

Universitätskurs

Hard Surface-Modellierung für Charaktere

Universitätskurs Hard Surface-Modellierung für Charaktere

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/videospiele/universitatskurs/hard-surface-modellierung-charaktere

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

In einer Zeit, in der Videospiele in Bezug auf die grafische Qualität und die Auflösung enorm an Bedeutung gewonnen haben, haben auch die Formen, Charaktere und Kreaturen, aus denen sie bestehen, an Qualität gewonnen. Einer der wichtigsten Prozesse zur Erzielung eines realistischen Effekts in diesen Bildern ist die Hard Surface-Modellierung für Charaktere. Die zunehmende Entwicklung dieser Technik verdeutlicht den Bedarf an Fachleuten, die sich auf diesem Gebiet auskennen. Eines der Hauptziele dieser Online-Fortbildung ist es, die Studenten mit dieser Technik vertraut zu machen, damit sie sie in ihrer beruflichen Laufbahn effektiv einsetzen können.





“

Lernen Sie, wie Sie den Charakteren und Kreaturen, die Sie bei der grafischen Entwicklung von Videospielen erstellen, ein realistisches Aussehen verleihen können"

Dieser Universitätskurs bietet eine Verbesserung in der Nutzung und Anwendung von dreidimensionalen Hard Surface-Modellierungswerkzeugen für Figuren. Der Lehrplan ist absolut auf die Spezialisierung von Sculpt-Modellierung und auf die Konzeption des spezifischen Modells ausgerichtet, das in der praktischen Dimension des Programms realisiert wird.

In einem progressiven Ansatz geht es darum, die Werkzeuge, die die Arbeit ermöglichen, genau kennenzulernen und die Art und Weise zu verstehen, in der die Accessoires der Figuren in das Konzept eingreifen.

Der Inhalt konzentriert sich darauf zu verstehen, wie Charakterrequisiten in das Konzept eingreifen und sich darin integrieren. Besonderes Augenmerk wird auch auf die Bereinigung von Gitternetzen gelegt, ein unverzichtbares Element bei der 3D-Modellierung und dessen Ausführung.

Ziel dieser Fortbildung ist es schließlich, dass der Student in der Lage ist, ein Modell einer Hard Surface-Figur zu präsentieren und dabei alle erworbenen Kenntnisse und Vorstellungen in die Praxis umzusetzen.

Mit diesem 6-wöchigen Universitätskurs können Sie Ihre Fähigkeiten in der dreidimensionalen Hard Surface-Modellierung für Charaktere vollständig online erweitern. Diese Fortbildung bietet Zugang zu didaktischen Lehrmitteln, so dass die Studenten den Inhalt in ihrem eigenen Tempo durcharbeiten und sich an jede Art von Routine anpassen können.

Dieser **Universitätskurs in Hard Surface-Modellierung für Charaktere** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Hard Surface-Modellierung für Charaktere 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



Greifen Sie auf alle Inhalte und Multimedia-Materialien dieses Universitätskurses zu und fördern Sie Ihre berufliche Karriere im Bereich Hard Surface-Modellierung für Charaktere"

“

Werden Sie Experte für die realistische Gestaltung von Charakteren und Kreaturen, die Sie für die Gestaltung eines Videospieles benötigen"

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 situierendes 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.

In diesem Universitätskurs werden Sie ein spezielles Charakter-oder Kreaturenmodell erstellen und Ihre Fähigkeiten auf die Probe stellen.

Entdecken Sie eine weitere Dimension der Hard Surface-Modellierung für Charaktere und Kreaturen für Videospiele.



02 Ziele

Dieser strukturierte Studienplan erleichtert den Erwerb von Kenntnissen in der Hard Surface-Modellierung für Charaktere. Ziel ist es, Spieleentwicklern die Fähigkeiten zu vermitteln, die sie benötigen, um einen realistischen Effekt bei den von ihnen entworfenen Charakteren und Kreaturen zu erzielen. Ein Programm, das die wichtigsten Bereiche abdeckt, die beherrscht werden müssen, um echte Experten auf dem Gebiet zu werden, und das von der Leitung und den Lehrkräften des Fachgebiets erstellt wurde. Die Ziele werden an die Bedürfnisse der Studenten angepasst.





“

Dank dieses einzigartigen Studienplans werden Sie die besten Fähigkeiten im Bereich Hard Surface-Modellierung für Charaktere erwerben"



Allgemeine Ziele

- ◆ Vertieftes Verstehen der verschiedenen Arten von Hard-Surface-Modellierung, der verschiedenen Konzepte und Eigenschaften, um sie in der 3D-Modellierungsbranche anzuwenden
- ◆ Vertiefen der Theorie der Formgebung, um Meister der Form zu entwickeln
- ◆ Detailliertes Lernen der Grundlagen der 3D-Modellierung in ihren verschiedenen Formen
- ◆ Werden zum technischen Experten und/oder Künstler im Bereich 3D-Modellierung von Hard-Surface



Steigen Sie mit diesem kompletten Universitätskurs in die aufregende Welt der Hard Surface-Modellierung für Charaktere ein"





Spezifische Ziele

- ◆ Integrieren der Funktionsweise von Sculpt-Modellierung
- ◆ Kennen der Werkzeuge, mit denen sich die Leistung steigern lässt
- ◆ Vorstellen, welche Art von Sculpt in unserem Modell entwickelt werden soll
- ◆ Verstehen, wie Charakterrequisiten in unserem Konzept eine Rolle spielen
- ◆ Lernen, wie man Netze für den Export reinigt
- ◆ In der Lage sein, ein Hard Surface-Charaktermodell zu präsentieren

03

Kursleitung

Dieser Universitätskurs wird von einem hervorragenden Dozententeam geleitet. Sie sind Fachleute, die ihre berufliche Laufbahn im Bereich des Unterrichts entwickelt haben und die Studenten während des gesamten Lernprozesses begleiten. Der Studiengang wurde dank der Erfahrung der Lehrkräfte konzipiert und konzentriert sich darauf, den Anforderungen des Marktes gerecht zu werden: die Fortbildung von Experten im Bereich der Grafik- und Bildentwicklung für Videospiele. Sie verfügen nicht nur über einen umfangreichen Lebenslauf, sondern auch über spezielle Studien und Forschungsarbeiten.



“

Ein umfassendes Dozententeam wird Sie durch den Lehrplan führen, damit Sie den Herausforderungen einer Branche gewachsen sind, die echte Experten auf diesem Gebiet benötigt"

Leitung



Hr. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

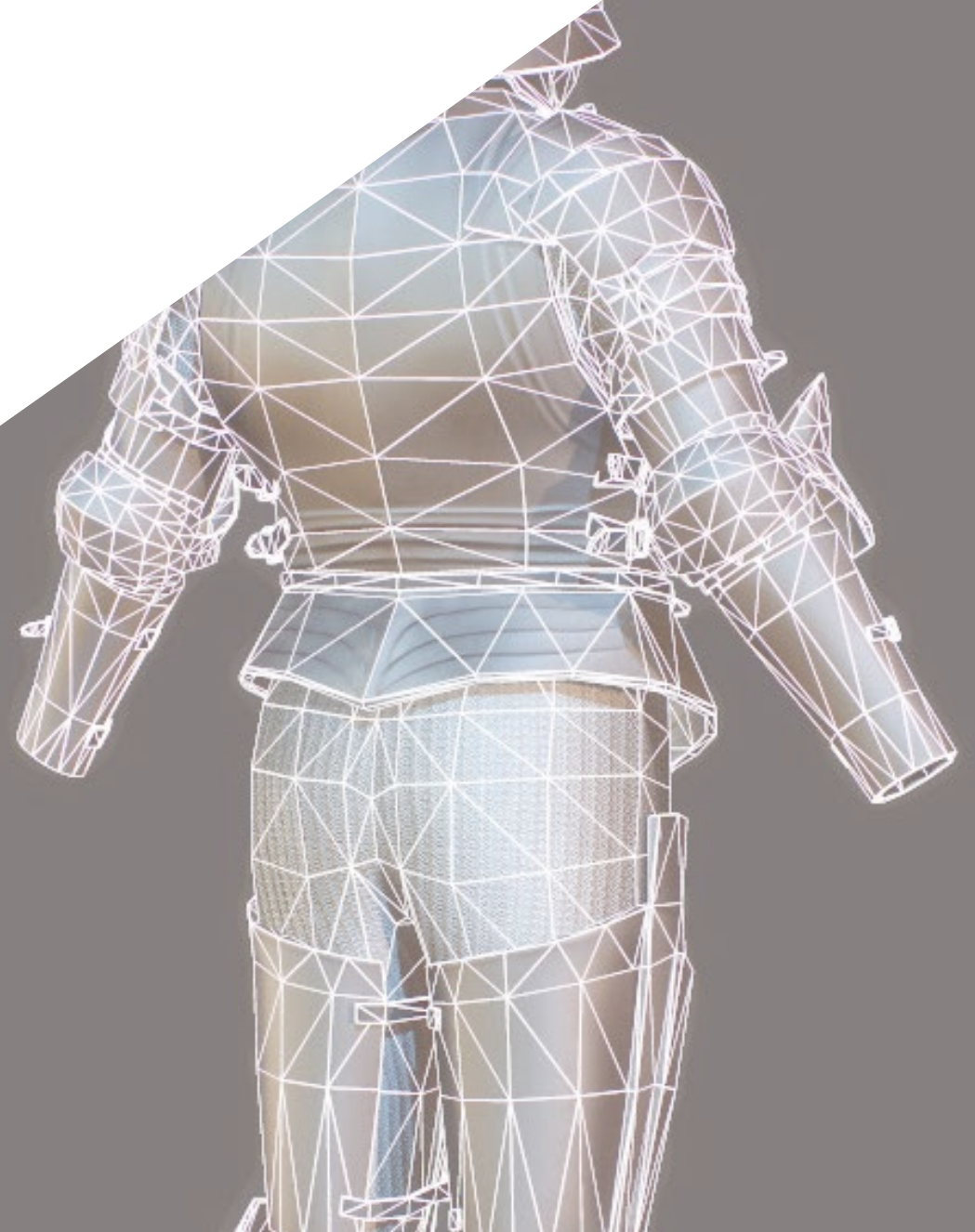
- ♦ 9 Jahre Erfahrung in der 3D-Modellierung in der Luftfahrt
- ♦ 3D-Künstler bei 3D Visualization Service Inc
- ♦ 3D-Produktion für Boston Whaler
- ♦ 3D-Modellierer für Shay Bonder Multimedia TV-Produktionsfirma
- ♦ Audiovisueller Produzent bei Digital Film
- ♦ Produktdesigner für „Escencia de los Artesanos“ 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

Dieser Universitätskurs ist in 10 verschiedene Abschnitte unterteilt. Der erste Teil konzentriert sich darauf, die nützlichsten Werkzeuge und ihre verschiedenen Konfigurationen für die Entwicklung von Hard Surface-Modellierung zu zeigen, während die anderen Abschnitte sich mit der praktischen Dimension der Erstellung einer Figur von Grund auf sowie mit ihrem Zubehör beschäftigen. Sie lernen auch, wie Sie die endgültige Ausarbeitung und das Posieren des Modells vornehmen. Es handelt sich um eine komplette Fortbildung, die vom Studium der Werkzeuge bis zur Ausarbeitung der spezifischen Modellierung einer Figur reicht.





“

Vom Studium der Werkzeuge, Pinsel und Einstellungen bis hin zur Ausarbeitung einer spezifischen Charaktermodellierung ist dies der ideale Universitätskurs, um Hard Surface-Modellierung für Charaktere zu erlernen"

Modul 1. Hard Surface-Modellierung für Charaktere

- 1.1. ZBrush
 - 1.1.1. ZBrush
 - 1.1.2. Verständnis der Schnittstelle
 - 1.1.3. Einige Meshes erstellen
- 1.2. Pinsel und Bildhauerei
 - 1.2.1. Konfigurationen für Pinsel
 - 1.2.2. Arbeiten mit Alphas
 - 1.2.3. Standard Pinsel
- 1.3. Tools
 - 1.3.1. Ebenen der Unterteilung
 - 1.3.2. Masken und Polygroups
 - 1.3.3. Instrumente und Techniken
- 1.4. Konzeption
 - 1.4.1. Einen Charakter anziehen
 - 1.4.2. Konzept-Analyse
 - 1.4.3. Rhythmus
- 1.5. Erste Charaktermodellierung
 - 1.5.1. Der Rumpf
 - 1.5.2. Die Arme
 - 1.5.3. Die Beine
- 1.6. Zubehör
 - 1.6.1. Gürtel hinzufügen
 - 1.6.2. Der Helm
 - 1.6.3. Flügel
- 1.7. Details zum Zubehör
 - 1.7.1. Helm-Details
 - 1.7.2. Flügel-Details
 - 1.7.3. Details zur Schulter



- 1.8. Details zum Körper
 - 1.8.1. Details zum Torso
 - 1.8.2. Details zum Arm
 - 1.8.3. Details zum Bein
- 1.9. Reinigung
 - 1.9.1. Reinigung des Körpers
 - 1.9.2. Erstellen von Subtools
 - 1.9.3. Wiederaufbau von Subtools
- 1.10. Finalisieren
 - 1.10.1. Posieren des Modells
 - 1.10.2. Materialien
 - 1.10.3. Rendering

“ Mit einem theoretischen Teil und anderen Abschnitten von äußerst praktischer Dimension werden Sie mit diesem Universitätskurs lernen, Ihren Charakteren und Kreaturen bei der Gestaltung von Videospielen mehr Realismus zu verleihen”



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 Hard Surface-Modellierung für Charaktere 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 Hard Surface-Modellierung für Charaktere** 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 Hard Surface-Modellierung für Charaktere**

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

Hard Surface-Modellierung
für Charaktere

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

Universitätskurs

Hard Surface-Modellierung für Charaktere

