

Universitätskurs

Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität



Universitätskurs Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität

- » 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/retopo-kunst-virtuelle-realitat

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 Qualität der 3D-Charaktermodellierung hängt unter anderem von einer optimalen Retopologie ab. Es handelt sich hierbei um eine wesentliche Designarbeit, die von den künstlerischen Fachleuten, die ihre Karriere im Bereich der Videospiele in virtueller Realität verbessern wollen, perfekt verstanden werden muss. Diese Fortbildung bietet eine eingehende Untersuchung der Grundlagen der Retopologie und der wichtigsten Programme für ihre korrekte Ausführung. Die Beherrschung dieser Technik macht den Unterschied zwischen hervorragenden Designern aus. Um sich in diesem Bereich zu spezialisieren, können die Studenten auf ein Dozententeam mit langjähriger Erfahrung in diesem Bereich und auf eine Vielzahl von praktischen Fällen zählen, die das Studium in einem 100%igen Online-Modus erleichtern.





“

*Perfektionieren Sie Ihre Retopologie-Technik
und erstellen Sie dank dieses Universitätskurses
qualitativ hochwertige 3D-Designs”*

Der Universitätskurs in Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität konzentriert sich auf die Beherrschung und Verfeinerung der 3D-Modellierungstechnik. Eine Fachkraft, die die Retopologie beherrscht, wird ihre beruflichen Möglichkeiten in der auf virtueller Realität basierenden Videospieldindustrie erweitern.

Dieser Kurs behandelt die Grundlagen der Retopologie, die wichtigsten Fehler, die bei der Ausführung gemacht werden, und die Programme wie ZBrush oder TopoGun, mit denen hervorragende Ergebnisse erzielt werden können. Die Dozenten dieses Kurses haben viel Erfahrung auf diesem Gebiet, was sich positiv auf das Lernen des Studenten auswirkt, der sein Wissen auf den neuesten Stand bringen und mit den neuesten Entwicklungen auf dem Gebiet der 3D-Modellierung im VR-Videospiel-Sektor Schritt halten möchte.

Eine gute Möglichkeit zur Spezialisierung durch eine 100%ige Online-Methode, die Flexibilität für den Berufstätigen bietet, der seine Arbeit mit dem Lernen verbinden möchte. Alles, was man braucht, ist ein Internetgerät, um auf das gesamte multimediale Material zuzugreifen, das von der TECH Technologischen Universität angeboten wird, um den Wissenserwerb zu erleichtern.

Dieser **Universitätskurs in Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten in Kunst für virtuelle Realität präsentiert werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt 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



Die 3D-Modellierung für VR-Videospiele erfordert eine Beherrschung der Technik, die Sie dank dieses Universitätskurses erlangen werden"

“

Die großen Studios, die VR-Spiele entwickeln, brauchen qualifizierte Fachleute wie Sie. Schreiben Sie sich für diesen Universitätskurs ein“

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten 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 von 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 im Laufe der Fortbildung auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Erreichen Sie mit diesem Universitätskurs die Qualität, die das Studium erfordert, indem Sie die Technik der Retopologie beherrschen.

Machen Sie Fortschritte in Ihrer beruflichen Laufbahn und perfektionieren Sie Ihre dreidimensionalen künstlerischen Kreationen.



02 Ziele

In diesem Universitätskurs werden die Studenten in die Lage versetzt, die Technik der Retopologie zu beherrschen und die wichtigsten Programme und Werkzeuge wie ZRemesher, Decimation Master und ZModeler kennenzulernen, die alle für eine qualitativ hochwertige 3D-Modellierung verwendet werden. Darüber hinaus bieten die von den Fachdozenten vorgestellten praktischen Fälle eine Lernerfahrung, die der Realität in der VR-Videospielindustrie sehr nahe kommt.





“

Seien Sie der Profi, dessen 3D-Kunstwerke von den großen Unternehmen der VR-Spieleindustrie gesucht werden“



Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der Vorteile und Einschränkungen von virtueller Realität
- ◆ Entwickeln hochwertiger *Hard Surface*-Modelle
- ◆ Erstellen von qualitativ hochwertigen organischen Modellierungen
- ◆ Verstehen der Grundlagen der Retopologie
- ◆ Verstehen der Grundlagen von UVs
- ◆ Beherrschen von *Baking* in Substance Painter
- ◆ Umgehen mit Schichten
- ◆ Erstellen eines Dossiers und Präsentieren von Arbeiten auf professionellem Niveau und in höchster Qualität
- ◆ Treffen einer bewussten Entscheidung, welche Programme am besten zur *Pipeline* des Studenten passen





Spezifische Ziele

- ◆ Beherrschen der Zbrush-Retopologie
- ◆ Wissen, wann man ZRemesher, Decimation Master und ZModeler verwendet
- ◆ Erstellen der Retopologie einer beliebigen Modellierung
- ◆ Beherrschen von TopoGun, einem speziellen professionellen Werkzeug
- ◆ Fortbilden von Fachleuten in der Durchführung von komplexen Retopos



Das Relearning-System und die Fallsimulation sind zwei wichtige Lernmethoden in diesem Universitätskurs"

03

Kursleitung

Das Dozententeam für diesen Universitätskurs wurde von der TECH Technologischen Universität sorgfältig ausgewählt, um einen spezialisierten Unterricht anbieten zu können, der allen Studenten gerecht wird. Mit dieser Philosophie im Hinterkopf haben wir ein Dozententeam mit Qualifikationen in künstlerischem Design und der Entwicklung von VR-Videospielen zusammengestellt, das sein Wissen in einem Bereich einbringt, den nur wenige perfekt beherrschen.





“

Das Dozententeam wird sich darauf konzentrieren, Ihre Retopologie-Technik zu verbessern, damit Sie in den VR-Gaming-Sektor einsteigen können"

Leitung



Hr. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- ♦ Senior Artist für Umgebung und Elemente und 3D-Berater bei The Glimpse Group VR
- ♦ Designer von 3D-Modellen und Texturkünstler für Inmo-Reality
- ♦ Props- und Umgebungskünstler für PS4-Spiele bei Rascal Revolt
- ♦ Hochschulabschluss in Bildende Kunst an der Universität des Baskenlandes
- ♦ Spezialist für Grafiktechniken an der Universität des Baskenlandes
- ♦ Masterstudiengang in Bildhauerei und Digitales Modellieren an der Voxel School von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Kunst und Design für Videospiele an der U-tad Universität von Madrid



04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätskurses wurde von einem Team von Fachdozenten entwickelt, um den Studenten die Möglichkeit zu geben, die wichtigsten Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Retopologie-Technik zu erwerben. Mit diesem Ziel vor Augen wurde ein Studienplan strukturiert, der mit den allgemeinen Konzepten der Retopologie beginnt und während der sechs Wochen des Kurses die verschiedenen Werkzeuge vertieft, die die Beherrschung dieser 3D-Modellierungstechnik für VR-Videospiele erleichtern. Die Simulation praktischer und realer Fälle, die von spezialisierten Dozenten vorgeschlagen werden, ist entscheidend für die Vertiefung der Kenntnisse.



“

Ein 100%iger Online-Universitätskurs mit einem Relearning-System, das es Ihnen ermöglicht, Ihre berufliche Laufbahn und Ihr Studium miteinander zu verbinden"

Modul 1. Retopo

- 1.1. Retopo in Zbrush-ZRemesher
 - 1.1.1. ZRemesher
 - 1.1.2. Leitfäden
 - 1.1.3. Beispiele
- 1.2. Retopo in Zbrush-Decimation Master
 - 1.2.1. *Decimation Master*
 - 1.2.2. Kombinieren mit Pinseln
 - 1.2.3. *Workflow*
- 1.3. Retopo in Zbrush-ZModeler
 - 1.3.1. ZModeler
 - 1.3.2. Modi
 - 1.3.3. Korrigieren von Mesh
- 1.4. *Prop*-Retopologie
 - 1.4.1. *Prop Hard Surface*-Retopo
 - 1.4.2. Organisches *Prop*-Retopo
 - 1.4.3. Retopo einer Hand
- 1.5. TopoGun
 - 1.5.1. Vorteile von TopoGun
 - 1.5.2. Die Schnittstelle
 - 1.5.3. Importieren
- 1.6. *Tools: Edit*
 - 1.6.1. *Simple Edit Tool*
 - 1.6.2. *Simple Create Tool*
 - 1.6.3. *Draw Tool*
- 1.7. *Tools: Bridge*
 - 1.7.1. *Bridge Tool*
 - 1.7.2. *Brush Tool*
 - 1.7.3. *Extrude Tool*
- 1.8. *Tools: Tubes*
 - 1.8.1. *Tubes Tool*
 - 1.8.2. *Symmetry Setup*
 - 1.8.3. *Subdivision Feature* und *Baking* von Maps





- 1.9. Retopo eines Kopfes
 - 1.9.1. *Loops* im Gesicht
 - 1.9.2. Optimierung der Masche
 - 1.9.3. Exportieren
- 1.10. Ganzkörper-Retopo
 - 1.10.1. Körper-*Loops*
 - 1.10.2. Optimierung der Masche
 - 1.10.3. VR-Anforderungen

“

Ihre künstlerischen 3D-Designs werden mit diesem Universitätskurs einen unvergleichlichen Qualitätssprung machen. Öffnen Sie sich Türen in der 3D-Videospielindustrie"

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 hinter sich lässt 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

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 Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

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 Methodology

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 zu spezialisieren. 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 spanischsprachigen Online-Universität 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 fortgebildet. 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 Ihre Spezialisierung 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten 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 hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

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.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung 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 Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität** 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 Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität**

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 institutionen
virtuelles Klassenzimmer sprache

tech technologische
universität

Universitätskurs Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität

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

Universitätskurs Retopo in Kunst für die Virtuelle Realität