

Universitätskurs

Erstellung von Texturen für Hard Surface



Universitätskurs Erstellung von Texturen für Hard Surface

- » 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/erstellung-texturen-hard-surface

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

Das Texturierungsverfahren verleiht den Designs einen realistischeren und weniger flachen Charakter. Insbesondere die *Hard Surface*-Modellierung ist eine der am häufigsten verwendeten Techniken, um diesen realistischen Effekt zu erzielen. Im Bereich der Videospieldentwicklung und -animation werden immer mehr Fachkräfte benötigt, die sich auf bestimmte Techniken wie diese und die Erstellung von Texturen spezialisiert haben. Diese Fortbildung ist ideal, um alle notwendigen Fähigkeiten für die Entwicklung von hochauflösenden Texturen zu erwerben. Es handelt sich um eine leicht zu handhabende, online verfügbare und flexible Fortbildung.





“

*Werden Sie ein echter Experte in
Erstellung von Texturen für Hard Surface"*

Das Erlernen der Technik zur Erstellung von Texturen für *Hard-Surface* ist dank dieser Fortbildung einfacher. Dieser Universitätskurs wurde entwickelt, um die Texturierungstechniken zu festigen und zu perfektionieren, und ist eine Antwort auf die steigende Nachfrage nach diesen Fertigkeiten. Dank der von der TECH Technologischen Universität angewandten Methodik, die auf *Relearning* und *Learning by Doing* basiert, wird das Lernen in seiner theoretischen, aber vor allem in seiner praktischen Dimension ermöglicht.

Um zu lernen, wie man verschiedene Texturen erzeugt, beginnen die Studenten diesen Kurs mit der Identifizierung von Variationen in Oberflächenmaterialien. Anschließend geht er auf Strukturierungstechniken wie Aufräumen, Polieren und Oxidieren ein. Ziel ist es, ein umfassendes Verständnis für die Unterschiede zwischen diesen beiden Bereichen zu erlangen.

Die Inhalte bereiten die Studenten auf mögliche berufliche Herausforderungen vor und versetzen sie in die Lage, Texturen nicht nur zu erstellen, sondern auch zu korrigieren und den Projekten, die sie durchführen, Lebendigkeit und Dynamik zu verleihen.

Dieser Universitätskurs in Erstellung von Texturen für Hard Surface zeichnet sich dadurch aus, dass er vollständig online durchgeführt wird. Das multimediale Material und die Lehrmittel werden dem Studenten auf der virtuellen Plattform jederzeit zur Verfügung stehen, so dass er nur ein elektronisches Gerät und einen Internetanschluss benötigt, um das Material herunterzuladen und mit der Erarbeitung der von den besten Lehrkräften vorgeschlagenen Inhalte zu beginnen.

Dieser **Universitätskurs in Erstellung von Texturen für Hard Surface** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für *Hard Surface* 3D-Modellierung präsentiert werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll 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



Seien Sie bereit, sich professionellen Texturierungsherausforderungen zu stellen und neue Projekte mit einem kritischen Blick als Grafik- und Bilddesigner für Videospiele anzugehen"



Mit der Relearning- und Learning by Doing-Methode lernen Sie auf äußerst praktische Weise, wie man mit der Texturierung für Hard Surface modelliert"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten 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 Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des akademischen Programms auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt werden, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Beginnen Sie mit der Anwendung und Unterscheidung der verschiedenen Texturierungstechniken für die Modellierung von Hard Surface mit dieser praktischen Online-Fortbildung.

Ein Universitätskurs, der Ihre berufliche Laufbahn auf die praktischste Art spezialisiert: online, flexibel und in Ihrem eigenen Tempo.



02 Ziele

Dank dieser Fortbildung wird der Student in der Lage sein, die verschiedenen Arten der Texturierung für die *Hard Surface*-Modellierung eingehend kennenzulernen und sich mit der Entwicklung von Texturen für dreidimensionale Modelle zu befassen. Darüber hinaus konzentriert sich der Lehrplan darauf, wie man diese Techniken anwendet, um Entwürfe realistisch zu gestalten. Auch die Inhalte, die aus theoretischer und praktischer Sicht vermittelt werden, ermöglichen die Arbeit an realen Fällen bei der Anwendung von Einzelheiten bei Texturen.



“

Lernen Sie die verschiedenen Arten der Texturierung für Hard Surface-Modellierung kennen und tauchen Sie in die Entwicklung von Texturen für dreidimensionale Modelle ein"



Allgemeine Ziele

- ◆ Vertieftes Verstehen der verschiedenen Arten von *Hard-Surface*-Modellierung, der verschiedenen Konzepte und Eigenschaften, um sie in der 3D-Modellierungsbranche anzuwenden
- ◆ Detailliertes Lernen der Grundlagen der 3D-Modellierung in ihren verschiedenen Formen
- ◆ Erstellen von Design für verschiedene Branchen und deren Anwendung
- ◆ Sich zum technischen Experten und/oder Künstler im Bereich 3D-Modellierung von *Hard-Surface* entwickeln
- ◆ Kennen aller Werkzeuge, die für den Beruf des 3D-Modellierers relevant sind
- ◆ Aneignen von Fähigkeiten für die Entwicklung von Texturen und Effekten für 3D-Modelle





Spezifische Ziele

- ◆ Anwenden aller Texturierungstechniken für *Hard Surface*-Modelle
- ◆ Arbeiten an realen Fällen bei der Anwendung von texturierten Details
- ◆ Identifizieren von Variationen in PBR-Materialien
- ◆ Verfügen über umfassende Kenntnisse der Unterschiede bei metallischen Werkstoffen
- ◆ Auflösen von technischen Details durch die Verwendung von Karten
- ◆ Lernen, wie man Materialien und Karten für verschiedene Plattformen exportiert



TECH bietet immer eine theoretische und praktische Perspektive des Inhalts, so dass das Wissen in der realen beruflichen Entwicklung angewandt werden kann"

03

Kursleitung

Diese Fortbildung wird von professionellen Lehrkräften unterstützt, die täglich im pädagogischen Bereich tätig sind und über einen breiten beruflichen Hintergrund verfügen. Aus diesem Grund sind sie für die Entwicklung der Struktur und des Inhalts dieses Universitätskurses verantwortlich, da sie die Feinheiten und Herausforderungen, die im realen Berufsleben auftreten können, genau kennen. Ihre umfangreiche Erfahrung in der Welt der 3D-Modellierung und Texturerstellung wird dem Studenten helfen, sich als kompetenter Designer auf dem internationalen Markt zu positionieren.





“

Nutzen Sie die Gelegenheit und spezialisieren Sie sich in der Welt der Texturierung in der Hard Surface-Modellierung mit Hilfe der großen Profis des Sektors"

Leitung



Hr. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- 9 Jahre Erfahrung in der 3D-Modellierung in der Luftfahrt
- 3D-Künstler bei 3D Visualization Service Inc
- 3D-Produktion für Boston Whaler
- 3D-Modellierer für Shay Bonder Multimedia TV-Produktionsfirma
- Audiovisueller Produzent bei Digital Film
- Produktdesigner für „Escencia de los Artesanos“ by Eliana M
- Industriedesigner mit Spezialisierung auf Produkte. Nationale Universität von Cuyo
- Ehrenvolle Erwähnung im Mendoza Late Contest
- Aussteller auf dem regionalen Salon für visuelle Kunst Vendimia
- Seminar für digitale Komposition. Nationale Universität von Cuyo
- Nationaler Kongress für Design und Produktion. CPRODI



04

Struktur und Inhalt

Der Schlüsselfaktor dieses Universitätskurses liegt in seinem Lehrplan. In diesem Universitätskurs werden alle Kenntnisse und Methoden vermittelt, die der Student benötigt, um ein beliebiges Projekt im Bereich der Texturmodellierung zu entwerfen. Durch die Anwendung verschiedener Techniken wie das Hinzufügen von Farbe, Verwischen, Brennen und Deckkraft bei verschiedenen Figuren wird der Student zu einem echten Spezialisten.



“

Erreichen Sie die Spitze der Designwelt mit diesem innovativen Universitätskurs. Erwerben Sie alle Kenntnisse, um eine hochwertige Texturierung durchzuführen"

Modul 1. Erstellen von Texturen für *Hard Surface*

- 1.1. *Substance Painter*
 - 1.1.1. *Substance Painter*
 - 1.1.2. Karten verbrennen
 - 1.1.3. Materialien in ID-Farbe
- 1.2. Materialien und Masken
 - 1.2.1. Filter und Generatoren
 - 1.2.2. Pinsel und Farben
 - 1.2.3. Flache Projektionen und Peilungen
- 1.3. Texturieren eines Kampfmessers
 - 1.3.1. Materialien zuweisen
 - 1.3.2. Hinzufügen von Texturen
 - 1.3.3. Teile färben
- 1.4. Rauheiten
 - 1.4.1. Variationen
 - 1.4.2. Details
 - 1.4.3. Alphas
- 1.5. Metallizität
 - 1.5.1. Poliert
 - 1.5.2. Oxide
 - 1.5.3. Kratzer
- 1.6. Normal- und Höhenkarten
 - 1.6.1. Karten von *Bumps*
 - 1.6.2. Normale Karten verbrennen
 - 1.6.3. Displacement Map



- 1.7. Andere Arten von Karten
 - 1.7.1. *Ambient Occlusion Map*
 - 1.7.2. Spiegelglanz-Karte
 - 1.7.3. Opazitätskarte
- 1.8. Texturierung eines Motorrads
 - 1.8.1. Reifen und Korbmaterial
 - 1.8.2. Leuchtende Materialien
 - 1.8.3. Bearbeitung von verbranntem Material
- 1.9. Details
 - 1.9.1. *Stickers*
 - 1.9.2. Intelligente Masken
 - 1.9.3. Farbgeneratoren und Masken
- 1.10. Fertigstellung der Texturierung
 - 1.10.1. Manuelle Bearbeitung
 - 1.10.2. Karten exportieren
 - 1.10.3. *Dilation vs. No Padding*



Wenn Sie Ihr Wissen in Erstellung von Texturen für Hard Surface auf praktische Weise auf den neuesten Stand bringen wollen, ist diese vollständig online durchgeführte Fortbildung mit allen Inhalten, die auf der virtuellen Plattform verfügbar sind, die Lösung"

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 Erstellung von Texturen für Hard Surface 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 Erstellung von Texturen für Hard Surface** 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 Erstellung von Texturen für Hard Surface**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



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
Erstellung von Texturen
für Hard Surface

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

Universitätskurs

Erstellung von Texturen für Hard Surface

