

Praktische Ausbildung

3D-Animation und Virtuelle Realität



tech



tech

Praktische Ausbildung
3D-Animation und Virtuelle Realität

Index

01

Einführung

Seite 4

02

Warum diese Praktische
Ausbildung absolvieren?

Seite 6

03

Ziele

Seite 8

04

Planung des Unterrichts

Seite 10

05

Wo kann ich die Praktische
Ausbildung absolvieren?

Seite 12

06

Allgemeine Bedingungen

Seite 14

07

Qualifizierung

Seite 16

01 Einführung

Die virtuelle Realität ist eine Disziplin, die in den letzten Jahren in der *Gaming*-Branche eine beachtliche Bedeutung erlangt hat. So genießen und konsumieren die Nutzer immer häufiger Werke, die auf einer immersiven und realistischen Erfahrung basieren, weshalb zahlreiche Entwicklungsunternehmen auf die Entwicklung dieser Art von Videospielen setzen. Vor diesem Hintergrund sind Experten für Design, Programmierung und dreidimensionale Animation bei den renommierten Unternehmen der Branche sehr gefragt. Aus diesem Grund hat TECH dieses Programm entwickelt, das es den Studenten ermöglicht, ihre beruflichen Kompetenzen in diesem Bereich durch ein dreiwöchiges Praktikum in einem ausgezeichneten Videospielestudio zu erweitern, um ihre Entwicklung in diesem Bereich zu fördern.



Während dieser praktischen Ausbildung lernen Sie die neuesten Methoden des Gesichts-Rigging kennen, die den dreidimensionalen Charakteren der beliebtesten Videospiele auf dem Markt Realismus verleihen“





Die steigende Nachfrage der Öffentlichkeit und die Vielzahl von Videospiele auf dem Markt haben dazu geführt, dass die Entwicklungsunternehmen ihren Nutzern herausragende und innovative Produkte anbieten müssen. In diesem Sinne konzentrieren sich viele von ihnen darauf, in die Welt der virtuellen Realität einzutreten, um den *Gamer* durch eine erstklassige sensorische Erfahrung anzulocken. Um diese Projekte effektiv zu realisieren, sind hochqualifizierte Experten für 3D-Design und -Animation unbedingt erforderlich, die immersive Umgebungen von hervorragender Qualität schaffen können. Vor diesem Hintergrund und um die berufliche Eingliederung der Studenten in dieses neue Szenario der Videospieleindustrie zu fördern, hat TECH dieses 100%ige Praxisprogramm entwickelt.

Während drei intensiver Wochen arbeiten die Studenten in einer renommierten Videospieleunternehmen, um die Besonderheiten von 3D-Animation und Virtueller Realität direkt zu erfahren. Während dieser Zeit werden sie sich die modernsten Techniken für den Umgang mit Software aneignen, die die Modellierung von Objekten, Charakteren und die Schaffung von virtuellen Umgebungen ermöglicht. So beherrschen sie die Verfahren, die für die Erstellung von *Low-Poly*- und *High-Poly-Modellen* in *Unity* erforderlich sind, oder sie beherrschen die avantgardistischen Methoden des *Gesichts-Riggings*, die den Protagonisten eines Werkes volle Realitätsnähe verleihen.

Außerdem wird die Fachkraft während der praktischen Phase von einem eigens ernannten Tutor begleitet, der hauptsächlich dafür verantwortlich ist, dass der Unterricht den Bedürfnissen und Erwartungen der Fachkraft entspricht. Aus all diesen Gründen wird diese Erfahrung Kenntnisse vermitteln, die auf dem professionellen Markt sehr geschätzt werden und die für einen Aufstieg in der *Gaming*-Branche unerlässlich sind.

02

Warum diese Praktische Ausbildung absolvieren?

Im Bereich des dreidimensionalen Designs und der Programmierung von Videospielen ist es unerlässlich, die neuen Techniken und Werkzeuge für die Erstellung von Charakteren, Objekten und Umgebungen sowie die Verfahren zu ihrer korrekten Umsetzung in die Praxis zu beherrschen. Aus diesem Grund hat TECH dieses Programm entwickelt, das es den Studenten ermöglicht, drei Wochen in einem Unternehmen der *Gaming*-Industrie zu verbringen, um all diese Innovationen in einer realen Umgebung anzuwenden. Auf diese Weise erwerben die Studenten inmitten der besten Experten für 3D-Animation und Virtuelle Realität wertvolle Fähigkeiten, die sie in ihrem Berufsleben anwenden können.



TECH bietet Ihnen die einmalige Gelegenheit, 120 Stunden in einem renommierten Unternehmen der Videospielebranche zu verbringen, um die modernsten Techniken und Tools im Bereich 3D-Animation und Virtuelle Realität zu erlernen“

1. Aktualisierung basierend auf der neuesten verfügbaren Technologie

Der Bereich 3D-Animation und Virtuelle Realität hat in den letzten Jahren durch das Aufkommen neuer Software, Tools und Techniken, die den Entwicklungsprozess von Videospielen optimieren, eine große Revolution erlebt. Vor diesem Hintergrund hat TECH dieses Programm entwickelt, das es dem Spezialisten ermöglicht, sich mit all diesen Fortschritten auf ganz praktische Weise auseinanderzusetzen.

2. Auf die Erfahrung der besten Spezialisten zurückgreifen

Das umfangreiche Team von Fachkräften, das die Studenten während ihrer praktischen Phase begleiten wird, ist eine Garantie für die hervorragende Qualität dieses Programms. Mit einem privaten Tutor wird der Experte die neuesten kreativen Strategien und Techniken in 3D-Animation und virtueller Realität beherrschen, um seine tägliche Arbeitsmethodik deutlich zu verbessern.

3. Einstieg in erstklassige Unternehmen

Dies garantiert dem Spezialisten den Zugang zu einem renommierten Unternehmen im Bereich 3D-Animation und Virtuelle Realität. Auf diese Weise kann er den Arbeitsalltag in einem anspruchsvollen, intensiven und erschöpfenden Arbeitsbereich erleben und bei seiner täglichen Arbeit stets die modernsten Techniken und Werkzeuge anwenden. Auf diese Weise wird es möglich sein, den Alltag eines anspruchsvollen, intensiven und erschöpfenden Arbeitsbereichs zu erleben und bei der täglichen Arbeit stets die neuesten Techniken und Instrumente anzuwenden.



4. Das Gelernte von Anfang an in die tägliche Praxis umsetzen

Der akademische Markt ist durch eine große Anzahl von Bildungsprogrammen geprägt, deren Inhalte in der Arbeitswelt nicht wirklich nützlich sind. Aus diesem Grund hat TECH dieses innovative Lernmodell entwickelt, das es den Studenten ermöglicht, sich die neuesten Entwicklungen in den Bereichen 3D-Animation und virtuelle Realität auf rein praktische Art und Weise anzueignen und in ein angesehenes Unternehmen in der Welt der Videospiele einzutreten.

5. Ausweitung der Grenzen des Wissens

TECH bietet die Möglichkeit, diese praktische Ausbildung in Zentren von internationaler Bedeutung zu absolvieren. Auf diese Weise kann der Spezialist seine Grenzen erweitern und mit den besten Fachkräften mithalten, die in erstklassigen Unternehmen der Videospieldentwicklung auf verschiedenen Kontinenten arbeiten. Eine einzigartige Gelegenheit, die nur TECH bieten kann.



Sie werden in dem Zentrum Ihrer Wahl vollständig in die Praxis eintauchen"

03 Ziele

Dieses Programm ermöglicht es den Studenten, ein fortgeschrittenes Fachwissen über die wichtigsten Werkzeuge und Software zu entwickeln, die bei der Erstellung von Projekten im Bereich 3D-Animation und Virtuelle Realität in der Videospielebranche verwendet werden. Dazu stehen ihnen die besten Fachkräfte in dem Studio zur Verfügung, in dem sie die praktische Ausbildung absolvieren werden, sowie ein Tutor, der sie begleitet, damit sie eine vollständige Ausbildung erhalten können.



Allgemeine Ziele

- Entwickeln eines fortgeschrittenen Fachwissens, das in jedes Animationsteam passt
- Analysieren der Prozesse bei der Produktion eines Videospiele und deren Bedeutung für das Endprodukt
- Bewältigen eines jeden Virtuelle-Realität-Projekts sowohl für das Web als auch für VR-Geräte



Diese praktische Ausbildung wird Sie befähigen, Ihre 3D- und Virtuelle-Realität-Projekte im Bereich der Videospiele erfolgreich durchzuführen“





Spezifische Ziele

- ◆ Durchführen von Interaktionen zwischen Mensch und Computer gemäß den Kriterien der Benutzerfreundlichkeit
- ◆ Verwenden grafischer Schnittstellen bei der Entwicklung von Videospielen
- ◆ Lösen von Problemen im Umfeld von grafischen Anwendungen
- ◆ Beherrschen von 3D-Modellierungstechniken
- ◆ Anwenden von Texturen in optimaler Weise
- ◆ Beherrschen der für die Animation einer beliebigen Figur notwendigen Prozesse
- ◆ Entwickeln der grundlegenden Fähigkeiten für eine professionelle Animation
- ◆ Erkennen von Schwachstellen in einem Projekt, um sie rechtzeitig beheben zu können
- ◆ Planen und Einhalten der bei der Entwicklung eines Projekts festgelegten Fristen
- ◆ Programmieren physischer Verhaltensweisen in Videospielen
- ◆ Bestimmen des Skeletts eines Videospieles
- ◆ Vorbereiten jeder Art von realistischer Animation
- ◆ Steuern verschiedener VR-Geräte
- ◆ Entwickeln von 360°-Visualisierungen
- ◆ Bestimmen der möglichen Anwendungen im Bereich der virtuellen Realität
- ◆ Analysieren verschiedener VR-Entwicklungssoftwares
- ◆ Übertragen von 3D-Kenntnissen auf die virtuelle Realität

04

Planung des Unterrichts

Dieses Programm besteht aus einer 3-wöchigen praktischen Phase in einem führenden Kreativstudio und Videospieldentwickler. Von Montag bis Freitag lernen die Studenten in acht aufeinanderfolgenden 8-Stunden-Sitzungen von echten Experten auf diesem Gebiet die Grundlagen der Entwicklung von 3D-Animation und Virtuelle Realität.

In diesem ganz auf die Praxis ausgerichteten Ausbildungsangebot zielen die Aktivitäten auf die Entwicklung und Verbesserung der Kompetenzen ab, die für die Erbringung von Dienstleistungen im Bereich 3D-Animation und Virtuelle Realität in der Videospelbranche erforderlich sind, die ein hohes Qualifikationsniveau erfordern und auf eine spezifische Ausbildung für die Ausübung der Tätigkeit in einem hochmodernen technologischen Umfeld ausgerichtet sind.

Es ist zweifellos eine Gelegenheit, durch die Arbeit in einer hochmodernen Welt zu lernen, die von Nutzern aus der ganzen Welt sehr gefragt ist. Dieser Aufenthalt wird es ihnen ermöglichen, ein komplettes Projekt von Anfang bis Ende für den *Gaming*-Sektor zu entwickeln, zu lernen, wie in einem Team zu arbeiten, welche Verantwortung jeder Einzelne hat, wie die Technik zu verbessern ist und Kommunikationsfähigkeiten zu erwerben, die sie sogar dazu bringen können, entsprechende Titel zu führen.

Der praktische Unterricht wird unter aktiver Beteiligung der Studenten durchgeführt, die die Aktivitäten und Verfahren jedes Kompetenzbereichs ausführen (Lernen zu lernen und zu tun), mit der Begleitung und Anleitung von Dozenten und anderen Ausbildern, die Teamarbeit und multidisziplinäre Integration als transversale Kompetenzen für die Praxis von 3D-Animation und Virtuelle Realität fördern (Lernen zu sein und lernen, sich aufeinander zu beziehen).

Die im Folgenden beschriebenen Verfahren bilden die Grundlage für den praktischen Teil der Ausbildung. Ihre Durchführung hängt von der Verfügbarkeit und Arbeitsbelastung des Zentrums ab:





Modul	Praktische Tätigkeit
Strategische und organisatorische Techniken in 3D-Animation und Virtueller Realität	Erstellen eines dreidimensionalen Kunststils, der auf die Bedürfnisse eines Videospieles zugeschnitten ist
	Arbeiten mit <i>3D Max</i> zur Erstellung von Assets
	Organisieren des Arbeitsbereichs und Einhalten guter Praktiken während des Produktionsprozesses eines Videospieles
	Verfolgen der ästhetischen Linie eines bestimmten Projekts, um eine kohärente Kohäsion aller künstlerischen Assets des Projekts zu erreichen
Fortgeschrittene 3D-Techniken und 3D-Animation	Integrieren der Unreal Engine in die 3D-Modellierung und Softwarearbeit
	Konfigurieren der Substance Painter-Schnittstelle für die fortgeschrittene Texturierung dreidimensionaler Modelle
	Erstellen von <i>Low-Poly-Meshes in Rhetopology</i>
	Verwenden von Animationssoftware mit grundlegenden Aufgaben und einer entwickelten Arbeitsmethodik
	Erstellen von 3D-Modellen mit angewandter Animation, unter Beachtung der Prinzipien der Anatomie und des Gesichts- <i>Riggings</i>
Erstellen eines <i>Skeletts</i> , mit Körpersprache, Posen und Sequenzbearbeitung	
Programmierung und Erstellung von Videospielemechaniken und Prototyping-Techniken	Entwickeln der technischen Prozesse zur Erstellung von <i>Low-Poly</i> und <i>High-Poly</i> Modellen in Unity
	Importieren von Animationen mit der entsprechenden Formatierung und Vorbereitung, um die weitere Arbeit zu beschleunigen
	Erstellen von animierten Charakteren durch die Nutzung der Ressourcenbibliotheken
	Bearbeiten von Animationen, Erstellen von <i>Blend Spaces</i> und <i>Animationsmontage</i>
Methoden zur Entwicklung immersiver Videospiele in VR	Richtiges Entwerfen der Physik in VR-Umgebungen
	Integrieren von zuvor animierten Modellen in eine VR-Umgebung
	Entwerfen der Klangidentität eines Videospieles
	Beteiligen am Prozess der Erstellung eines Soundtracks
	Dokumentieren von Audio-Bibliotheken und Soundeffekten

05

Wo kann ich die Praktische Ausbildung absolvieren?

TECH bietet in dieser praktischen Ausbildung eine hervorragende Gelegenheit, ein authentisches Lernen zu erreichen und sich in einem Arbeitsumfeld der besten Entwickler und 3D- und VR-Designer für Videospiele zu bewegen. Zu diesem Zweck wurden führende Unternehmen der *Gaming*-Branche ausgewählt, die den Studenten den praktischen Beitrag liefern, den sie suchen, um ihre berufliche Karriere voranzutreiben.



Lernen Sie von echten Fachkräften aus der Gaming-Branche und machen Sie einen wichtigen Schritt in Ihrer beruflichen Karriere“ Schreiben Sie sich ein“



Der Student kann diese Ausbildung in den folgenden Zentren absolvieren:



Videospiele

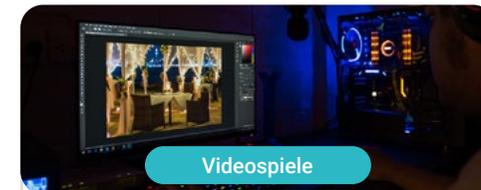
Pentakill Studios

Land	Stadt
Spanien	Valladolid

Adresse: C. Unión, 15, 47005 Valladolid

Pentakill Studios ist eine alteingesessene Agentur für die Entwicklung von Videospielen

Verwandte Praktische Ausbildungen:
-3D-Animation und Virtuelle Realität



Videospiele

Happy Studio Creativo

Land	Stadt
Mexiko	Mexiko-Stadt

Adresse: Limantitla 6A Santa Úrsula Xitla
Tlalpan 14420 CDMX

Kreatives Unternehmen, das sich der audiovisuellen Welt und der Kommunikation widmet

Verwandte Praktische Ausbildungen:
-MBA in Digitales Marketing
-Audiovisuelles Drehbuch

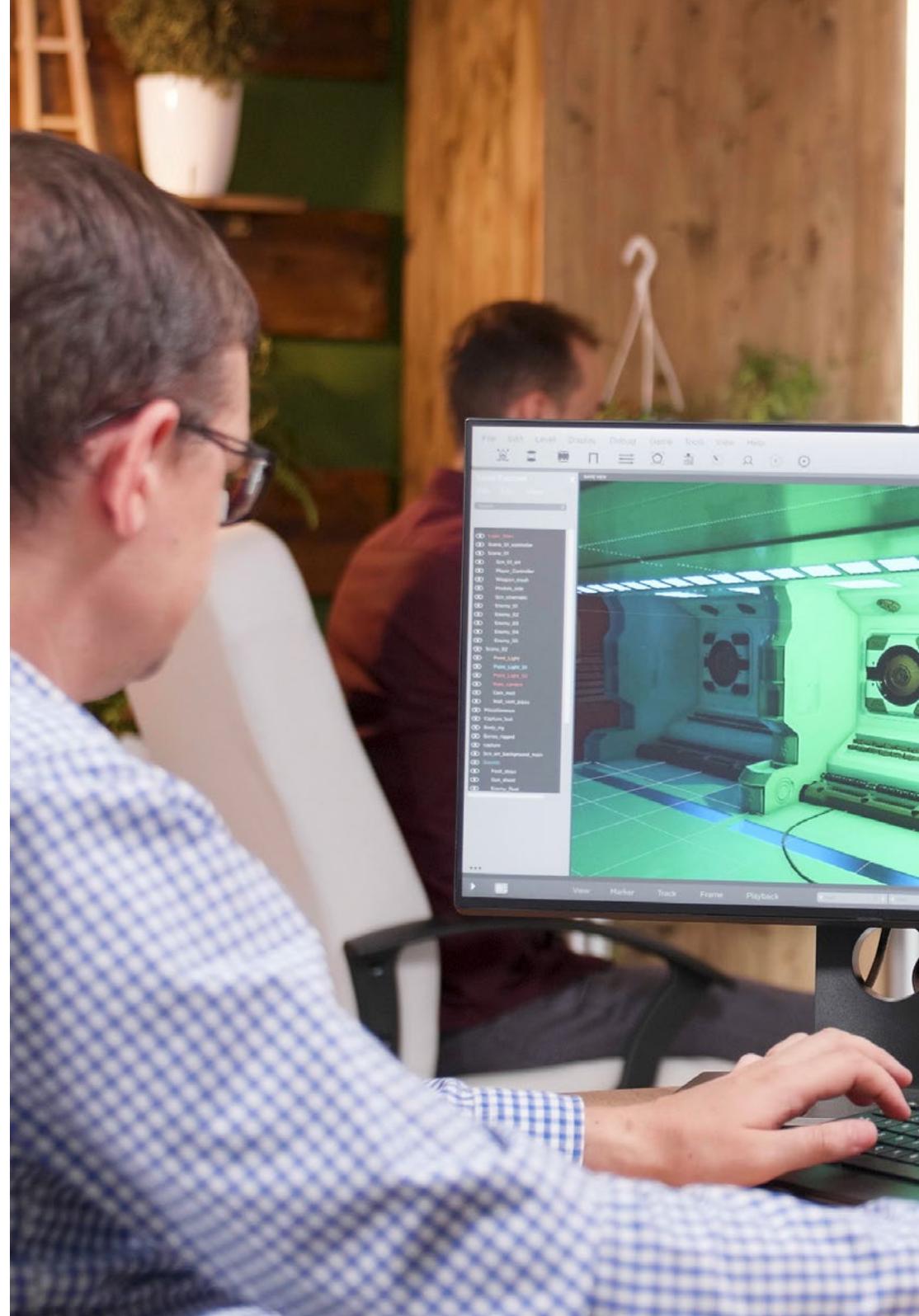
06 Allgemeine Bedingungen

Zivile Haftpflichtversicherung

Das Hauptanliegen dieser Einrichtung ist es, die Sicherheit sowohl der Fachkräfte im Praktikum als auch der anderen am Praktikum beteiligten Personen im Unternehmen zu gewährleisten. Zu den Maßnahmen, mit denen dies erreicht werden soll, gehört auch die Reaktion auf Zwischenfälle, die während des gesamten Lehr- und Lernprozesses auftreten können.

Zu diesem Zweck verpflichtet sich diese Bildungseinrichtung, eine Haftpflichtversicherung abzuschließen, die alle Eventualitäten abdeckt, die während des Aufenthalts im Praktikumszentrum auftreten können.

Diese Haftpflichtversicherung für die Fachkräfte im Praktikum hat eine umfassende Deckung und wird vor Beginn der Praktischen Ausbildung abgeschlossen. Auf diese Weise muss sich der Berufstätige keine Sorgen machen, wenn er mit einer unerwarteten Situation konfrontiert wird, und ist bis zum Ende des praktischen Programms in der Einrichtung abgesichert



Allgemeine Bedingungen der Praktischen Ausbildung

Die allgemeinen Bedingungen des Praktikumsvertrags für das Programm lauten wie folgt:

1. BETREUUNG: Während der Praktischen Ausbildung werden dem Studenten zwei Tutoren zugeteilt, die ihn während des gesamten Prozesses begleiten und alle Zweifel und Fragen klären, die auftauchen können. Einerseits gibt es einen professionellen Tutor des Praktikumszentrums, der die Aufgabe hat, den Studenten zu jeder Zeit zu begleiten und zu unterstützen. Andererseits wird dem Studenten auch ein akademischer Tutor zugewiesen, dessen Aufgabe es ist, den Studenten während des gesamten Prozesses zu koordinieren und zu unterstützen, Zweifel zu beseitigen und ihm alles zu erleichtern, was er braucht. Auf diese Weise wird die Fachkraft begleitet und kann alle Fragen stellen, die sie hat, sowohl praktischer als auch akademischer Natur.

2. DAUER: Das Praktikumsprogramm umfasst drei zusammenhängende Wochen praktischer Ausbildung in 8-Stunden-Tagen an fünf Tagen pro Woche. Die Anwesenheitstage und der Stundenplan liegen in der Verantwortung des Zentrums und die Fachkraft wird rechtzeitig darüber informiert, damit sie sich organisieren kann.

3. NICHTERSCHEINEN: Bei Nichterscheinen am Tag des Beginns der Praktischen Ausbildung verliert der Student den Anspruch auf diese ohne die Möglichkeit einer Rückerstattung oder der Änderung der Daten. Eine Abwesenheit von mehr als zwei Tagen vom Praktikum ohne gerechtfertigten/medizinischen Grund führt zum Rücktritt vom Praktikum und damit zu seiner automatischen Beendigung. Jedes Problem, das im Laufe des Praktikums auftritt, muss dem akademischen Tutor ordnungsgemäß und dringend mitgeteilt werden.

4. ZERTIFIZIERUNG: Der Student, der die Praktische Ausbildung bestanden hat, erhält ein Zertifikat, das den Aufenthalt in dem betreffenden Zentrum bestätigt.

5. ARBEITSVERHÄLTNIS: Die Praktische Ausbildung begründet kein Arbeitsverhältnis irgendeiner Art.

6. VORBILDUNG: Einige Zentren können für die Teilnahme an der Praktischen Ausbildung eine Bescheinigung über ein vorheriges Studium verlangen. In diesen Fällen muss sie der TECH-Praktikumsabteilung vorgelegt werden, damit die Zuweisung des gewählten Zentrums bestätigt werden kann.

7. NICHT INBEGRIFFEN: Die Praktische Ausbildung beinhaltet keine Elemente, die nicht in diesen Bedingungen beschrieben sind. Daher sind Unterkunft, Transport in die Stadt, in der das Praktikum stattfindet, Visa oder andere nicht beschriebene Leistungen nicht inbegriffen.

Der Student kann sich jedoch an seinen akademischen Tutor wenden, wenn er Fragen hat oder Empfehlungen in dieser Hinsicht erhalten möchte. Dieser wird ihm alle notwendigen Informationen geben, um die Verfahren zu erleichtern.

07 Qualifizierung

Dieser **Praktische Ausbildung in 3D-Animation und 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 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: **Praktische Ausbildung in 3D-Animation und Virtuelle Realität**

Dauer: **3 Wochen**

Anwesenheit: **Montag bis Freitag, 8-Stunden-Schichten**



tech

Praktische Ausbildung
3D-Animation und Virtuelle Realität

Praktische Ausbildung

3D-Animation und Virtuelle Realität



tech