

Universitätskurs

Anatomie in der Kunst für Videospiele





Universitätskurs Anatomie in der Kunst für Videospiele

- » 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/videospiele/universitatskurs/anatomie-kunst-videospiele

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

Bei der Entwicklung von Videospielen spielt das Design eine fundamentale Rolle. Die Schönheit und der Realismus der Charaktere in Verbindung mit Spaß und Spielbarkeit werden den Erfolg des Projekts bestimmen. Es wird immer schwieriger, auf einem Markt, auf dem alles schon vorhanden zu sein scheint, Neues zu schaffen, weshalb es wichtig ist, Techniken zu perfektionieren und neue Möglichkeiten zu erforschen. Das Programm Kunst der Videospiele, das sich auf Anatomie spezialisiert, definiert die verschiedenen Körpertypen, Skelette und Formen, insbesondere den Kopf und das Gesicht, um realistische Charaktere zu entwerfen und dem Profi das nötige Handwerkszeug an die Hand zu geben, um sich in seinem beruflichen Umfeld abzuheben.





“

Die Kenntnisse der Anatomie in der Gestaltungstechnik werden Ihre Kreativität zum Fließen bringen, dieser Universitätskurs gibt Ihnen die Werkzeuge, die Sie brauchen"

Mit dem Wissen über den menschlichen Körper und seine Teile hat die Fachkraft eine erweiterte Vorstellung davon, wie sie jede Figur perfekt gestalten kann, so dass sie zu ihrer Geschichte und ihrem Stil passt und immer realistischere Figuren entstehen. Es richtet sich vor allem an diejenigen, die ihre Techniken perfektionieren und sich als Künstler in der Videospieldbranche spezialisieren möchten.

In diesem Programm lernen Sie die physische Struktur des Menschen durch Praxis, Übungen und theoretische Inhalte über Muskeln, Schädel, Gesicht, Körpertypen, die Farbgebung in den Schatten, die Verwendung von Transluzenz und die Kombination von Tönen sowie die Unterschiede zwischen komplexen Skeletten und einfachen Formen kennen. Und Sie werden die wichtigsten Aspekte der Anatomie ³/₄ und der Anatomie des Profils verstehen, um Ihre Kreationen zu perfektionieren.

Während des Lernprozesses wird das Dozententeam des Universaldiploms in Anatomie in der Kunst für Videospiele die Studenten begleiten, um ihren Fortbildungsprozess durch den virtuellen Campus von TECH zu erleichtern, die Studienerfahrung dynamischer zu gestalten und ihnen die Möglichkeit zu geben, das Gelernte während ihres Kurses umzusetzen.

Die sichere Umgebung von TECH bietet den Studenten die Möglichkeit, mit jedem Gerät, das über eine Internetverbindung verfügt, auf alle Inhalte zuzugreifen und das Studienmaterial herunterzuladen, so dass sie es bei Bedarf jederzeit abrufen können. Der digitale Campus bietet Foren, Sitzungsräume, digitale Bibliotheken, Chats und *Streaming*-Plattformen, um Sie in Ihrem Lernprozess auf dem Laufenden zu halten.

Dieser **Universitätskurs in Anatomie in der Kunst für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Videospieldesign und -kunst vorgestellt werden
- ◆ Der grafische und schematische Inhalt liefert praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis wesentlich sind
- ◆ Der Prozess der Selbstbeurteilung zur Verbesserung des Lernens durch praktische Übungen
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf den vielen Facetten, die ein Projekt zur Entwicklung eines Videospieles ausmachen
- ◆ 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



Die von unseren Studenten erzielten Ergebnisse belegen die Wirksamkeit der angewandten Studienmethodik"



Die Gestaltung von Gesichtern ist eine der komplexesten Aufgaben in der Kunst der Videospiele. Mit diesem Universitätskurs lernen Sie, wie Sie dies effizient tun können“

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.

Die Kombination von Spaß, Spielbarkeit und Schönheit ist das Schwierigste bei der Entwicklung eines Videospiele. In diesem Kurs lernen Sie, wie man realistische Charaktere auf der Grundlage von Anatomiekenntnissen entwirft.

Steigern Sie Ihre Professionalität mit dem neuesten Online-Lernsystem auf dem Markt.



02 Ziele

Mit dem Universitätskurs in Anatomie in der Kunst für Videospiele erlangen die Studenten ein umfassendes Verständnis des menschlichen Körpers, seiner Teile und Typen, wobei sie im Laufe ihres Studiums immer komplexere Schichten hinzufügen, bis sie schließlich komplette Charaktere erschaffen können. Ziel ist es, dass die Fachleute die notwendigen Fähigkeiten entwickeln, um auf der Grundlage ihrer Vorstellungskraft einzigartige Stücke und Modelle zu schaffen, die zu jeder Geschichte passen - eine Qualität, die in der Branche sehr geschätzt wird.



“



Allgemeine Ziele

- ◆ Studieren Sie die Anatomie, um lebensechte Figuren in virtuellen Umgebungen zu erzeugen
- ◆ Vertiefte Kenntnisse über alle Teile des menschlichen Körpers mit Schwerpunkt auf Design
- ◆ Unterscheidung des Skeletts in seiner einfachen und komplexen Form
- ◆ Praktische Anwendung der erlernten Techniken dank der interaktiven Methodik des Kurses
- ◆ Erwerb von Fähigkeiten zur effizienten Nutzung von Ressourcen und Materialien, die für jede Kreation geeignet sind





Spezifische Ziele

- ◆ Anatomie der organischen Formen studieren
- ◆ Komplexes Skelett von Skelett mit einfachen Formen unterscheiden
- ◆ Gewöhnliche Fehler beim Porträtieren des menschlichen Gesichts vermeiden
- ◆ Wissen, wie man Farbe entsprechend den Tönen und Schattierungen auf dem menschlichen Körper richtig anwendet



*Mit Ihrer Vorstellungskraft
und Ihren neuen Kenntnissen
werden Sie in nur sechs Wochen
erstaunliche Entwürfe erstellen"*

03

Kursleitung

Ein Team von versierten Dozenten mit Erfahrung im Bereich der Videospieldkunst bildet das Personal dieses Universitätskurses. Sie vermitteln das künstlerische und technische Wissen, das die Studenten auf eine Reise voller Lernen im Rahmen der Anatomie in der Kunst für Videospiele mitnimmt. Die Absolventen werden ihren beruflichen Horizont dank der im Rahmen des Programms erworbenen Erfahrungen, der Untersuchung praktischer Fälle und der interaktiven Gemeinschaft von Experten, die sie während des gesamten Prozesses begleiten, garantiert erweitern.



“

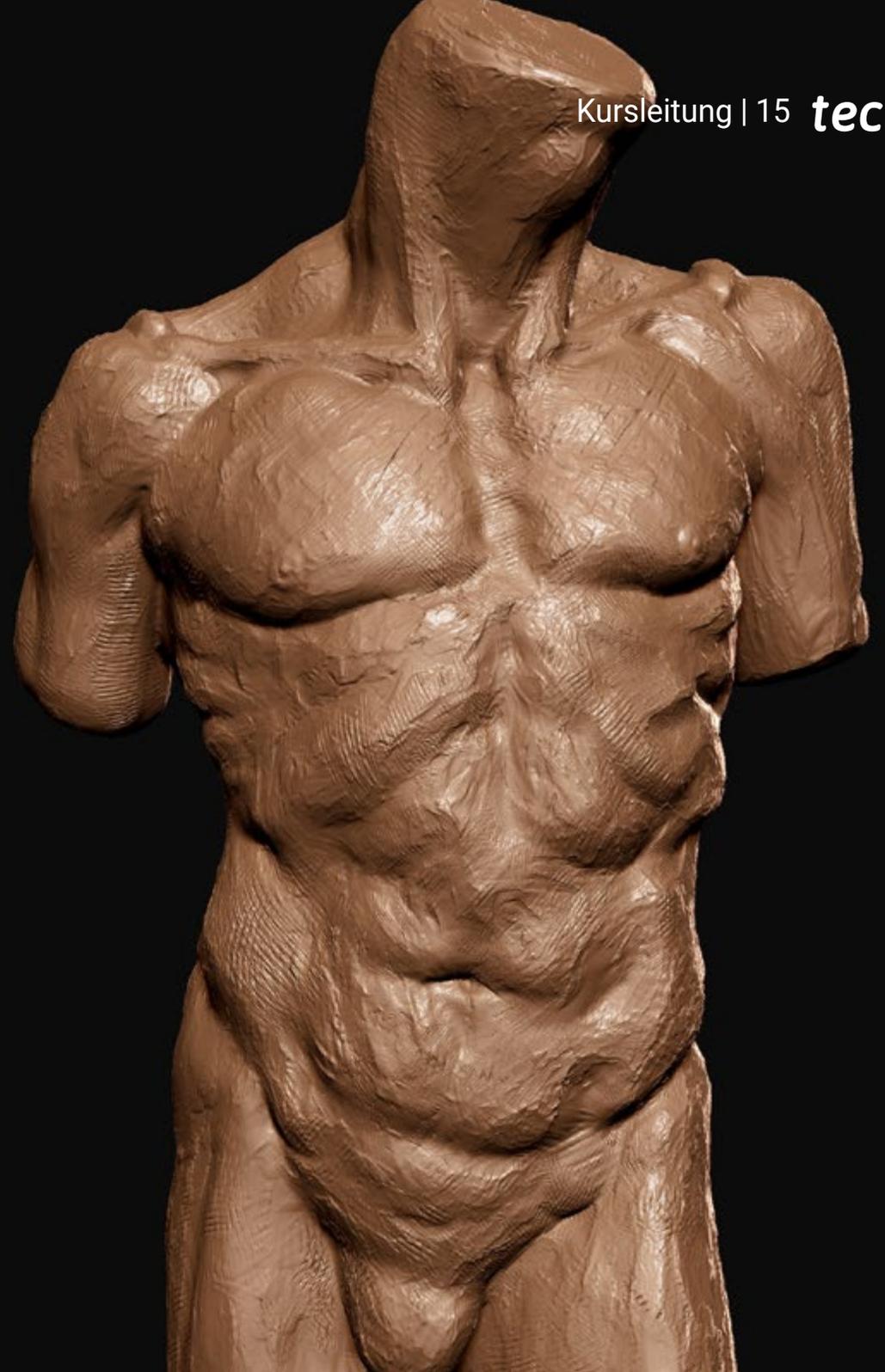
*Ein Team von Experten wird Sie auf
Ihrem Weg zum Erfolg begleiten“*

Leitung



Hr. Mikel Alaez, Jon

- Konzeptkünstler für Figuren im English Coach Podcast
- Konzeptkünstler bei Máster D
- Hochschulabschluss in Kunst an der Universität der Schönen Künste UPV
- Concept Art und digitale Illustration in Master D Rendr



04

Struktur und Inhalt

Damit die Studenten des Universitätskurses für Anatomie in der Kunst für Videospiele die besten Werkzeuge für ihre künftige Leistung als Profis erhalten, hat das Expertenteam von TECH ein Programm mit spezifischen Inhalten im Bereich der Anatomie entwickelt, um Charaktere in immer realistischeren virtuellen Umgebungen zu schaffen. Der Unterricht erfolgt nach der innovativsten Methode des aktuellen Bildungssektors, die auf *Relearning* mit praktischen und dynamischen Prozessen basiert und den Studenten die Möglichkeit gibt, sich das Wissen auf effektivere und nachhaltigere Weise anzueignen; außerdem können sie ihr Studienmaterial herunterladen und jederzeit von verschiedenen Geräten aus einsehen.

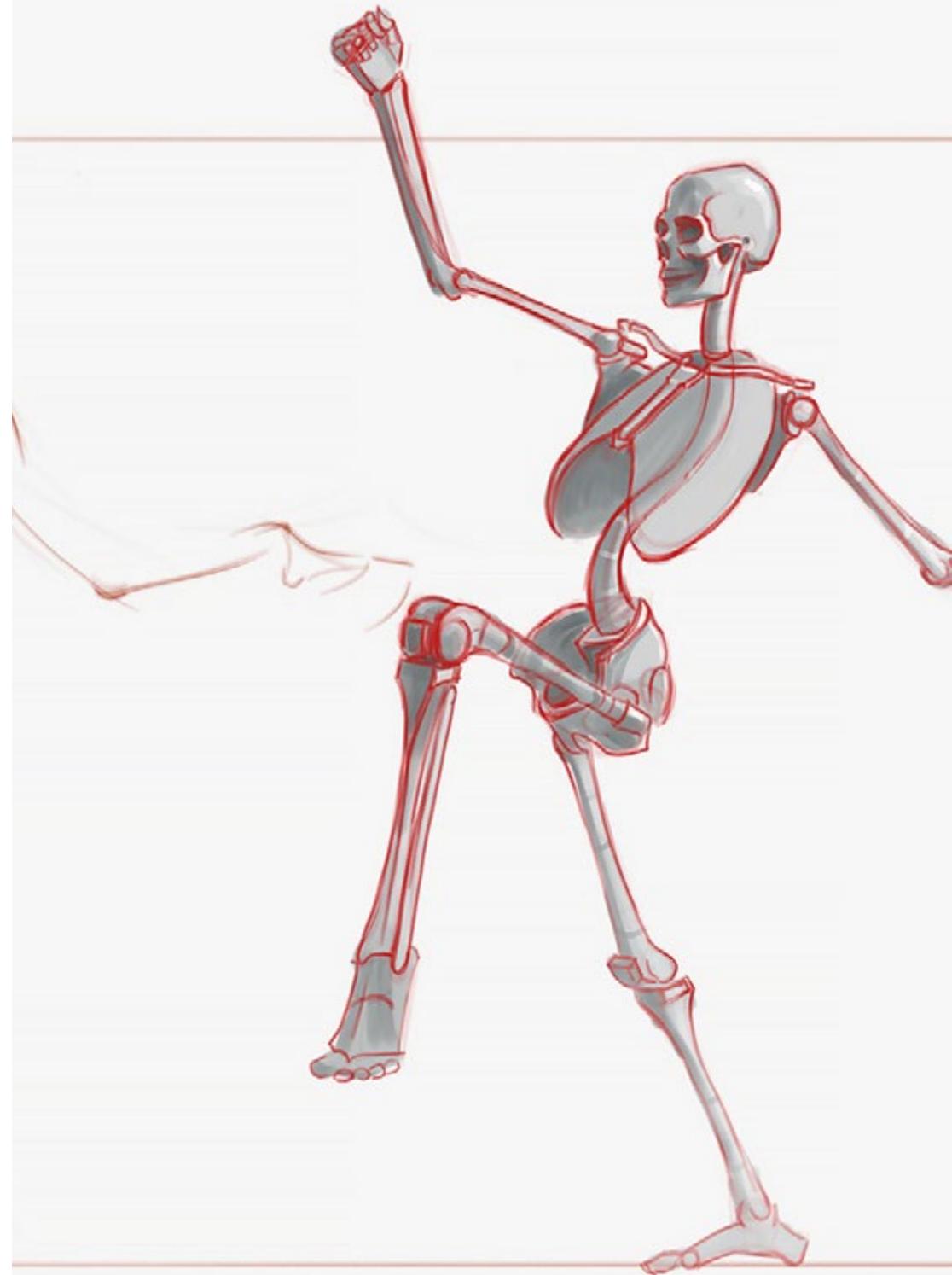


“

Machen Sie Technologie und neue Lernmethoden zu Ihren Verbündeten für berufliches Wachstum”

Modul 1. Anatomie

- 1.1. Anpassung und organische Formen
 - 1.1.1. Praxis
 - 1.1.2. Komplexität
 - 1.1.3. Routine
- 1.2. Referenzen
 - 1.2.1. Live
 - 1.2.2. Webseiten
 - 1.2.3. Gute Referenzen
- 1.3. Skelett einfache Formen
 - 1.3.1. Verständnis
 - 1.3.2. Über Bilder
 - 1.3.3. Vereinfachen
- 1.4. Komplexes Skelett
 - 1.4.1. Fortschritt
 - 1.4.2. Nomenklatur
 - 1.4.3. Von einfach bis komplex
- 1.5. Muskeln
 - 1.5.1. Über Referenzen
 - 1.5.2. Muskeln nach Nutzen
 - 1.5.3. Körpertypen
- 1.6. Schädel
 - 1.6.1. Struktur
 - 1.6.2. *Loomins*
 - 1.6.3. Tipps





- 1.7. Menschliches Gesicht
 - 1.7.1. Proportionen
 - 1.7.2. Häufige Fehler
 - 1.7.3. Tipps
- 1.8. Profil Anatomie
 - 1.8.1. Tipps
 - 1.8.2. Unterschiede
 - 1.8.3. Konstruktion
- 1.9. 3/4 Anatomie
 - 1.9.1. Was ist zu beachten?
 - 1.9.2. Tipps
 - 1.9.3. Unterschiede
- 1.10. Farbe des menschlichen Körpers
 - 1.10.1. Transluzenz
 - 1.10.2. Farbe im Schatten
 - 1.10.3. Töne

“

Lassen Sie sich für den Einstieg in die Videospielebranche fortbilden, ein weltweit wachsender Markt”

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 Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools 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 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 Anatomie in der Kunst für Videospiele 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 Anatomie in der Kunst für Videospiele** 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: **Universitätskurs in Anatomie in der Kunst für Videospiele**

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
Anatomie in der Kunst
für Videospiele

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

