

Universitätskurs

Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen





Universitätskurs

Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/digitale-bildhauerei-tieren-kreaturen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

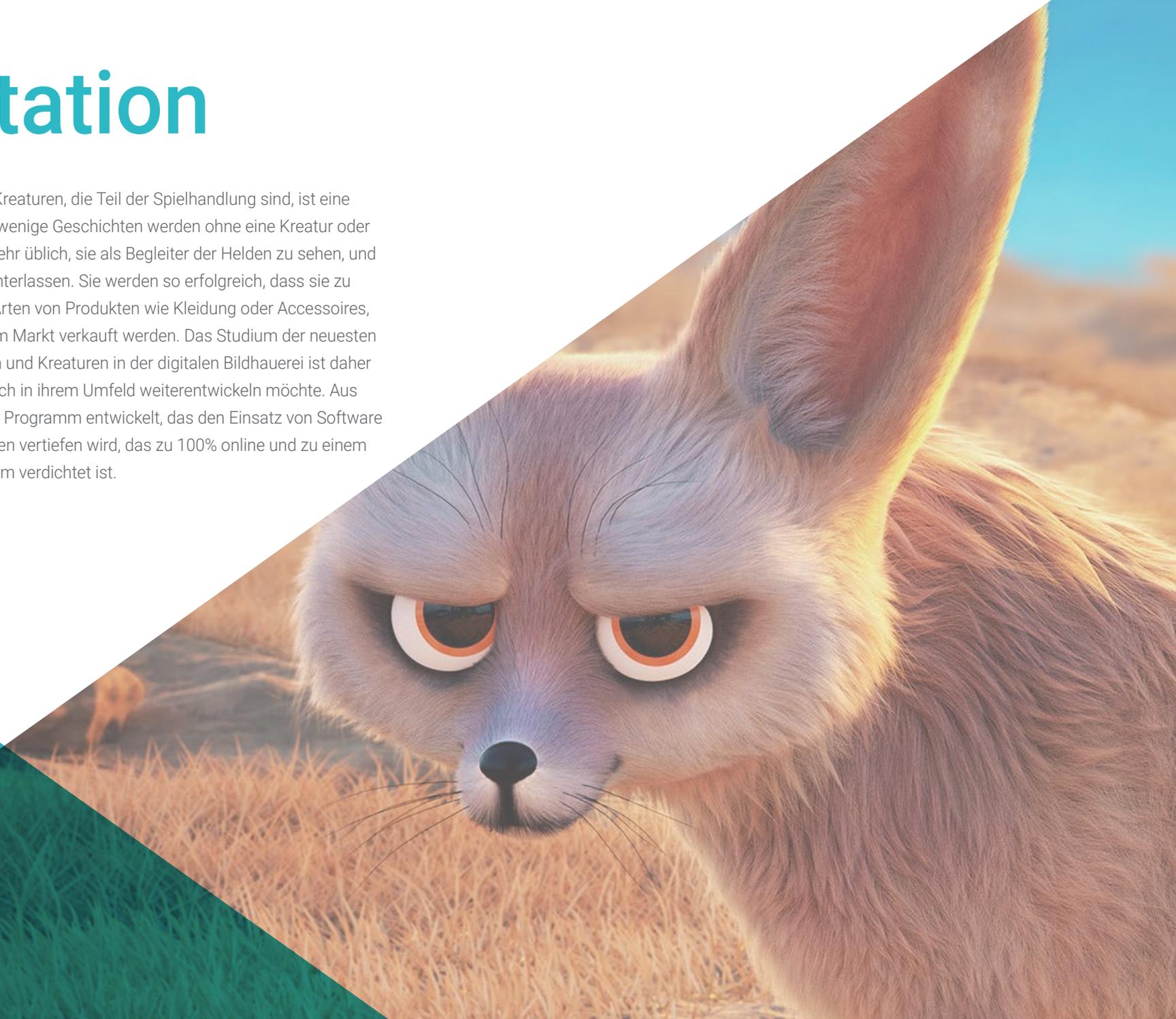
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Die Erschaffung außergewöhnlicher Kreaturen, die Teil der Spielhandlung sind, ist eine Maxime eines jeden Entwicklers; nur wenige Geschichten werden ohne eine Kreatur oder ein Haustier konzipiert. Es ist sogar sehr üblich, sie als Begleiter der Helden zu sehen, und sie sind diejenigen, die ihre Spuren hinterlassen. Sie werden so erfolgreich, dass sie zu Modellen für die Erzeugung anderer Arten von Produkten wie Kleidung oder Accessoires, Spielzeug usw. zu werden, die auf dem Markt verkauft werden. Das Studium der neuesten Techniken zur Entwicklung von Tieren und Kreaturen in der digitalen Bildhauerei ist daher eine Maxime für jede Fachkraft, die sich in ihrem Umfeld weiterentwickeln möchte. Aus diesem Grund wurde ein spezifisches Programm entwickelt, das den Einsatz von Software und die Entwicklung komplexer Formen vertiefen wird, das zu 100% online und zu einem hocheffizienten pädagogischen System verdichtet ist.



“

Möchten Sie in Ihrer Karriere die nächste Stufe erreichen? Schreiben Sie sich jetzt für dieses Fortbildungsprogramm in einem der gefragtesten Bereiche der Videospieleindustrie ein"

Es gibt viele Beispiele dafür, dass Tiere und Kreaturen bei der Entwicklung von Geschichten für Videospiele wieder an Bedeutung gewinnen: Sonic The Hedgehog, Fox McCloud aus Star Fox, Amaterasu, die Sonnengöttin aus Okami, oder die seltsamen Vögel aus Angry Birds, um nur einige zu nennen, die die Reichweite und den Erfolg zeigen, den man mit diesen Wesen in den Kreationen für Videospiele mit immer mehr Anhängern erzielen kann.

In diesem Universitätskurs in Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen geht es darum, die Physiologie, die Gewichtsverteilung, die Strukturen und die Muskulatur von Tieren eingehend zu studieren. Entwickeln sie sich in einem imaginären Tierreich von Hybridisierungen und Bestiarien und schaffen Sie so Verwandlungen zwischen Mensch und Bestien. Die Studenten werden mit einer Reihe von Stilen vertraut gemacht, die von realistischen bis hin zu NPR (nicht fotorealistischen Darstellungen) reichen, wie z. B. Anime oder *Cartoon*, sowie mit dem wichtigen Bereich der *Fan Art* anhand von Projektionstafeln auf Skulpturen.

Besonderes Augenmerk wird auch auf eine Vielzahl von Arten wie Vögel, Reptilien und Fische gelegt werden. Der Modellierer wird zum Experten für die Gestaltung von Wesen. Organisches Modellieren in *ZBrush* führt ihn zu komplexen Texturen wie Federn, Haaren, Schuppen und Fell. Durch den Einsatz prozeduraler Mustergeneratoren, die Verwendung von *Alphas* und die Gestaltung von Formen mit Meißelpinseln wird er sein Talent perfektionieren.

Alle Inhalte stehen vom ersten Tag an zur Verfügung, sorgfältig ausgewählt von Fachleuten mit anerkannter Erfahrung in diesem Berufsfeld, die den Studenten auch jederzeit von einem modernen virtuellen Campus aus begleiten, da es sich um ein 100%iges Online-Programm von 6 Wochen Dauer handelt. Die Vielfalt der multimedialen Ressourcen und Formate, die präsentiert werden, machen das Studium viel effektiver und dynamischer.

Dieser **Universitätskurs in Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen** 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
- ◆ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt 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



*Erstellen Sie erstaunliche
Kreaturen für die professionelle
Spieleentwicklung"*

“

Studieren Sie 100% online, über die beste Plattform und Methodik auf der Grundlage von Relearning. Bei TECH, der größten digitalen Universität der Welt"

Das Lehrteam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen 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 in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen wird, 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.

Werden Sie zum Experten für die Gestaltung von Wesen und Formen mit Meißelpinseln und den speziellsten Werkzeugen.

Entwickeln Sie sich in einem imaginären Tierreich, Hybridisierungen und Bestiarien. Gestalten Sie Verwandlungen professionell und mit den neuesten Techniken.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs zielt darauf ab, den Studenten die aktuellsten Kenntnisse über die digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen zu vermitteln, damit sie dank der im Lehrplan dieses Programms beschriebenen Techniken und Werkzeuge immer realistischere Projekte realisieren können. Auf diese Weise können sie ihren Kunden oder Arbeitgebern differenzierte Ergebnisse bei der Entwicklung von Projekten bieten, die die drei Dimensionen umsetzen.



“

Um weit zu kommen, muss man den ersten Schritt tun. Beginnen Sie jetzt mit Ihrer Fortbildung, um sich in der sich entwickelnden digitalen Industrie zu behaupten"



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennen der menschlichen und tierischen Anatomie, um sie bei Modellierung, Texturierung, Beleuchtung und im Rendering präzise anwenden zu können
- ◆ Verstehen der Notwendigkeit einer guten Topologie auf allen Ebenen der Entwicklung und Produktion
- ◆ Erstellen von realistischen und qualitativ hochwertigen Cartoon-Figuren
- ◆ Fortgeschrittenes Handhaben und Verwenden verschiedener organischer Modellierungssysteme
- ◆ Verstehen der aktuellen Systeme der Film- und Videospieleindustrie, um großartige Ergebnisse zu erzielen





Spezifische Ziele

- ◆ Handhaben und Anwenden der Anatomie in der Tierbildhauerei
- ◆ Anwenden der korrekten Tiertopologie auf Modelle zur Verwendung in 3D-Animationen, Videospielen und 3D-Druck
- ◆ Modellieren und Texturieren von Tieroberflächen wie: Federn, Schuppen, Fell und Veredelung von Tierfellen
- ◆ Durchführen der Evolution von Tieren und Menschen zu Fantasietieren, Hybridisierungen und mechanischen Kreaturen, Shape Sculpting und das Verwenden von *Substance Painter*
- ◆ Umgehen mit fotorealistischem und nicht-fotorealistischem Rendering von Tieren in *Arnold*

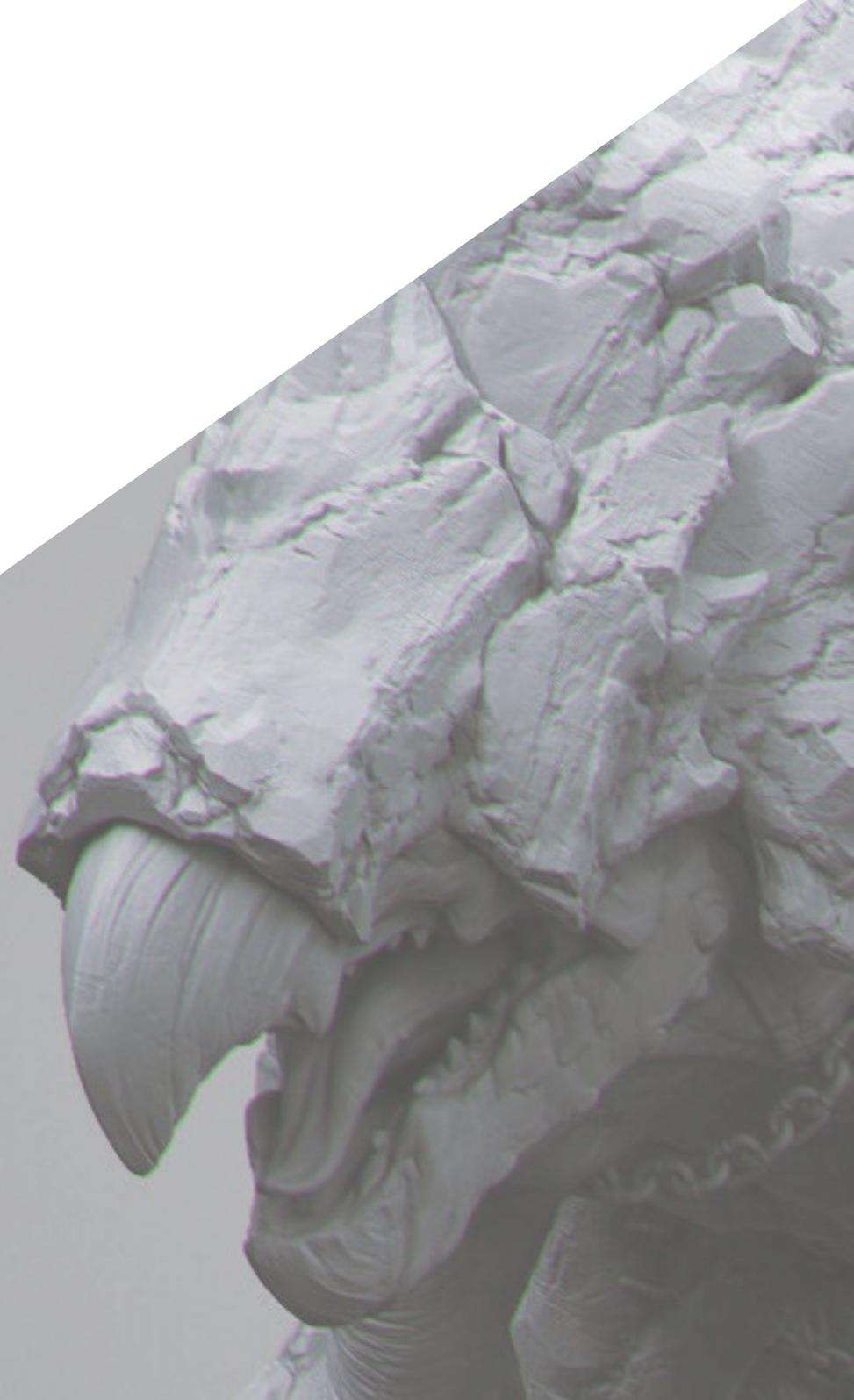


Kreativität und Talent allein reichen nicht aus, um in der Videospielebranche erfolgreich zu sein. Beherrschen Sie mit diesem Programm die neuesten Techniken der Tier- und Kreaturmodellierung"

03

Kursleitung

Für die Gestaltung dieses Universitätskurses in Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen hat TECH ein fachkundiges Lehrpersonal ausgewählt, das sich aus Fachleuten zusammensetzt, die auf dem Gebiet der 3D-Modellierung spezialisiert sind. Sie werden ihr Wissen durch innovative Methoden vermitteln, damit der Student die Themen effektiv lernt und es ihm gelingt, sie parallel in seine berufliche Leistung zu integrieren.



“

Die Spezialisierung ist das beste Mittel, um Türen in der Arbeitswelt zu öffnen. Mit TECH können Sie dies mit Freiheit und Leichtigkeit tun"

Leitung



Hr. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Freelance 2D/3D Modellierer und Generalist
- Konzeptkunst 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, Madrid
- 3D-Modellierung für die Falleros Vicente Martinez und Loren Fandos, Castellón
- Masterstudiengang in Informatikgrafik, Spiele und virtuelle Realität, Universität Rey Juan Carlos, Madrid
- Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität von Salamanca (Spezialisierung auf Design und Skulptur)



04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs wurde von Fachleuten entwickelt, die den Inhalt umfassend und zu 100% online ausgewählt haben, so dass die Fachkräfte von heute innerhalb von 6 Wochen ohne jegliche Unannehmlichkeiten weitergebildet werden können. Das praktische und theoretische Material über die digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen wird vom ersten Tag an über einen modernen virtuellen Campus und über jedes Gerät mit Internetanschluss zum Abrufen oder Herunterladen verfügbar sein. So fällt es ihnen leichter, das Gelernte schrittweise in ihrem Alltag umzusetzen.



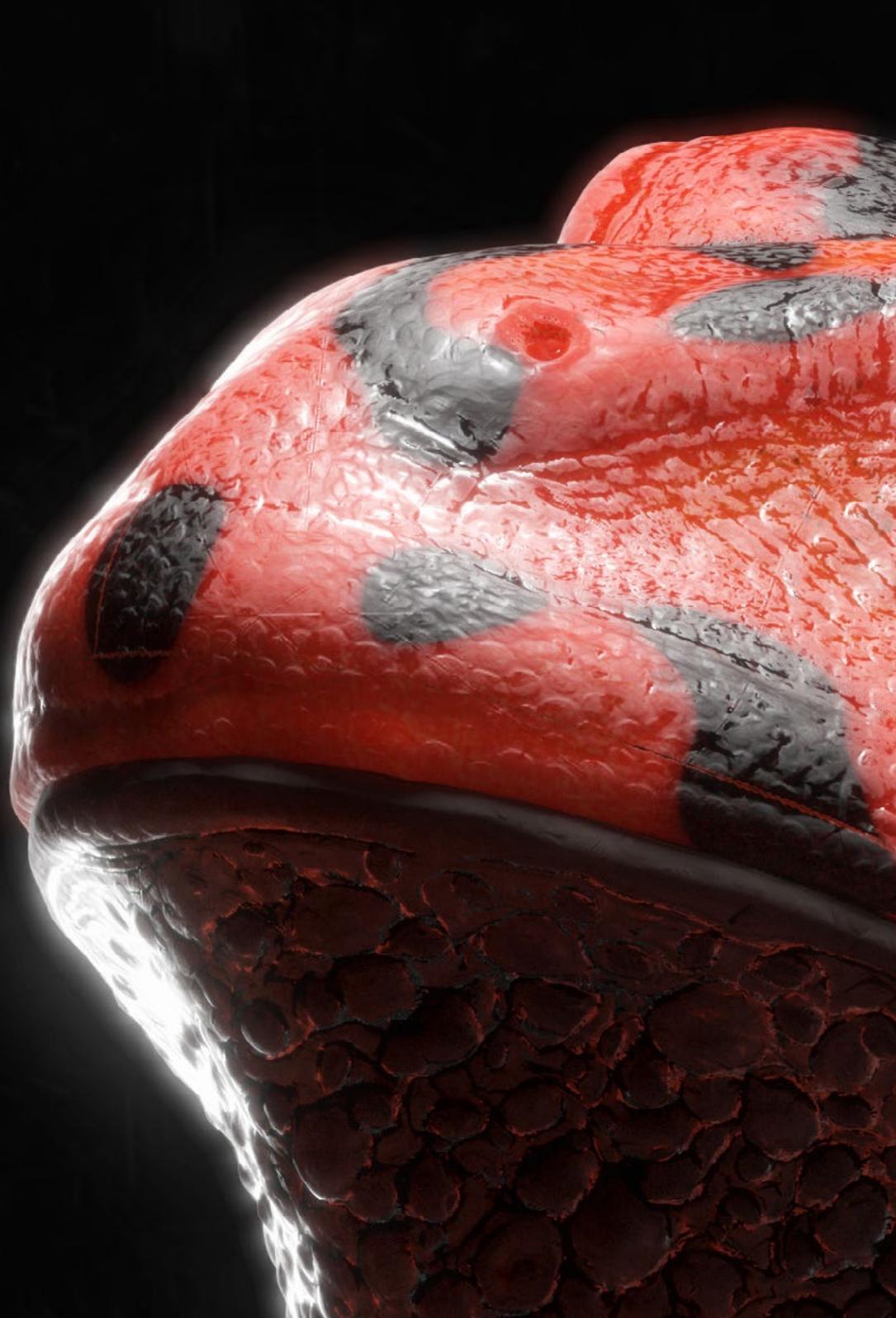


“

Lernen Sie, wie Sie NPR-Darstellungsstile wie Anime oder Zeichentrick in Ihre Projekte einbringen können"

Modul 1. Tiere und Kreaturen

- 1.1. Tieranatomie für Modellierer
 - 1.1.1. Erlernen von Proportionen
 - 1.1.2. Anatomische Unterschiede
 - 1.1.3. Muskulatur der verschiedenen Familien
- 1.2. Hauptmassen
 - 1.2.1. Hauptstrukturen
 - 1.2.2. Haltungen der Gleichgewichtssachse
 - 1.2.3. Basisnetz mit ZSpheres
- 1.3. Kopf
 - 1.3.1. Schädel
 - 1.3.2. Kiefer
 - 1.3.3. Zähne und Geweihe
 - 1.3.4. Brustkorb, Wirbelsäule und Hüften
- 1.4. Zentrale Zone
 - 1.4.1. Rippenkorb
 - 1.4.2. Wirbelsäule
 - 1.4.3. Hüfte
- 1.5. Extremitäten
 - 1.5.1. Beine und Hufe
 - 1.5.2. Flossen
 - 1.5.3. Flügel und Krallen
- 1.6. Tierische Textur und Anpassung an Formen
 - 1.6.1. Fell und Haare
 - 1.6.2. Schuppen
 - 1.6.3. Federn





- 1.7. Das imaginäre Tier: Anatomie und Geometrie
 - 1.7.1. Anatomie der fantastischen Wesen
 - 1.7.2. Geometrie und *Slice*-Schnitte
 - 1.7.3. Boolesche Maschen
- 1.8. Das imaginäre Tier: fantastische Tiere
 - 1.8.1. Fantastische Tiere
 - 1.8.2. Hybridisierungen
 - 1.8.3. Mechanische Wesen
- 1.9. NPR-Arten
 - 1.9.1. *Cartoon*-Stile
 - 1.9.2. *Anime*
 - 1.9.3. *Fan Art*
- 1.10. Render von Tieren und Menschen
 - 1.10.1. Materialien *subsurface scattering*
 - 1.10.2. Mischtechniken bei der Texturierung
 - 1.10.3. Endgültige Kompositionen

“

Lernen Sie in nur 6 Wochen, die
erstaunlichsten Kreaturen der
digitalen Bildhauerei zu erschaffen.
Schreiben Sie sich jetzt ein"

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

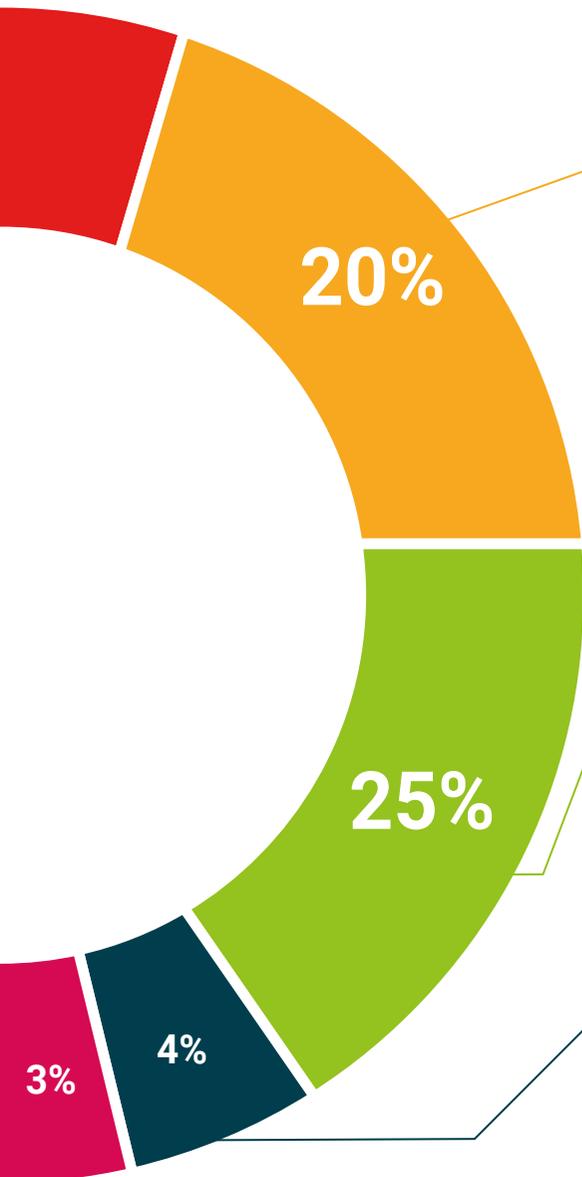
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen 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 Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen** 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 Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen**

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

Digitale Bildhauerei von
Tieren und Kreaturen

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

Universitätskurs

Digitale Bildhauerei von Tieren und Kreaturen

