

Universitätskurs Sci-Environment in Kunst für die Virtuelle Realität



Universitätskurs Sci-Environment 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

Internetzugang: www.techtute.com/de/videospiele/universitatskurs/sci-environment-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 auf der VR-Technologie basierende Spieleindustrie erwartet für die Zukunft eine Verdopplung der Anzahl der angeschlossenen *Gamers* im Vergleich zu den heutigen Zahlen. Angesichts eines aufstrebenden Sektors muss der Experte, der in den besten Studios für die Erstellung von Spielen vertreten sein möchte, spezialisiert sein und über ein Dossier mit seinen besten Entwürfen verfügen. In diesem Programm simuliert das Lehrteam, Experten auf dem Gebiet des Designs, die Inbetriebnahme eines Projekts für ein VR-Videospiel. Auf diese Weise wird der Experte in der Lage sein, ein vollständiges und perfektes *Sci-Fi-Environment* zu produzieren. Die Online-Lehrmethode, das *Relearning*-System und die Videozusammenfassungen erleichtern die Konsolidierung des gesamten Wissens, das in diesem Studiengang vermittelt wird.





“

Machen Sie sich bereit für einen boomenden Sektor der Virtual-Reality-Videospiele. Zeigen Sie Ihr bestes Sci-Fi-Environment und erobern Sie die großen Studios der Branche"

Der Universitätskurs in Sci-Environment in Kunst für die Virtuelle Realität bereitet Fachleute darauf vor, ihre 3D-Kreationen in einer Videospieleindustrie, die nach qualifiziertem und spezialisiertem Personal sucht, optimal zu präsentieren.

Dieses Programm gibt dem Experten die grundlegenden Werkzeuge an die Hand, um hochwertige Assets und ein Sci-Fi-Environment auf dem Niveau der großen Designer des Spielesektors zu erstellen. Die präzise kreative Arbeit wird von einem Team von Dozenten angeleitet, die die Technik und die am häufigsten verwendete Software im Bereich des Designs für Videospiele und Virtuelle Realität beherrschen.

Dieser äußerst praxisnahe Unterricht ermöglicht es dem Experten, seine Ressourcen und Arbeitsabläufe zu optimieren, so dass er weiß, wo er je nach gewünschtem Ergebnis mehr oder weniger Zeit in die Gestaltung investieren muss. Eine Fortbildung, die dem Bedarf der Unternehmen des Sektors entspricht und die dem Experte hilft, seine Karriere zu fördern.

Eine großartige Gelegenheit, die die TECH Technologische Universität denjenigen Studenten bietet, die ihr Wissen durch ein *Relearning*-System und ein flexibles Online-Lehrmodell erweitern möchten. Die große Vielfalt an Multimedia-Ressourcen und das Lernen anhand realer Fälle vervollständigen ein Programm, das für die 3D-Designer von der Gegenwart und Zukunft konzipiert wurde.

Dieser **Universitätskurs in Sci-Environment in Kunst für die Virtuelle Realität** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 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



Dieser Universitätskurs wird Ihnen helfen, einen weiteren Schritt in Ihrer beruflichen Laufbahn in der Videospieleindustrie zu machen"

“

Ihre künstlerischen Kreationen sind fantastisch, jetzt müssen Sie nur noch ein exzellentes Dossier präsentieren, dank der Kenntnisse aus diesem Universitätskurs"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, werden es den Fachleuten ermöglichen, in einem situierten und kontextbezogenen Umfeld zu lernen, mit anderen Worten, eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung ermöglicht, die auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms 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.

Spezialisieren Sie sich auf das künstlerische Design in VR-Videospielen und sichern Sie sich Ihre berufliche Zukunft.

Überwinden Sie sich und schaffen Sie ein Sci-Fi-Environment, das die großen VR-Spielstudios verblüffen wird.



02 Ziele

Der Lehrplan dieses Universitätskurses in Sci-Environment in Kunst für die Virtuelle Realität zeigt dem Experten, wie er ein *Environment* von Anfang bis Ende effizient realisieren kann. Darüber hinaus werden die Studenten in der Lage sein zu erkennen, welche Optionen je nach Design und verwendetem Programm am besten geeignet sind. In diesem Lernprozess wird das Lehrteam die wichtigsten Tipps geben, um ein wirklich hochwertiges Projekt im Bereich der Modellierung von Virtual-Reality-Videospielen zu realisieren.



“

Schreiben Sie sich für einen Universitätskurs ein, der Ihnen die Richtlinien für die Realisierung effizienter Projekte für die VR-Videospielindustrie vermittelt"



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*
- ◆ Gekonntes Verwalten von Ebenen
- ◆ In der Lage sein, ein *Dossier* zu erstellen und eine Arbeit auf professionellem Niveau und in höchster Qualität zu präsentieren
- ◆ Treffen einer bewussten Entscheidung, welche Programme am besten zur *Pipeline* des Studenten passen





Spezifische Ziele

- ◆ Festigen des erworbenen Wissens
- ◆ Verstehen der Nützlichkeit aller *Tips* bei einem echten Projekt
- ◆ Treffen einer bewussten Entscheidung, welche Programme am besten zur *Pipeline* des Studenten passen
- ◆ Besitzen einer professionellen Qualitätsarbeit im Dossier

“

Die Simulation realer Fälle in dieser Fortbildung ermöglicht es Ihnen, sich in die Lage der großen 3D-Modellierer des VR-Videospielsektors zu versetzen“

03

Kursleitung

Das Lehrteam, das diesen Studiengang unterrichten wird, wurde von der TECH Technologischen Universität im Einklang mit ihrer Philosophie ausgewählt, den Studenten eine Eliteausbildung zu bieten, die für alle zugänglich ist. Um eine Spezialisierung im Bereich der VR-Videospiele zu erreichen, wird diese Fortbildung von sehr erfahrenen Dozenten unterrichtet. Ihr großer Beitrag zu diesem Unterricht und die Vielfalt der multimedialen Ressourcen sind die Stärken dieses Universitätskurses, der den Studenten eine berufliche Weiterentwicklung ermöglicht.





“

Bei diesem Universitätskurs wird die Erfahrung des Lehrteams in der Videospiegelindustrie sehr nützlich sein, um die Nachfrage des Sektors zu kennen"

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 Bildender Kunst an der Universität des Baskenlandes
- ♦ Spezialist für Grafiktechniken an der Universität des Baskenlandes
- ♦ Masterstudiengang in Bildhauerei und digitalem Modellieren an der Voxel School von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Kunst und Design für Videospiele an der U-tad University von Madrid



04

Struktur und Inhalt

Das Programm dieses Universitätskurses wurde von den Lehrkräften unter einem äußerst praktischen Gesichtspunkt entwickelt, um den Fachleuten, die ihre Kreativität und Kunst endlich in die besten VR-Videospiele einbringen wollen, eine reale Situation zu bieten. In den sechs Wochen dieses Kurses perfektionieren die Studenten ihre Technik und lernen alle Elemente und Werkzeuge kennen, die für die Gestaltung eines hochwertigen *Sci-Fi-Environments* benötigt werden.



“

Ein Universitätskurs, der speziell für Sie konzipiert wurde, damit Sie Ihre künstlerischen Kreationen in den besten Spielen des Sektors sehen können"

Modul 1. Sci-fi-Environment

- 1.1. Sci-Fi-Concept und -Planung
 - 1.1.1. Referenzen
 - 1.1.2. Planung
 - 1.1.3. Blockout
- 1.2. Implementierung in Unity
 - 1.2.1. Importieren des *Blockouts* und Überprüfen der Skalierung
 - 1.2.2. *Skybox*
 - 1.2.3. Vorläufige Dateien und Materialien
- 1.3. Module 1: Fußböden
 - 1.3.1. Modulare Modellierung *High to Low*
 - 1.3.2. UVs und *Baking*
 - 1.3.3. Texturierung
- 1.4. Module 2: Wände
 - 1.4.1. Modulare Modellierung *High to Low*
 - 1.4.2. UVs und *Baking*
 - 1.4.3. Texturierung
- 1.5. Module 3: Decken
 - 1.5.1. Modulare Modellierung *High to Low*
 - 1.5.2. Retopo, UVs und *Baking*
 - 1.5.3. Texturierung
- 1.6. Module 4: Extras (Rohre, Geländer etc.)
 - 1.6.1. Modulare Modellierung *High to Low*
 - 1.6.2. UVs und *Baking*
 - 1.6.3. Texturierung
- 1.7. *Hero Asset* 1: mechanische Türen
 - 1.7.1. Modulare Modellierung *High to Low*
 - 1.7.2. Retopo, UVs und *Baking*
 - 1.7.3. Texturierung





- 1.8. *Hero Asset 2: Überwinterungskammer*
 - 1.8.1. Modulare Modellierung *High to Low*
 - 1.8.2. Retopo, UVs und *Baking*
 - 1.8.3. Texturierung
- 1.9. In Unity
 - 1.9.1. Importieren von Texturen
 - 1.9.2. Materialien anwenden
 - 1.9.3. Beleuchtung der Szene
- 1.10. Fertigstellung des Projekts
 - 1.10.1. Visualisierung in VR
 - 1.10.2. *Prefab* und exportieren
 - 1.10.3. Schlussfolgerungen

“ Ihre 3D-Kreationen verdienen ein hervorragendes Ergebnis und eine ausgezeichnete Präsentation. Erreichen Sie es mit diesem Universitätskurs”

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 Sci-Environment in Kunst für die Virtuelle Realität 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 Sci-Environment 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 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 Sci-Environment 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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Sci-Environment 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

Sci-Environment in Kunst für die Virtuelle Realität

