System zur Erzeugung von Vegetation und deren professioneller Steuerung in Unity und Unreal Engine sowie mit der Erstellung von Szenen mit immersiven Erfahrungen in VR befassen. Die Analyse des Geländes, der Vegetation und anderer Elemente, die die Physik und den Realismus von Winden und Flüssigkeiten beeinflussen, sind ebenfalls Teil des Studiums.

Es handelt sich um einen direkten Abschluss mit einem direkten Zulassungssystem, d. h. es ist nicht notwendig, ein Projekt oder eine Abschlussarbeit einzureichen, um den Abschluss zu erhalten. Darüber hinaus ermöglicht das Lehrsystem *Relearning* und *Learning by Doing* den Studenten, sich das Wissen schrittweise und in ihrem eigenen Tempo anzueignen.

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 Bildhauerei vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Dieses Fortbildungsprogramm verfügt über ein fachkundiges Dozententeam auf dem Gebiet des dreidimensionalen Modellierens und der digitalen Bildhauerei

“

Dieser Universitätskurs wird in einem Online-Format unterrichtet, um das Studium mit anderen beruflichen oder persönlichen Projekten kombinieren zu 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 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 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.

Lernen Sie mit der Relearning- und Learning by Doing-Methode, um sich das Wissen schrittweise und in Ihrem eigenen Tempo anzueignen.

Erwerben Sie Kenntnisse in den fortschrittlichsten Techniken zur Gestaltung von Landschaften und organischen Umgebungen mit digitaler Bildhauerei.



02 Ziele

Das Ziel dieser Online-Fortbildung ist es, die besten Verfahren zum Modellieren, Texturieren, Beleuchten und *Rendern* von Landschaften und organischen Umgebungen zu erlernen. Dank dieses umfassenden didaktischen Programms werden Sie in der Lage sein, Räume mit organischer Modellierung voller Kreativität und Hyperrealismus zu entwickeln und die Notwendigkeit einer guten Topologie auf allen Ebenen der Entwicklung und Produktion von Landschaften kennenzulernen. Außerdem lernen Sie die Verwendung spezieller Tools wie Unreal Engine und Unity.





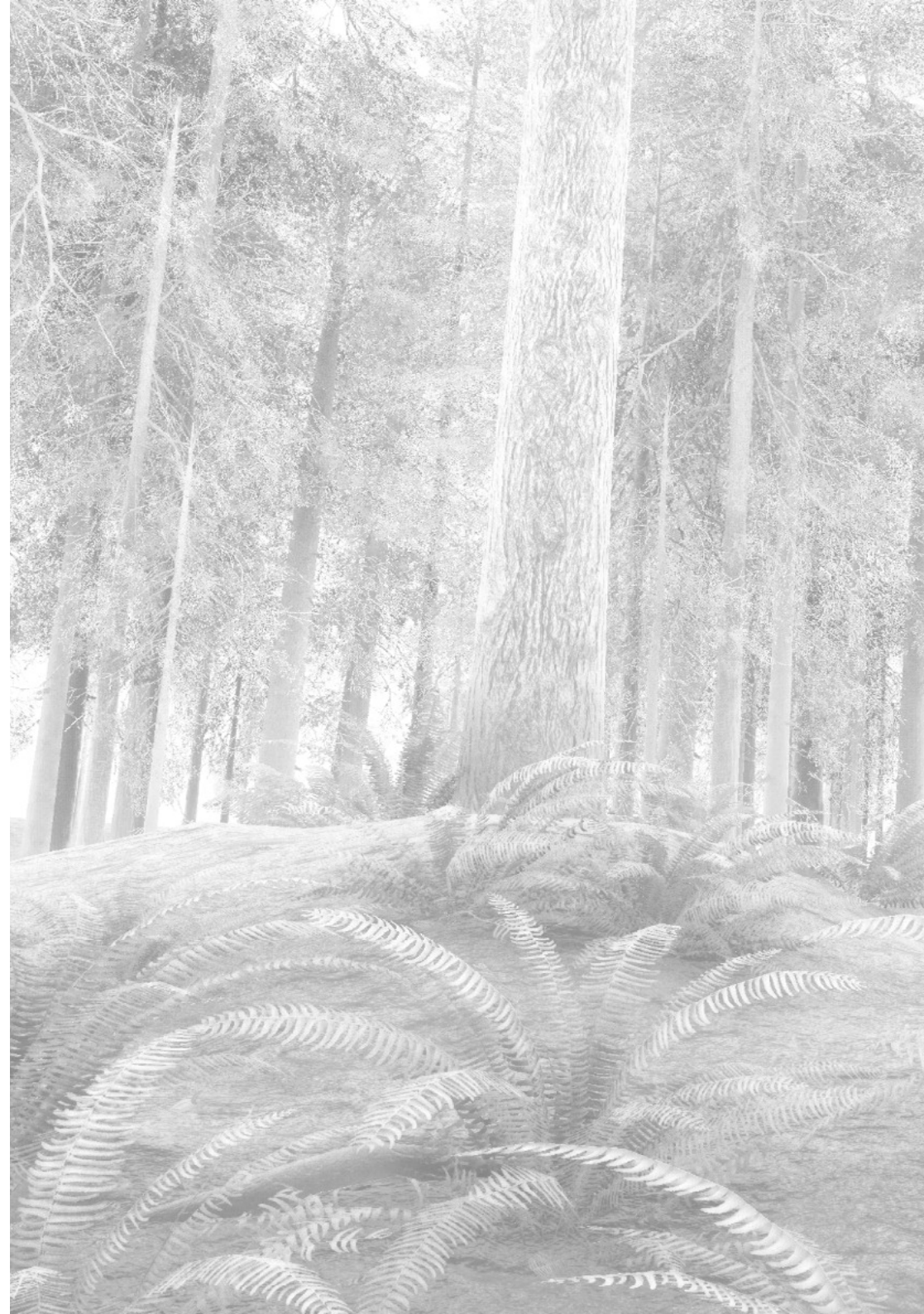
“

Entwickeln Sie Ihre Kreativität, indem Sie hyperrealistische Terrains und Landschaften mit der organischen Modellierungstechnik entwerfen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Genaues Anwenden von Modellierungs-, Texturierungs-, Beleuchtungs- und *Rendering*-Verfahren
- ◆ Entwickeln von Räumen nach dem organischen Modell, die voller Kreativität und Hyperrealismus sind
- ◆ Verstehen der Notwendigkeit einer guten Topologie auf allen Ebenen der Entwicklung und Produktion
- ◆ Verstehen der aktuellen Systeme der Film- und Videospieleindustrie, um großartige Ergebnisse zu erzielen





Spezifische Ziele

- ◆ Erlernen der verschiedenen organischen Modellierungstechniken und fraktalen Systeme für die Erzeugung von Elementen der Natur und des Geländes sowie die Umsetzung unserer eigenen Modelle und 3D-Scans
- ◆ Vertiefen in das Vegetationserstellungssystem und wie man es professionell in Unity und Unreal Engine steuert
- ◆ Erstellen von Szenen mit immersiven VR-Erlebnissen

“

Schreiben Sie sich jetzt ein und werden Sie in nur 6 Wochen zu einem Experten für Geländemodellierung und organische Umgebungen”

03

Kursleitung

Die Leitung und der Dozentenstab dieses Programms bestehen aus echten Experten auf dem Gebiet der digitalen Bildhauerei und 3D-Modellierung. Sie sind hoch angesehene Fachleute, die einen großen Teil ihrer Karriere der Erforschung und Entwicklung der besten Modellierungs-, Texturierungs-, *Rendering*- und Beleuchtungstechniken gewidmet haben. Sie werden den Studenten nicht nur theoretisches und praktisches Wissen vermitteln, sondern auch ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie ihre beruflichen Kriterien verbessern, damit sie sich den beruflichen Herausforderungen erfolgreich stellen können.





“

Verbessern Sie Ihre beruflichen Fähigkeiten und Fertigkeiten dank der Unterstützung der Dozenten, die diesen Kurs leiten”

Leitung



Hr. Sequeros Rodríguez, Salvador

- ♦ Spezialist für Digitale Skulptur
- ♦ *Concept Art* und 3D-Modellierung für Slicecore, Chicago
- ♦ *Videomapping* und Modellierung für Rodrigo Tamariz Valladolid
- ♦ Restaurator bei Geocisa
- ♦ 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, Madrid
- ♦ Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität von Salamanca, mit Spezialisierung auf Design und Skulptur
- ♦ Masterstudiengang in Computergrafik, Spiele und virtuelle Realität an der Universität Rey Juan Carlos von Madrid



04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Programms wurde von TECH so entwickelt und gestaltet, dass die Studenten sich das Wissen selbstständig aneignen, das Erlernen von Techniken und Werkzeugen, die heute verwendet werden, entwickeln und in der Lage sind, Terrains und organische Umgebungen mit digitaler Bildhauerei zu schaffen. In nur 6 Wochen erwerben die Studenten mit Hilfe der *Relearning-* und *Learning by Doing-*Methode in ihrem eigenen Tempo die besten Fähigkeiten zum Modellieren, Texturieren, Beleuchten und *Rendern* von Landschaften.



“

Lernen Sie in Ihrem eigenen Tempo, wie Sie organische Landschaften und Terrains erstellen können. Entfesseln Sie Ihre Fantasie mit dieser Online-Fortbildung”

Modul 1. Erstellen von Terrains und organischen Umgebungen

- 1.1. Organische Modellierung in der Natur
 - 1.1.1. Anpassung der Pinsel
 - 1.1.2. Erstellung 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. Erstellung 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



*Haben Sie sich noch nicht entschieden?
Dies ist der flexibelste, bequemste
und praktischste Universitätskurs
in der Erstellung organischer
Landschaften und Umgebungen mit
digitaler Bildhauerei, den Sie auf dem
akademischen Markt finden können"*

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

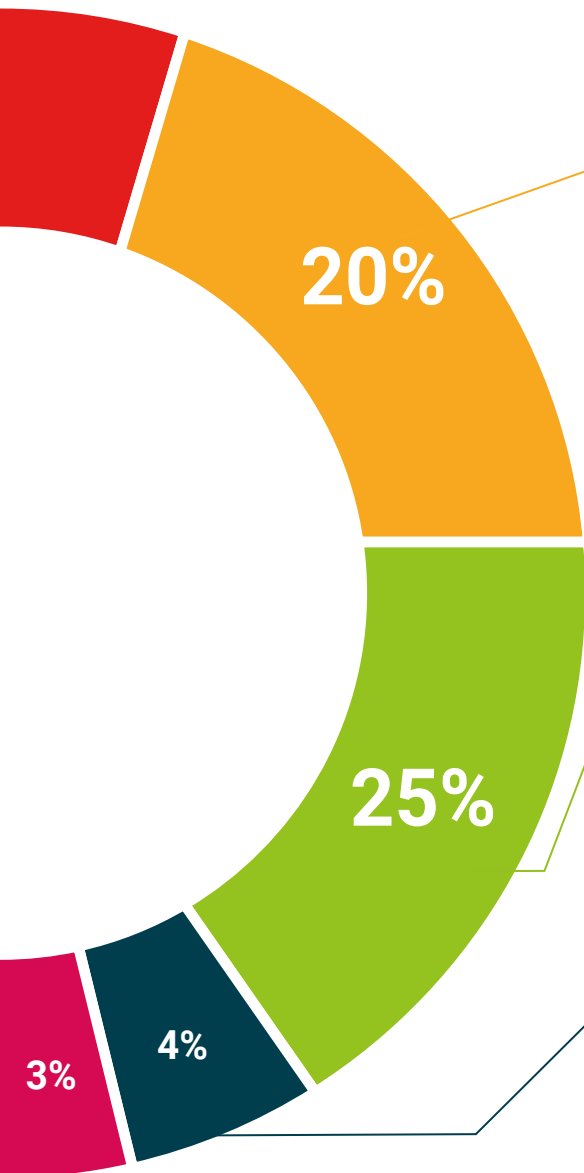
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen mit Digitaler Bildhauereigantiert 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 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 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 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

Universitätskurs

Schaffung von Landschaften
und Organischen Umgebungen
mit Digitaler Bildhauerei

