

# Universitätskurs

## UVs in Kunst für die Virtuelle Realität



## Universitätskurs UVs 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.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/uvv-kunst-virtuelle-realitat](http://www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/uvv-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

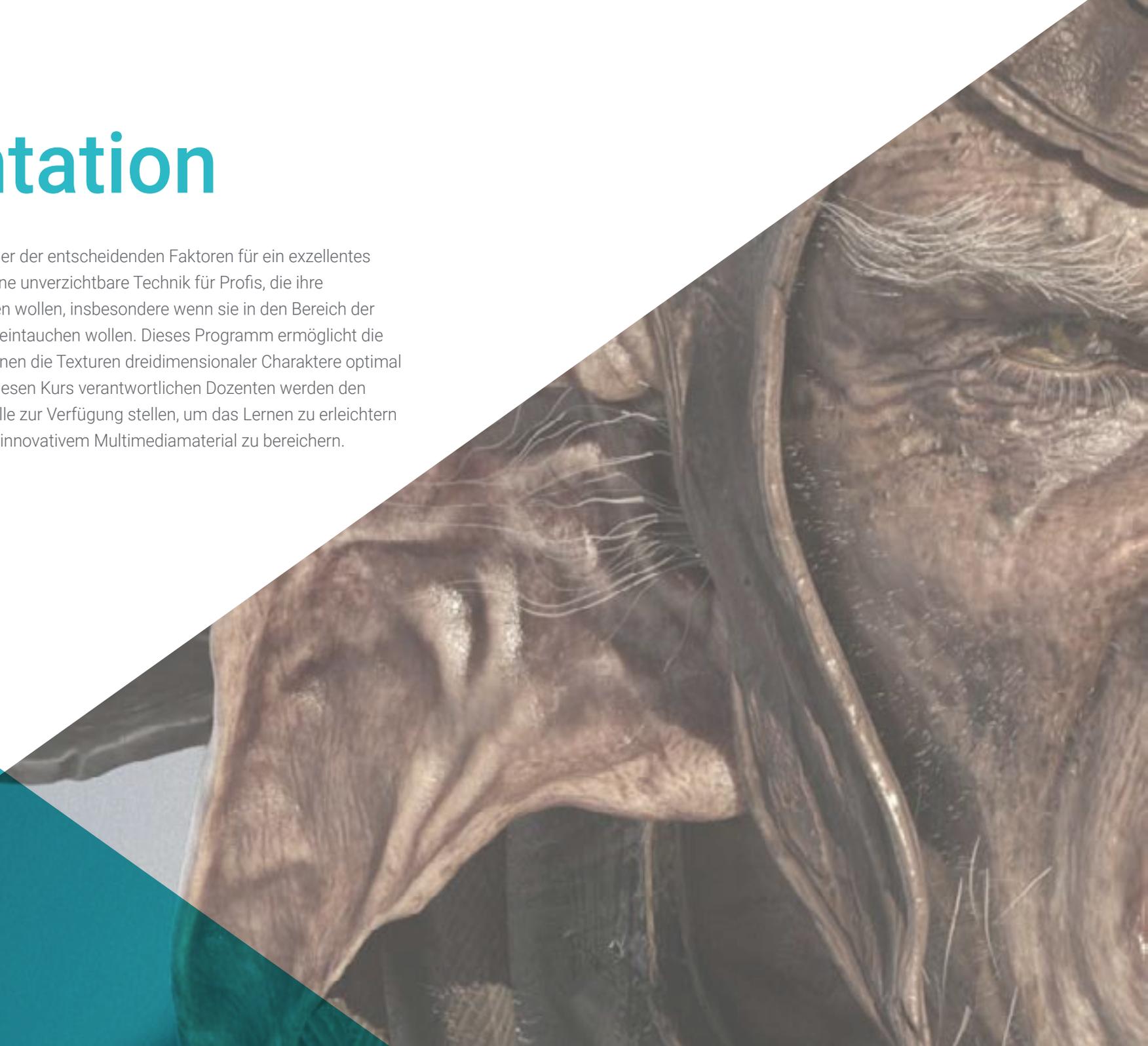
---

Seite 28

# 01

# Präsentation

Korrektes Texture Mapping ist einer der entscheidenden Faktoren für ein exzellentes Design von 3D-Modellen. Es ist eine unverzichtbare Technik für Profis, die ihre künstlerische Karriere vorantreiben wollen, insbesondere wenn sie in den Bereich der Videospiele mit virtueller Realität eintauchen wollen. Dieses Programm ermöglicht die Erstellung exzellenter UVs, mit denen die Texturen dreidimensionaler Charaktere optimal genutzt werden können. Die für diesen Kurs verantwortlichen Dozenten werden den Studenten Simulationen realer Fälle zur Verfügung stellen, um das Lernen zu erleichtern und den Inhalt mit aktuellem und innovativem Multimediainhalt zu bereichern.





“

*Erstellen Sie hochwertige UVs in Ihren  
3D-Entwürfen und bringen Sie Ihre Karriere  
in der 3D-Videospielindustrie voran"*

Der Universitätskurs in UVs in Kunst für die Virtuelle Realität richtet sich an Fachleute und kreative Künstler, die ihre 3D-Mapping-Techniken verbessern möchten, insbesondere bei der Erstellung von VR-Videospielen.

Der Kurs vermittelt eine solide Basis an Kenntnissen der UVs-Grundlagen, auf deren Grundlage die Studenten beginnen können, die Technik mit Programmen wie ZBrush, TopoGun oder Rizom zu perfektionieren. Für Profis, die sich auf diesem Gebiet spezialisieren möchten, stehen erfahrene Dozenten zur Verfügung, die ihnen die Richtlinien und Tricks zur Verbesserung von UVs und 3D-Modellierung vermitteln.

Eine ausgezeichnete Gelegenheit, in einem der fortschrittlichsten Technologiebereiche des letzten Jahrzehnts voranzukommen. Um dies zu erreichen, wird den Studenten eine 100%ige Online-Fortbildung angeboten, die ein flexibles Lernen ermöglicht. Die Fachkräfte benötigen lediglich ein Gerät mit Internetzugang, um die virtuelle Plattform, die Multimedia-Ressourcen, die ergänzende Lektüre und die Simulationen realer Fälle zu nutzen.

Dieser **Universitätskurs in UVs 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 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



*Erzielen Sie mehr Realismus in Ihren künstlerischen Kreationen, indem Sie die UVs-Technik mit diesem Universitätskurs beherrschen“*

“

*Der Sektor der VR-Videospiele verlangt immer mehr spezialisierte Fachleute. Schreiben Sie sich für diesen Universitätskurs ein"*

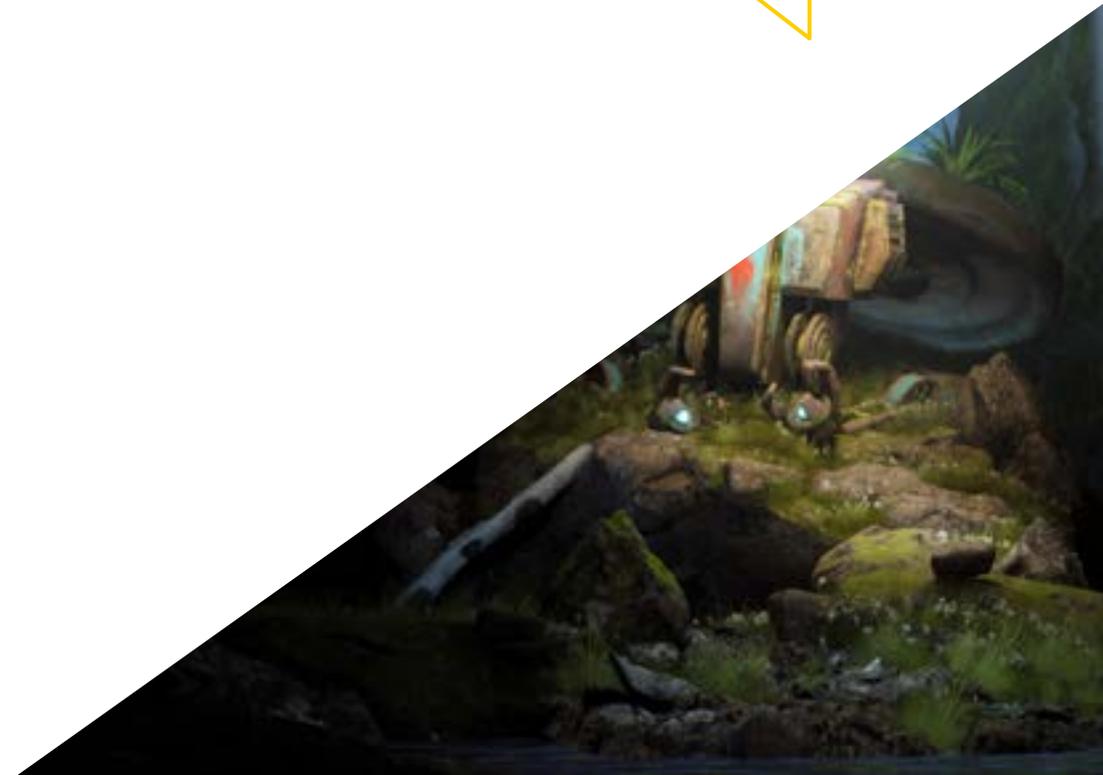
Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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.

*Ihre künstlerischen Kreationen in 3D werden dank der in diesem Universitätskurs vermittelten Kenntnisse ein optimales Ergebnis erzielen.*

*Die VR-Spieleindustrie freut sich auf Ihre 3D-Modellierung. Beherrschen Sie alle Techniken.*



# 02 Ziele

Dieser Universitätskurs ermöglicht es Fachleuten, die sich in ihren Kreativ- und Modellierungstechniken spezialisieren möchten, alle Werkzeuge zur Erstellung von UVs zu beherrschen, einschließlich des hochmodernen Programms ZBrush. Sie werden auch in der Lage sein, den UV-Raum optimal zu nutzen und verschiedene Programme wie Rizom zu beherrschen, das nur wenige Grafiker perfekt beherrschen. Begleitet werden die Studenten bei dieser Tour von einem Team von Dozenten, die auf VR-Videospielen spezialisiert sind.



“

*Ihr Ziel ist näher gelegen. Polieren Sie Ihre 3D-Kreationen und erzielen Sie hochwertige Ergebnisse mit diesem Universitätskurs"*



## 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 in ZBrush verfügbaren UV-Tools
- ◆ Wissen, wo man eine Modellierung ausschneiden muss
- ◆ Maximales Nutzen des UV-Bereichs
- ◆ Beherrschen des speziellen *Rizom* UV-Werkzeugs

“

*Die Multimedia-Ressourcen und das Relearning-System werden Sie beim Lernen mit diesem Universitätskurs in UVs in Kunst für die Virtuelle Realität“*

# 03

## Kursleitung

Die TECH Technologische Universität bietet den Studenten eine Eliteausbildung, die für jeden erschwinglich ist. Sie wählt ihre Dozenten sorgfältig aus, um qualitativ hochwertige Inhalte und eine angenehme Erfahrung während des gesamten Studiums zu gewährleisten. Für diesen Universitätskurs wurde ein Team von Dozenten zusammengestellt, die auf künstlerisches Design und die Entwicklung von *Virtual-Reality*-Videospiele spezialisiert sind, um Fachleuten aktuelles Wissen zu vermitteln.





“

*Das spezialisierte Dozententeam wird sein ganzes Wissen und seine Erfahrung in diesen Unterricht einfließen lassen, damit Sie sich beruflich in der VR-Videospielbranche weiterentwickeln 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

## Professoren

### Hr. Márquez Maceiras, Mario

- ◆ Audiovisueller Operator, PTM Pictures That Move
- ◆ Gaming Tech Support Agent bei 5CA
- ◆ Schöpfer und Designer von 3D- und VR-Umgebungen bei Inmoreality
- ◆ Art Designer bei Seamantis Games
- ◆ Gründer von Evolve Games
- ◆ Hochschulabschluss in Grafikdesign an der Kunsthochschule von Granada
- ◆ Hochschulabschluss in Videospiele-Design und Interaktiven Inhalten an der Kunsthochschule von Granada
- ◆ Masterstudiengang in Game Design, U-tad, Design School von Madrid



# 04

## Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätskurses befasst sich von Anfang an mit den fortgeschrittenen Grundlagen der VR. Die Studenten lernen die wichtigsten Werkzeuge kennen, die in den Programmen verwendet werden, mit denen die großen Studios, die Virtual Reality-Videospiele entwickeln und produzieren, normalerweise arbeiten. Darüber hinaus werden die an diesem Kurs teilnehmenden Fachkräfte während der gesamten Dauer des Kurses in die Erstellung einer hervorragenden Kartographie eingewiesen. Zu diesem Zweck hat das Dozententeam ein breites Spektrum an interaktiven Ressourcen und realen Fallstudien vorbereitet, die zusammen mit dem *Relearning*-System zur Perfektionierung dieser 3D-Modellierungstechnik beitragen.



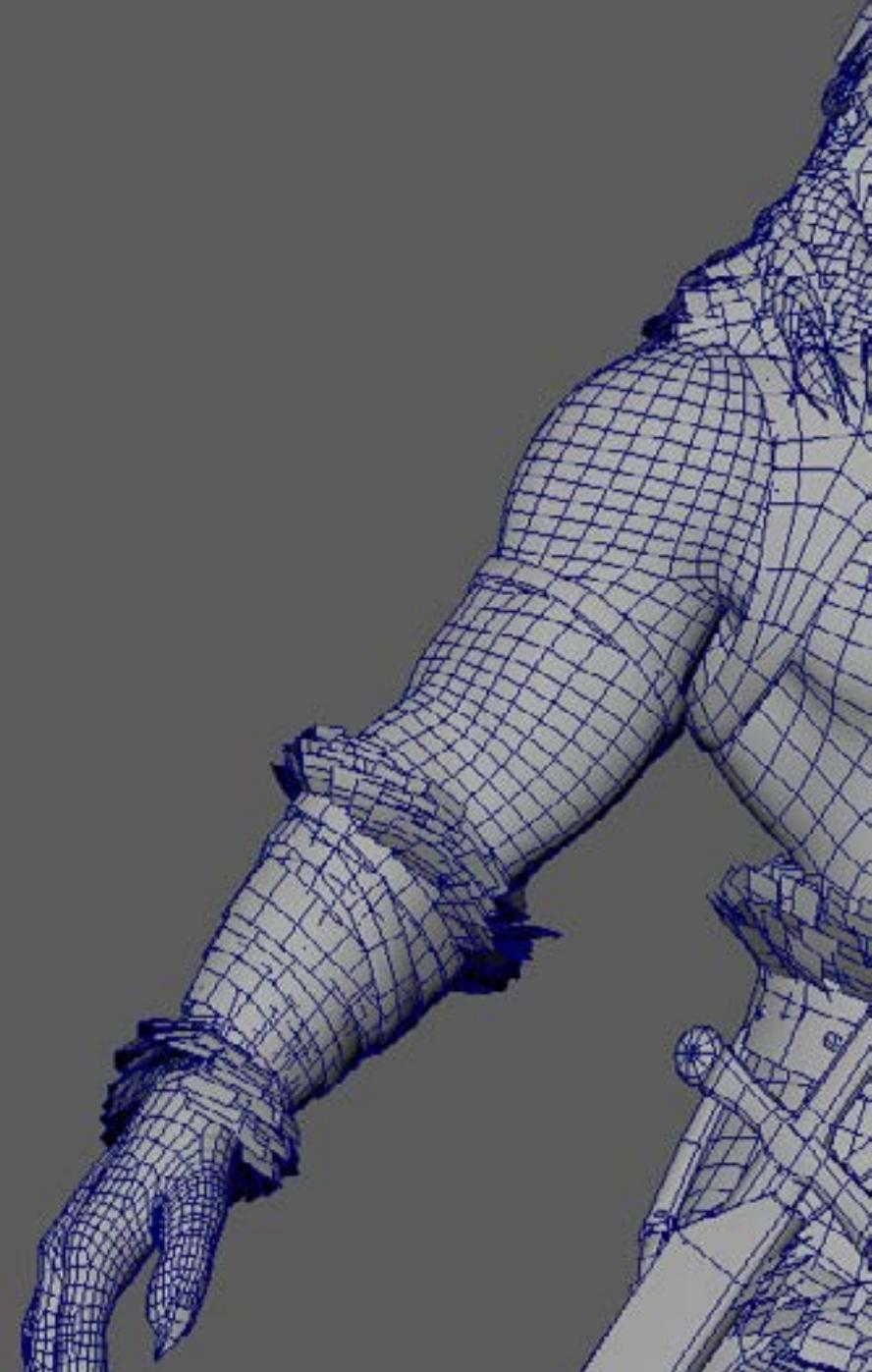


“

*Ein 100%iger Online-Universitätskurs, auf den Sie zugreifen können, wann und wo immer Sie wollen"*

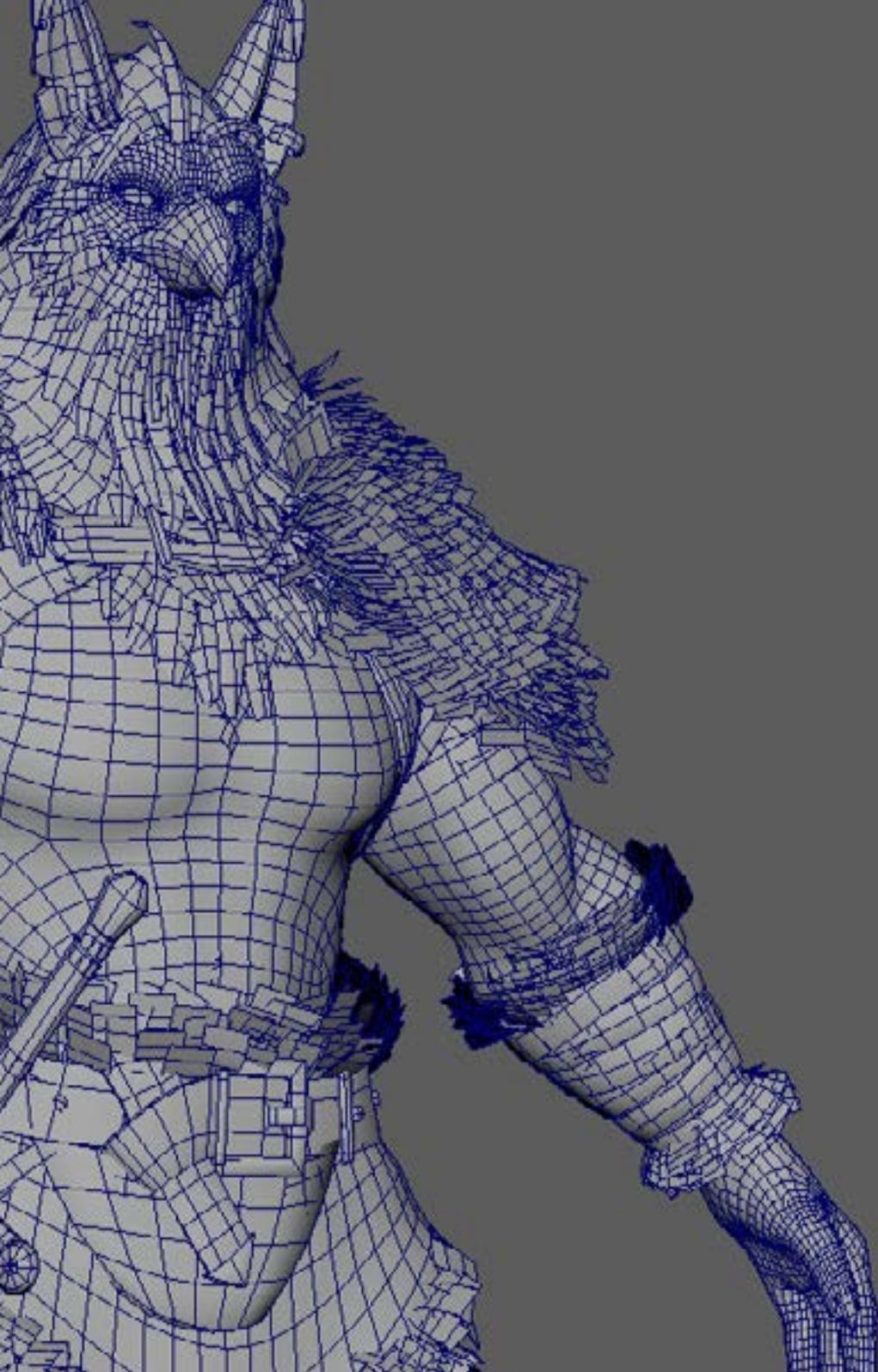
## Modul 1. UVs

- 1.1. Fortgeschrittene UVs
  - 1.1.1. *Warnings*
  - 1.1.2. *Schnitte*
  - 1.1.3. *Texturdichte*
- 1.2. Erstellung von UVs in ZBrush-UV Master
  - 1.2.1. *Kontrollen*
  - 1.2.2. *Unwrap*
  - 1.2.3. *Unusual-Topologie*
- 1.3. UV Master: *Painting*
  - 1.3.1. *Control Painting*
  - 1.3.2. *Erstellung von Seams*
  - 1.3.3. *Checkseams*
- 1.4. UV Master: *Packing*
  - 1.4.1. *UV Packing*
  - 1.4.2. *Schaffung von Inseln*
  - 1.4.3. *Flatten*
- 1.5. UV Master: *Klone*
  - 1.5.1. *Arbeiten mit Klonen*
  - 1.5.2. *Polygroups*
  - 1.5.3. *Control Painting*
- 1.6. *Rizom UV*
  - 1.6.1. *Rizom Script*
  - 1.6.2. *Die Schnittstelle*
  - 1.6.3. *Importieren mit oder ohne UVs*
- 1.7. *Seams and Cuts*
  - 1.7.1. *Tastaturkürzel*
  - 1.7.2. *Panel 3D*
  - 1.7.3. *Panel UV*
- 1.8. *UV Unwrap und Layout Panel*
  - 1.8.1. *Unfold*
  - 1.8.2. *Optimize*
  - 1.8.3. *Layout und Packing*



- 1.9. UV und *Tools*
  - 1.9.1. *Align, Straighten, Flip* und *Fit*
  - 1.9.2. *Topo Copy* und *Stack1*
  - 1.9.3. *Parameter Edge Loop*
- 1.10. Fortgeschrittene UV Rizom
  - 1.10.1. *Auto Seams*
  - 1.10.2. *UVs Channels*
  - 1.10.3. *Texel Density*

“Erfahren Sie, wie Sie bei der Modellierung von VR-Videospielen eine hohe Qualität des 3D-Mappings erreichen können“



# 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 UVs 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 UVs 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 UVs 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 innovativ  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

**Universitätskurs**  
UVs 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

## UVs in Kunst für die Virtuelle Realität

