

Universitätskurs

Schaffung von Landschaften
und Organischen Umgebungen
mit Digitaler Bildhauerei



Universitätskurs Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen mit Digitaler Bildhauerei

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

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 Entwicklung von Terrain ist eine der interessantesten Spezialisierungen, da sich die gesamte Kreativität auf den Raum konzentriert, in dem sich die Handlung des Videospiele entfalten wird, und so der erstaunlichste Hyperrealismus gefördert werden kann. Es verleiht dem Projekt durch die Schaffung verschiedener Umgebungen, in denen die Animationstests der Figuren durchgeführt werden können, eine große Qualität. Die Entwicklung neuer Fähigkeiten erweitert daher die Möglichkeiten des heutigen Berufstätigen auf einem Markt mit hoher Nachfrage. Dieses 100%ige Online-Fortbildungsprogramm zielt darauf ab, Fachleuten alle notwendigen Kenntnisse zu vermitteln, um Räume zu schaffen und sich der Natur in all ihren Formen und Landschaften anzunähern, und zwar unter der Anleitung von Experten, die sich auf die innovativste Methodik des *Relearnings* stützen.





“

Lernen Sie fraktale Systeme wie SpeedTree kennen und nutzen Sie leistungsstarke Werkzeuge zur Erzeugung von organischem Gelände mit Heightmap-Erhebungen"

Die Förderung der Kreativität oder des erstaunlichen Hyperrealismus in der heutigen technologischen Welt ist eine Aufgabe für Unternehmer. Jene, die immer das Risiko der Innovation eingehen und zeigen, dass es mit Technik und Wissen immer möglich ist, das beste Ergebnis zu erzielen. Diejenigen, die sich durch ihre Fähigkeiten auszeichnen möchten, können auf diesen Universitätskurs in Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen mit Digitaler Bildhauerei zählen, wo sie alle theoretischen und praktischen Inhalte finden werden, die von Experten für ihr Lernen ausgewählt wurden.

Der Lehrplan dieses Fortbildungsprogramms ist so strukturiert, dass die Studenten in der Lage sein werden, *Low Poly*-Elemente zu beherrschen, um sie in Virtual-Reality-Räume oder *Videogames* zu integrieren, bis hin zu *High Poly*-Systemen durch Modellierung in *ZBrush*. Zusätzlich zu fraktalen Systemen wie *SpeedTree* und leistungsstarken Werkzeugen zur Erzeugung organischer Landschaften. Mit *Realtime Heightmapping* wie *Unity's Terrain* oder *Unreal's Terrain* und sogar realistischer Wasserplatzierung und Dynamik wie Wind.

Ebenso werden sie lernen, wie man schnelle *Motion Capture*-Rigging-Techniken einsetzt und Bewegungsräume schafft, in denen sie die Entwicklung zukünftiger interaktiver Projekte testen können. Schließlich sollen die Projekte mit Kinokameras für ein mögliches *Showreel* gefilmt und Szenen mit immersiven Virtual-Reality-Erfahrungen (VR) erstellt werden. Und dazu ein ausführbares Programm, das sie ohne die Entwicklungssoftware an Ihre Kunden weitergeben können.

All dies ist möglich dank des besten Online-Lernsystems, das auf dem *Relearning* basiert und von TECH implementiert wurde. Die Kombination verschiedener Formate von Inhalten, die von Experten sorgfältig ausgewählt wurden, steht vom ersten Tag an zum Abruf oder Download auf einem Gerät Ihrer Wahl mit Internetanschluss zur Verfügung. Dies bietet den Berufstätigen von heute, die sich weiterbilden wollen, mehr Komfort.

Dieser **Universitätskurs in Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen mit Digitaler Bildhauerei** 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
- ◆ 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



Sie werden Räume schaffen, in denen Sie die Kreativität fördern oder den erstaunlichsten Hyperrealismus, die virtuelle Realität, umsetzen können"

“

Die Entwicklung von Terrains ist eine der interessantesten Spezialisierungen im Bereich der digitalen Umgebung für Videospiele. Erweitern Sie Ihre Möglichkeiten mit diesem Universitätskurs"

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.

Diese Art des Studiums ermöglicht es Ihnen, neue Techniken in Ihre laufenden Projekte einzubeziehen und diese zu verbessern.

Schreiben Sie sich jetzt ein und lernen Sie alle Vorteile der Relearning-Methode kennen.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses ist es, dass Fachleute sich in neuen Arbeitsbereichen weiterentwickeln und bei jedem ihrer Projekte die besten Ergebnisse erzielen, indem sie die verschiedenen Techniken der organischen Modellierung und fraktale Systeme für die Erzeugung von Elementen der Natur anwenden.

Das ist das wesentliche Ziel dieses Universitätskurses, der sich mit allen Techniken und Werkzeugen für die Schaffung von Landschaften und organischen Umgebungen mit digitaler Bildhauerei beschäftigt. Ein Programm, das äußerste pädagogische Rigorosität, höchste akademische Standards und die neuesten Bildungstechnologien miteinander verbindet.





“

Bringen Sie Ihre Karriere mit exklusiven und einzigartigen Fortbildungen voran, wie nur TECH sie Ihnen bieten kann"



Allgemeine Ziele

- ◆ Genaues Anwenden von Modellierungs-, Texturierungs-, Beleuchtungs- und Renderingverfahren
- ◆ Entwickeln von Räumen voller Kreativität und Hyperrealismus nach dem organischen Modell
- ◆ Verstehen der Notwendigkeit einer guten Topologie auf allen Ebenen der Entwicklung und Produktion
- ◆ Verstehen der aktuellen Systeme der Film- und Videospiegelindustrie, um großartige Ergebnisse zu erzielen





Spezifische Ziele

- ◆ Erlernen der verschiedenen organischen Modellierungstechniken und fraktalen Systeme für die Erzeugung von Elementen der Natur und des Geländes sowie die Umsetzung unserer eigenen Modelle und 3D-Scans
- ◆ Vertiefen des Vegetationserstellungssystems und wie man es professionell in *Unity* und *Unreal Engine* steuert
- ◆ Schaffen von Szenen mit immersiven VR-Erlebnissen

“

Mit diesem Abschluss werden Sie in der Lage sein, bei der Entwicklung Ihres nächsten Videospiele Räume voller Kreativität zu schaffen"

03 Kursleitung

TECH hat die am meisten spezialisierten Dozenten im Bereich 3D-Modellierung und Konzeptkunst ausgewählt, um diesen Universitätskurs in Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen mit Digitaler Bildhauerei zu entwickeln und zu unterrichten. Sie haben jedes der Studienthemen gründlich ausgewählt und begleiten den Studenten während des gesamten Lernprozesses in einer 100%igen Online-Umgebung über eine sichere und dynamische Plattform.





“

Das Programm wird von Experten für digitale Bildhauerei geleitet, was ein Qualitätssiegel für den Inhalt ist"

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 verfügt über einen Lehrplan, der es dem Studenten ermöglicht, kontinuierlich die Techniken und Werkzeuge zu erlernen, die derzeit für die Schaffung von organischen Landschaften und Umgebungen mit digitaler Bildhauerei verwendet werden. Spezialisierte Inhalte, die von erfahrenen Dozenten entwickelt wurden und vom ersten Tag an von jedem Gerät mit Internetanschluss abgerufen oder heruntergeladen werden können, basierend auf der Grundlage von Relearning, einer innovativen Methodik, die ein agiles Lernen durch die Wiederholung von Konzepten ermöglicht, um den Abschluss in nur 6 Wochen zu erreichen.



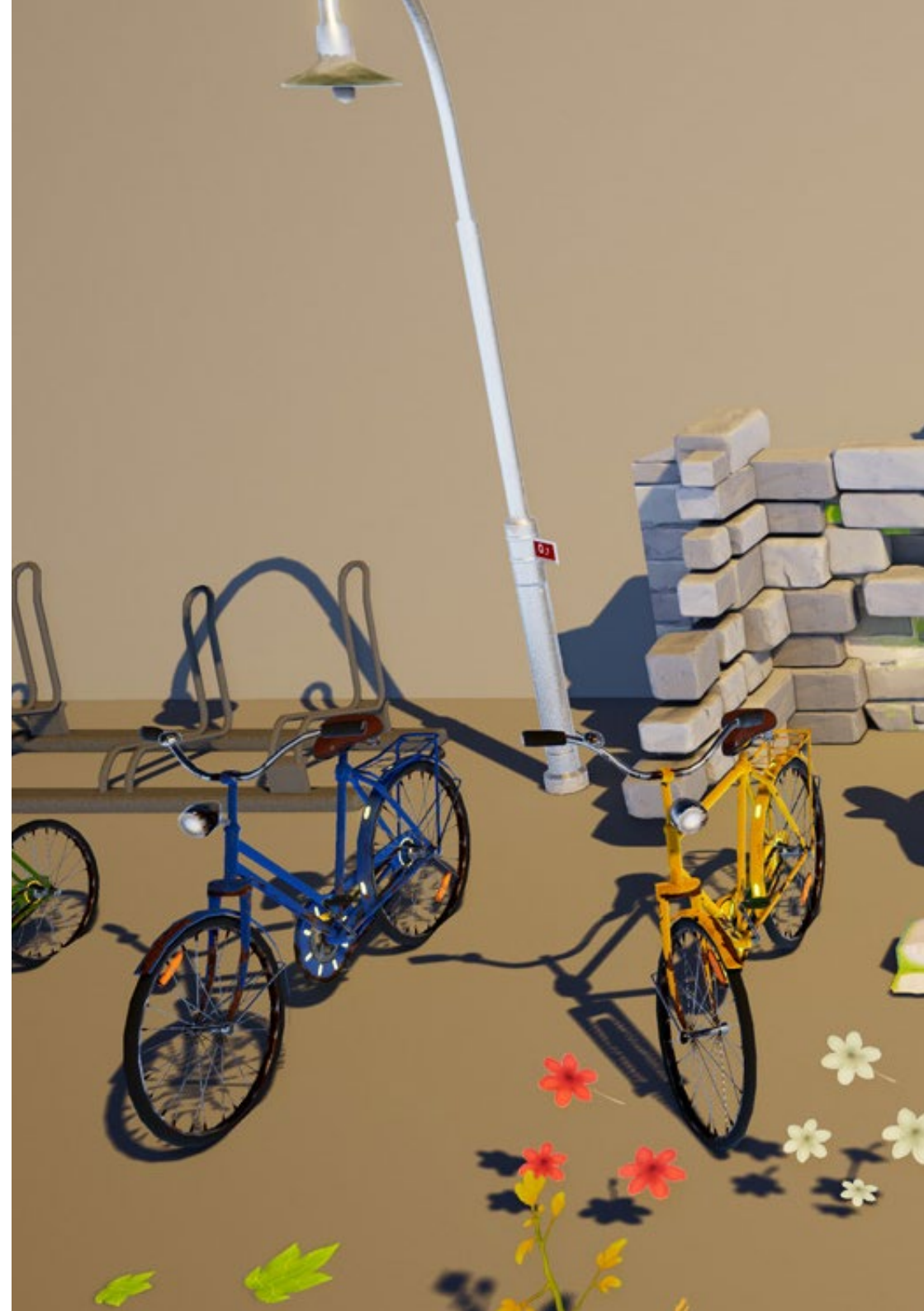


“

Lernen Sie, wie Sie mit Heightmap-Erhebungen wie Unity Terrain oder Unreal leistungsstarke Tools zur Erzeugung organischer Terrains in Realtime nutzen können"

Modul 1. Erstellen von Terrains und organischen Umgebungen

- 1.1. Organische Modellierung in der Natur
 - 1.1.1. Anpassung der Pinsel
 - 1.1.2. Entstehung von Felsen und Klippen
 - 1.1.3. Integration mit *Substance Painter* 3D
- 1.2. Land
 - 1.2.1. Karten der Verschiebung in der Landschaft
 - 1.2.2. Entstehung von Felsen und Klippen
 - 1.2.3. Bibliotheken von Scans
- 1.3. Vegetation
 - 1.3.1. *SpeedTree*
 - 1.3.2. *Vegetation Low Poly*
 - 1.3.3. Fraktale
- 1.4. *Unity Terrain*
 - 1.4.1. Organische Landschaftsmodellierung
 - 1.4.2. Bemalung der Landschaft
 - 1.4.3. Schaffung von Vegetation
- 1.5. *Unreal Terrain*
 - 1.5.1. *Heightmap*
 - 1.5.2. Texturiert
 - 1.5.3. *Unreal's Foliage System*
- 1.6. Physik und Realismus
 - 1.6.1. Physik
 - 1.6.2. Wind
 - 1.6.3. Flüssigkeiten
- 1.7. Virtuelle Rundgänge
 - 1.7.1. Virtuelle Kameras
 - 1.7.2. Dritte Person
 - 1.7.3. Erste Person FPS





- 1.8. Kinematographie
 - 1.8.1. *Cinemachine*
 - 1.8.2. *Sequencer*
 - 1.8.3. Aufzeichnungen und Ausführungen
- 1.9. Visualisierung der Modellierung in der virtuellen Realität
 - 1.9.1. Tipps zum Modellieren und Texturieren
 - 1.9.2. Nutzung des interaxialen Raums
 - 1.9.3. Projektvorbereitung
- 1.10. Erstellung von VR-Szenen
 - 1.10.1. Situation der Kameras
 - 1.10.2. Landschaft und Info-Architektur
 - 1.10.3. Plattformen der Nutzung

“

Schließen Sie sich der Gemeinschaft von Fachleuten an, die in der Online-Fortbildung den wahren Schlüssel zum Erfolg sehen”

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.





“

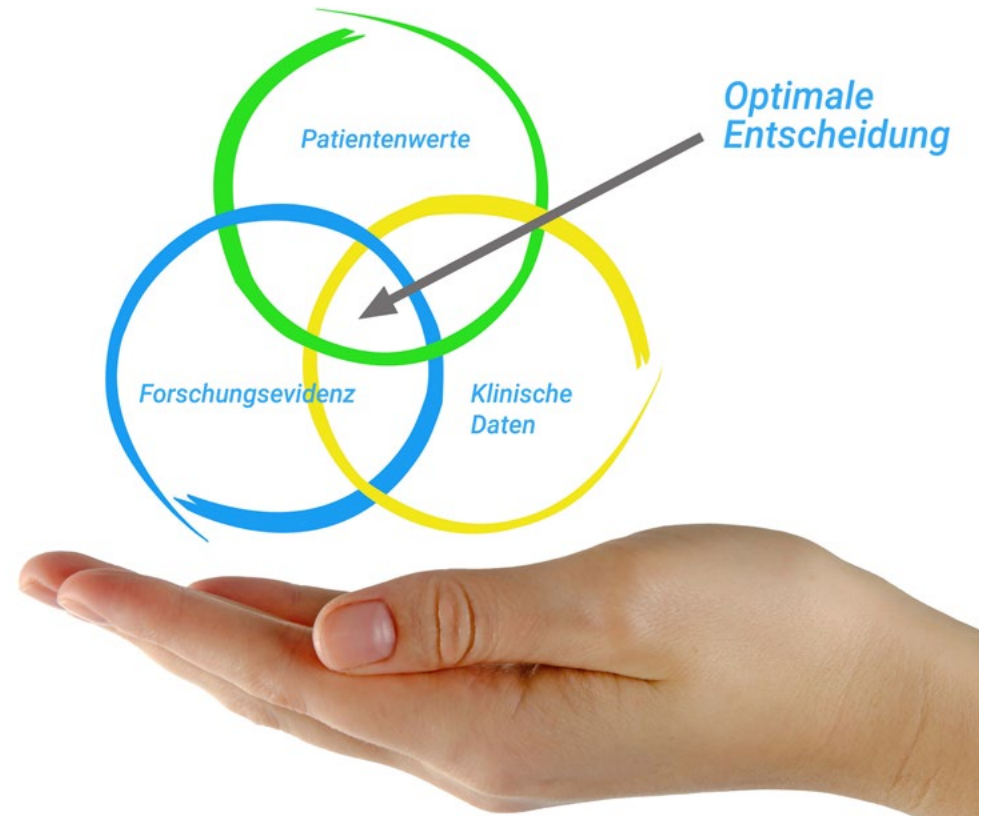
Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

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 Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen mit Digitaler Bildhauerei 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 Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen mit Digitaler Bildhauerei** 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 Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen mit Digitaler Bildhauerei**

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 japan
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovativen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Schaffung von
Landschaften
und Organischen
Umgebungen mit
Digitaler Bildhauerei

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

Universitätskurs

Schaffung von Landschaften
und Organischen Umgebungen
mit Digitaler Bildhauerei

