

Universitätskurs

Künstlerische Volumen in Videospiele



Universitätskurs Künstlerische Volumen in Videospiele

- » 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/kunstlerische-volumen-videospielen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

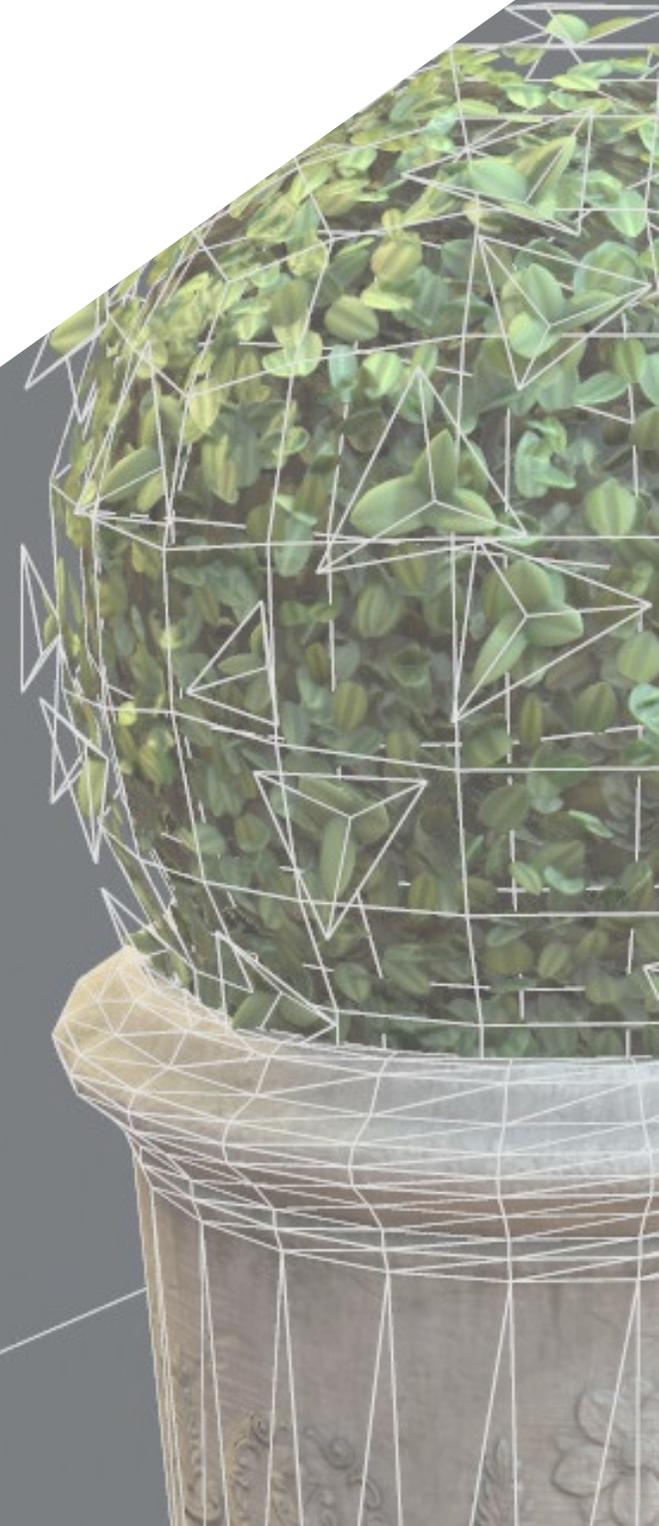
Qualifizierung

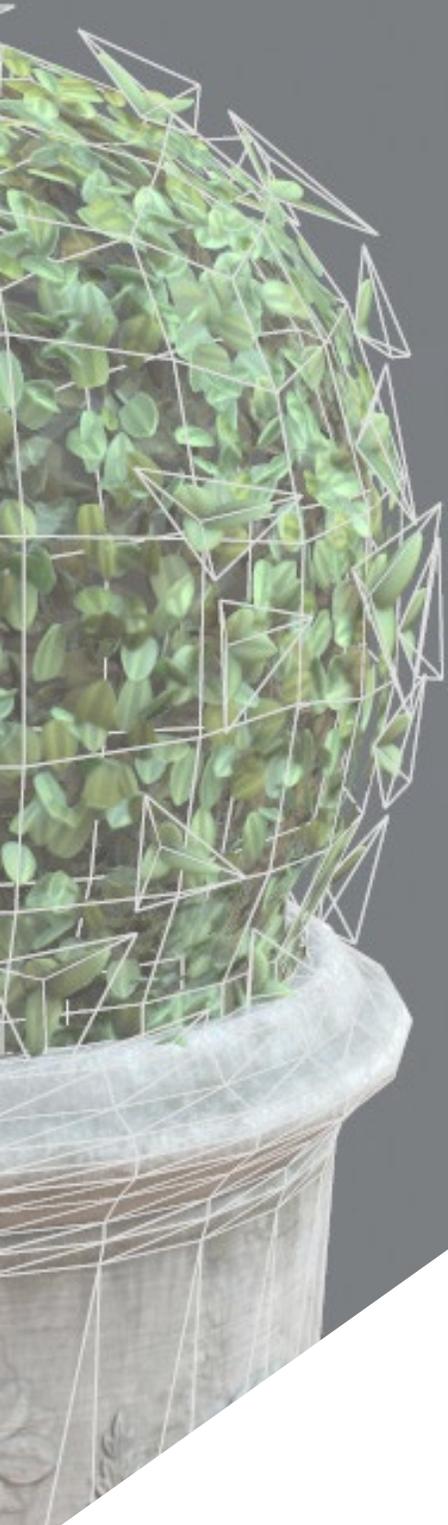
Seite 28

01

Präsentation

In der digitalen Animation und der Entwicklung von Videospielen ist die Arbeit des 3D-Designers von grundlegender Bedeutung. Nur mit ihren Fähigkeiten und Kenntnissen ist es möglich, Objekten, Figuren oder Landschaften Perspektive, Leben und Tiefe zu verleihen. Da diese Techniken zunehmend in interaktiven Medien eingesetzt werden, ist die Nachfrage nach Fachleuten in diesem Bereich gestiegen. In diesem Programm werden die Studenten die notwendigen Fähigkeiten entwickeln, um ein professioneller Künstler für Volumen zu werden.





““

Den Raum gut aufzuteilen und einem Entwurf eine Perspektive zu geben, ist eine der wichtigsten Funktionen in einem interaktiven Projekt, lernen Sie mit den Experten”

Mit Hilfe spezieller Software ist der 3D-Designer für die Erstellung und Verfeinerung der Polygonmodelle des Videospiele in Übereinstimmung mit der kreativen Richtung des Projekts verantwortlich. Sowohl die Figuren als auch die Elemente, die Teil des visuellen Konzepts des Werks sind, können mit traditionellen bis hin zu den modernsten Medien gestaltet werden.

Mit diesem Universitätskurs in Künstlerische Volumen in Videospiele entwickeln die Studenten ihre Fähigkeiten in der 2D- und 3D-Modellierung und -Gestaltung weiter und lernen den Umgang mit narrativen Schattierungen, Schattierungen in der Anatomie, Ebenen, Comics und Manga. Darüber hinaus werden Sie ein Experte in der Verwendung von Pinselstrichen als Mittel, um Objekten durch Farbe Volumen und Perspektive zu verleihen.

Während des Lernprozesses wird das Dozententeam praktische und interaktive Erfahrungen mit den theoretischen Inhalten über den virtuellen Campus von TECH verbinden, was die Studienerfahrung für die Studenten sehr viel dynamischer macht, da sie in der Lage sein werden, das Gelernte gleich umzusetzen.

Die sichere Umgebung von TECH bietet den Studenten die Möglichkeit, mit dem Fach- und Lehrpersonal über jedes beliebige Gerät mit Internetanschluss zu kommunizieren und das Studienmaterial herunterzuladen, um es jederzeit abrufen zu 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 Künstlerische Volumen in 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 Videospiele 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



Lernen Sie, wie man echte interaktive Werke online mit den Techniken erstellt, die im Universitätskurs in künstlerischen Volumen in Videospiele angewendet werden“

“

Wussten Sie, dass der Boom der 3D-Animation vor mehr als 25 Jahren mit dem Film Toy Story begann?, Diese Werkzeuge werden Ihnen neue Möglichkeiten in der audiovisuellen Industrie eröffnen”

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.

Steigen Sie mit Volumen in die Welt der Kunst ein und eröffnen Sie sich neue Möglichkeiten, denn es gibt immer mehr Stellenangebote für 3D-Designer.

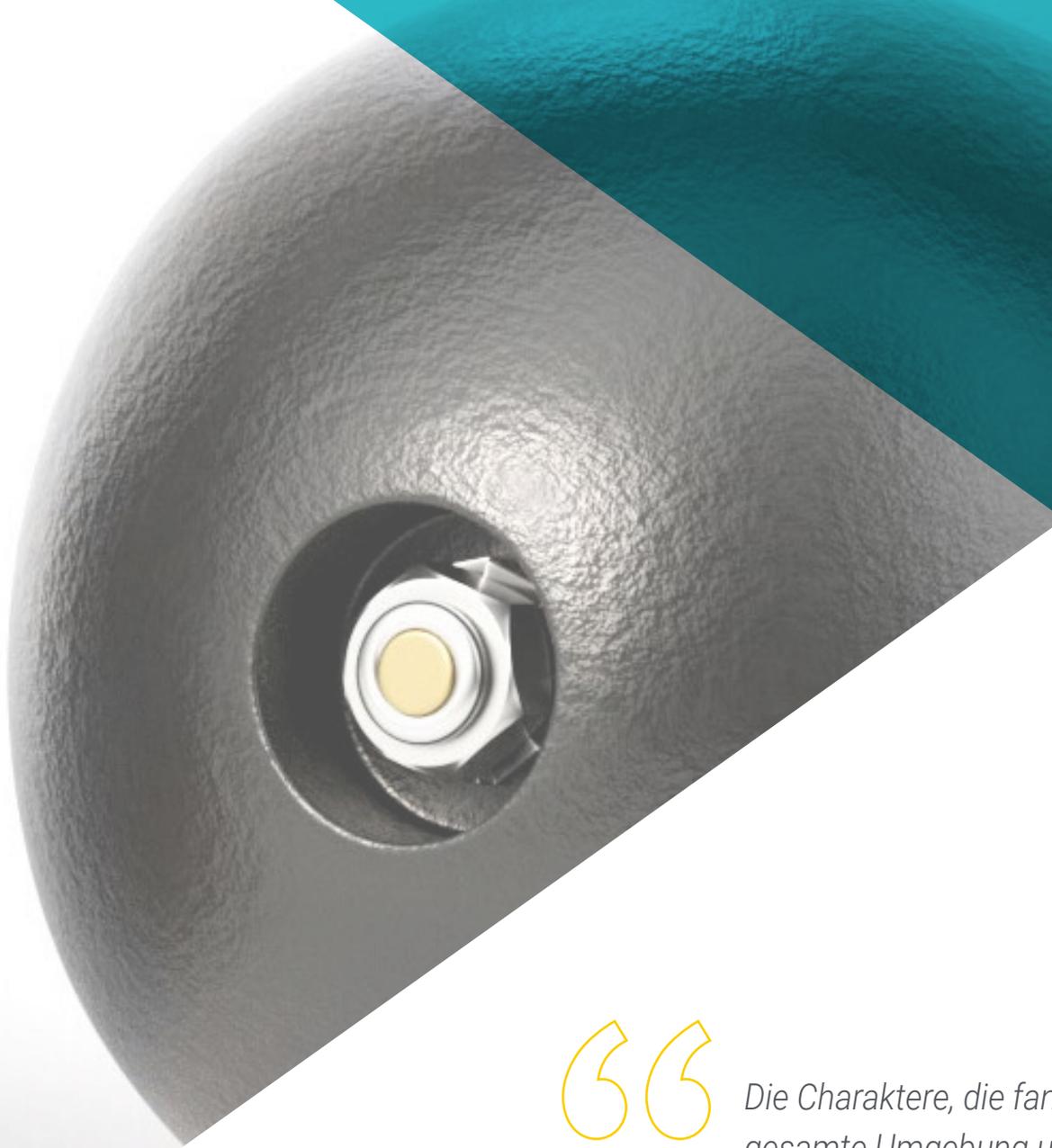
Lassen Sie Ihre Ideen in virtuellen Umgebungen Realität werden, indem Sie Linien mit den modernsten 3D-Designtechniken zum Leben erwecken.



02 Ziele

Mit dem Universitätskurs in künstlerische Volumen in Videospielen wird der Absolvent in der Lage sein, seinen Weg in den aktuellen Arbeitsmarkt in der audiovisuellen Industrie zu machen; das Hauptziel dieses Programms ist es, den Studenten alle Techniken im Bereich des Volumens im professionellen Zeichnen zu lehren, so dass sie in der Lage sind, ihre Ideen sowohl auf dem Papier als auch digital auszudrücken, die neuesten Techniken und Schattierungsverfahren in den verschiedenen Stilen des Designs, der Perspektive, des Einsatzes von Licht zu erlernen, um zunehmend realistische Werke mit einem einzigartigen Stil zu präsentieren, die jedes ihrer Werke zu einem bemerkenswerten Projekt machen.





“

Die Charaktere, die fantastischen Kreaturen sowie die gesamte Umgebung und die verschiedenen Objekte, die auf dem Bildschirm erscheinen, wurden vom Designer in 3D erschaffen, und Sie können einer von ihnen sein”



Allgemeine Ziele

- ◆ Erarbeitung von dreidimensionalen Formen für die Anwendung in virtuellen Umgebungen
- ◆ Erlernen der wirksamsten professionellen Zeichentechniken und Verfahren, um Linien durch Volumen und Farbe zum Leben zu erwecken
- ◆ Anwendung von Schattierung und Perspektive auf Figuren, Objekte und Bühnenbilder
- ◆ 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

- ◆ Vertiefung der Unterschiede zwischen 2D und 3D
- ◆ Kenntnisse über Schattierungen in Ebenen und Anatomie entwickeln
- ◆ Die verschiedenen Arten der Schattierung je nach gewähltem Stil kennen
- ◆ Wissen, wie man Volumen je nach Perspektive und Farbe anwendet

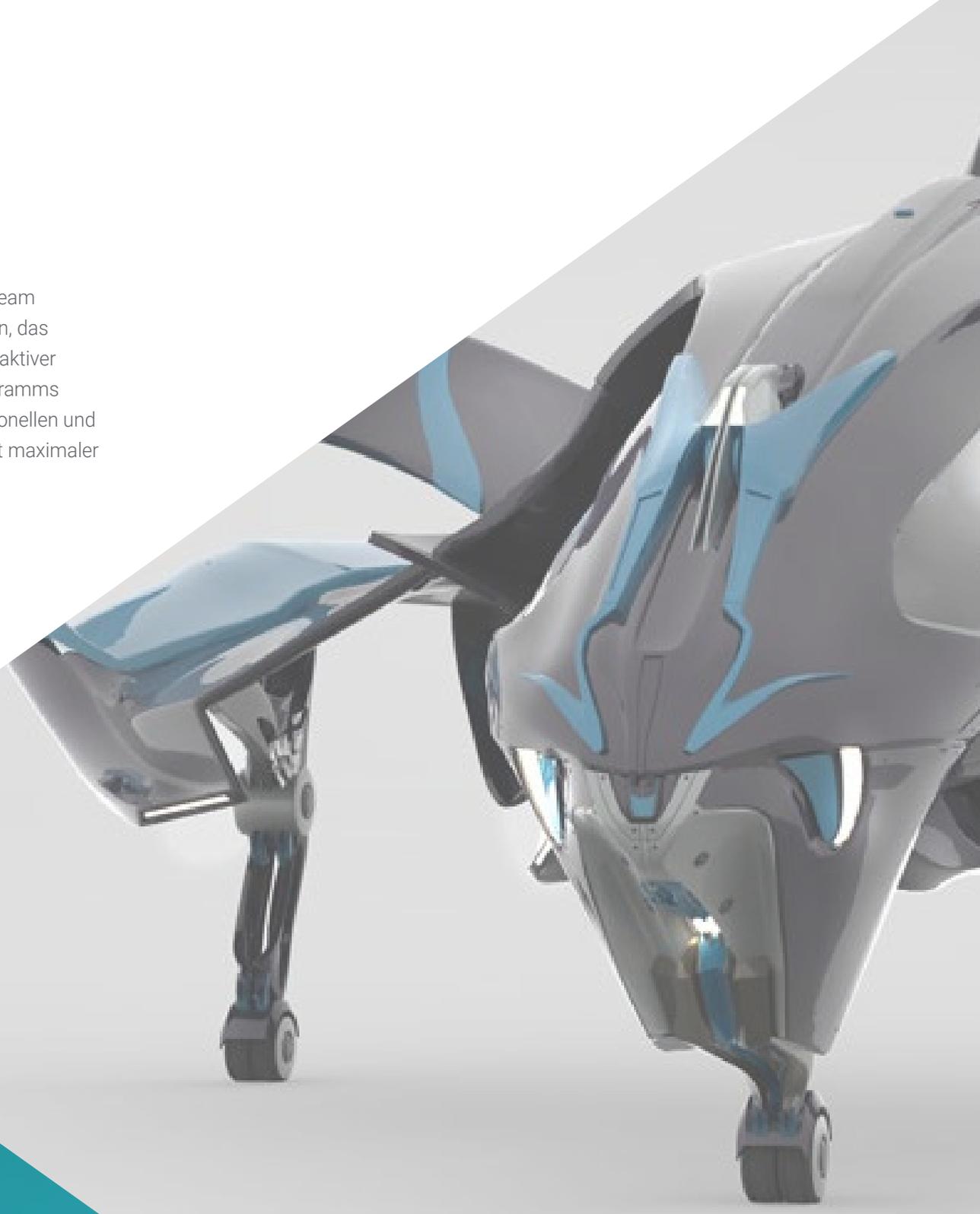


Sie lernen die digitale Kunst, Objekte mit Volumen zu erstellen, indem Sie Techniken wie Pinselstrich und Ambient Occlusion anwenden"

03

Kursleitung

Der Universitätskurs in künstlerischen Volumen in Videospielen bietet ein Team von Fachleuten mit Erfahrung und künstlerischem und technischem Wissen, das die Studenten auf eine Reise voller Lernen in der Kunst der Gestaltung interaktiver Werke für virtuelle Umgebungen führen wird. Zu den Dozenten dieses Programms gehören Konzeptkünstler, die über ein umfassendes Verständnis der traditionellen und avantgardistischen Mittel verfügen und den Studenten somit eine Reise mit maximaler Produktivität ermöglichen.





“

Wenn Sie bei TECH online studieren, sind Sie nie allein, denn das Dozententeam begleitet Sie auf Ihrem Weg”

Leitung



Hr. Mikel Alaez, Jon

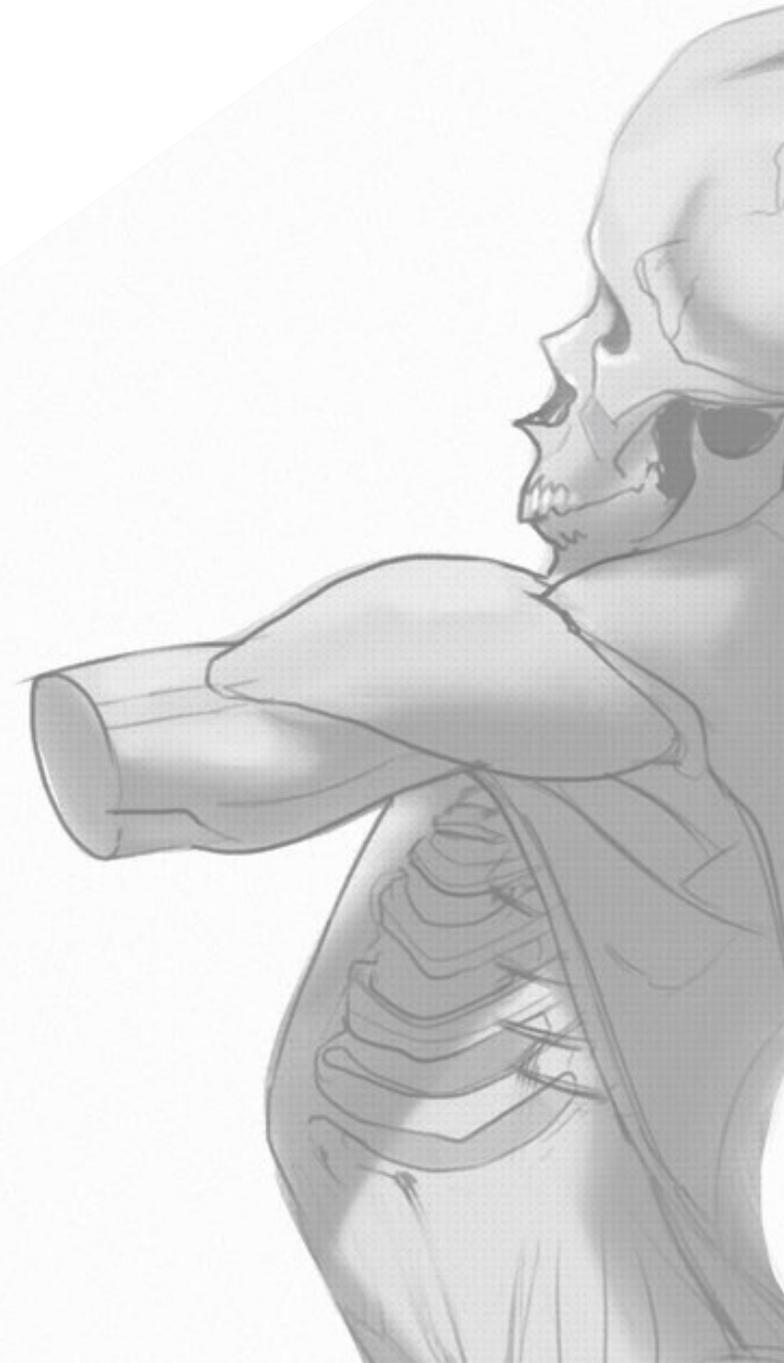
- Konzeptkünstler für Figuren im English Coach Podcast
- Konzeptkünstler in Máster D
- Hochschulabschluss in Kunst an der Universität der Schönen Künste UPV
- Concept Art und digitale Illustration in Master D Rendr



04

Struktur und Inhalt

Um den Studenten des Universitätskurses in künstlerischen Volumen in Videospiele zu ermöglichen, hat das fachkundige Dozententeam von TECH ein Programm mit spezifischen Inhalten für diejenigen entwickelt, die in ihrer beruflichen Ausbildung einen Schritt weiter gehen wollen, indem sie Objekte, Charaktere und Szenarien mit Perspektive auf eine spezialisierte Art und Weise erschaffen und eine technische und praktische Beherrschung der verschiedenen Konzepte, Materialien und Software in ihrer Ausführung haben, um so große Möglichkeiten in ihrer Karriere innerhalb der Kunst und des Designs von Videospiele zu skizzieren. All dies wird durch eine Lernmethodik umgesetzt, die auf *Relearning* mit praktischen und dynamischen Prozessen basiert und den Studenten die Möglichkeit gibt, ihr Studienmaterial herunterzuladen und es von jedem Gerät aus zu konsultieren.



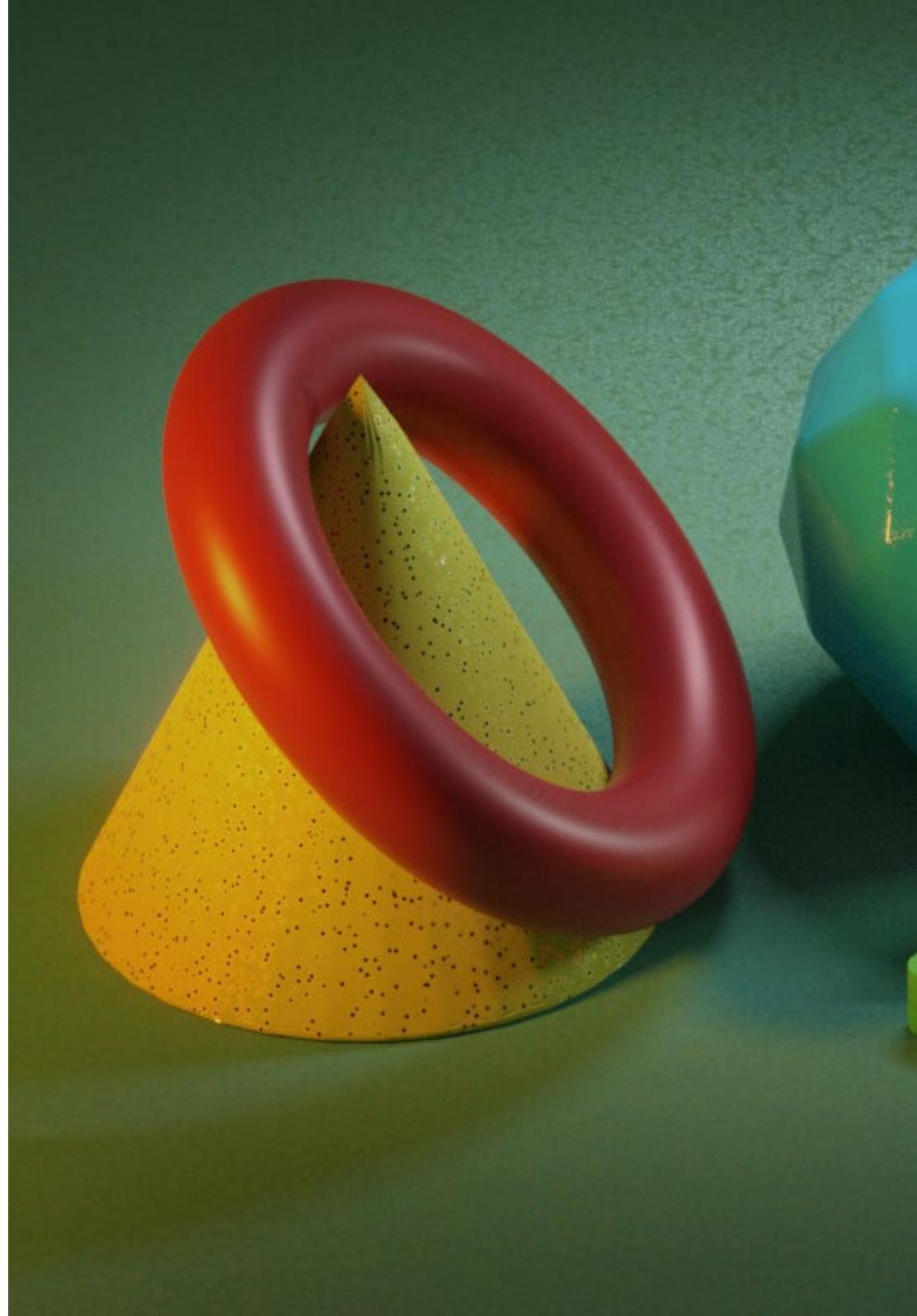


“

*Erschaffen Sie dreidimensionale Welten
in virtuellen Umgebungen dank des
Universitätskurses in künstlerischen
Volumen in Videospielen”*

Modul 1. Menge

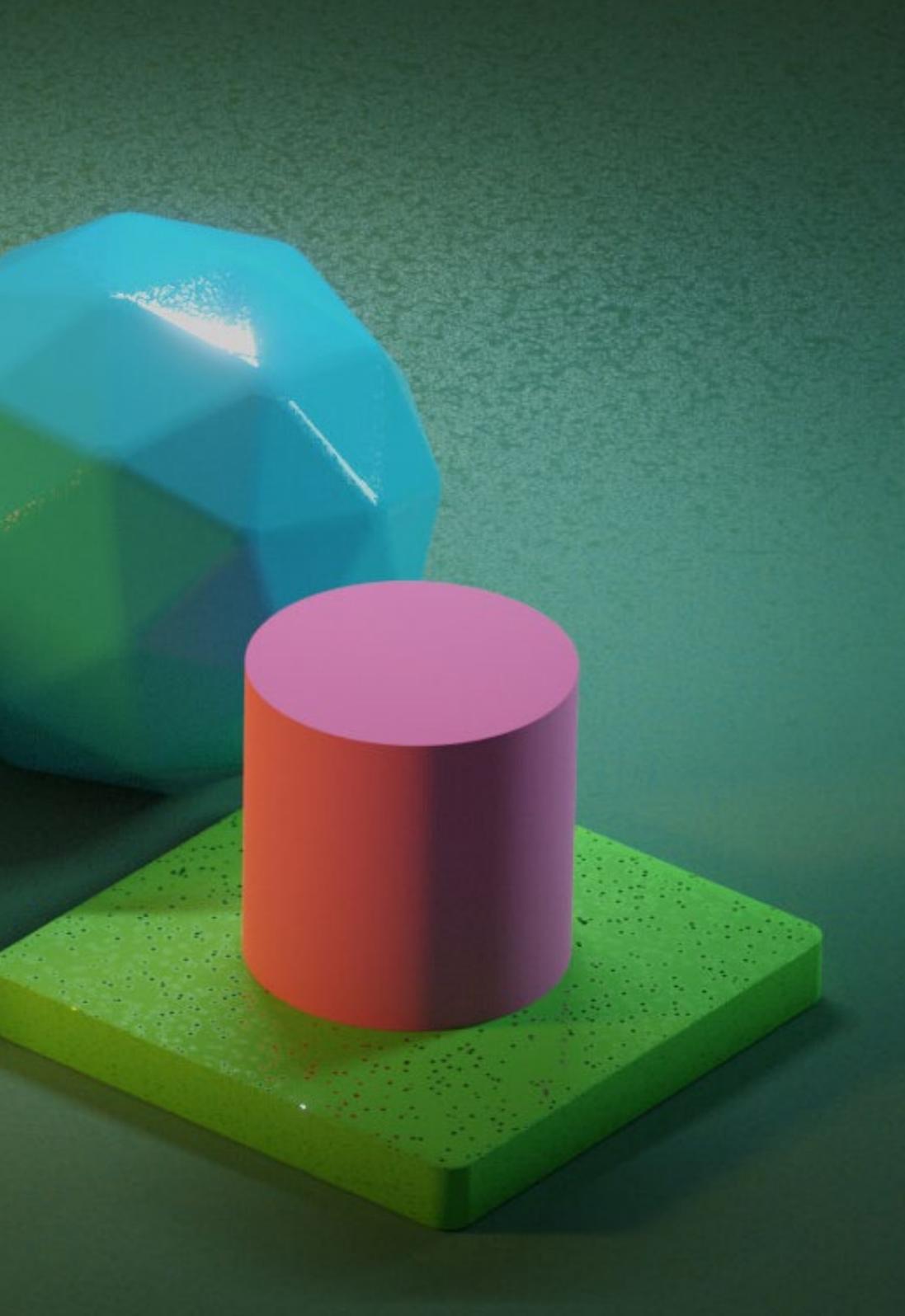
- 1.1. Dreidimensionale Formen
 - 1.1.1. 2D zu 3D
 - 1.1.2. Formen mischen
 - 1.1.3. Studie
- 1.2. Schatten auf Ebenen
 - 1.2.1. Mangel an Licht
 - 1.2.2. Richtung des Lichts
 - 1.2.3. Schatten auf verschiedenen Objekten
- 1.3. *Ambient Occlusion*
 - 1.3.1. Definition
 - 1.3.2. Leichte Schwierigkeit
 - 1.3.3. Kontakt
- 1.4. Schatten in der Anatomie
 - 1.4.1. Gesicht
 - 1.4.2. Pläne des menschlichen Körpers
 - 1.4.3. Beleuchtung
- 1.5. Erzählerische Schattierung
 - 1.5.1. Beispiel
 - 1.5.2. Wann verwenden?
 - 1.5.3. Übertreibung
- 1.6. Schattierung in Comics
 - 1.6.1. Stile
 - 1.6.2. Raster
 - 1.6.3. Autoren



- 1.7. Schattierung in Manga
 - 1.7.1. Stile
 - 1.7.2. Autoren
 - 1.7.3. Umsetzung
- 1.8. Raster
 - 1.8.1. Traditionell
 - 1.8.2. Digital
 - 1.8.3. Vorgefertigte Raster
- 1.9. Volumen und Perspektive
 - 1.9.1. Ohne Schattierung
 - 1.9.2. Formulare
 - 1.9.3. Umsetzung
- 1.10. Volumen nach Farbe
 - 1.10.1. Tiefe
 - 1.10.2. Form
 - 1.10.3. Pinselstrich



Nachdem Sie dies erfahren haben, wird sich Ihre Realität in der Welt des Designs ändern"



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 Künstlerische Volumen in Videospiele garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellt Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten”*

Dieser **Universitätskurs in Künstlerische Volumen in Videospiele**n 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 Künstlerische Volumen in Videospiele**n

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 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
Künstlerische Volumen
in Videospiele

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

Universitätskurs Künstlerische Volumen in Videospiele

