

Universitätskurs

Hard Surface-Modellierung für Charaktere





Universitätskurs Hard Surface-Modellierung für Charaktere

- » 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/design/universitatskurs/hard-surface-modellierung-charaktere

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 3D-Designbranche hat sich aufgrund neuer Trends in der Animation und der industriellen Produktion stark gewandelt. Hard Surface-Modellierung für Charaktere hat in dieser Umgebung an Bedeutung gewonnen und unterstreicht, wie wichtig es für Fachleute in der Branche ist, sich in dieser Technik weiterzubilden, um ihren Wettbewerbsvorteil zu verbessern, ihrer Karriere einen Mehrwert zu verleihen und komplexe Herausforderungen zu bewältigen. In der Tat werden diese Herausforderungen durch technologische Verbesserungen immer weiter entwickelt und ausgebaut. Eines der Hauptziele dieser Fortbildung ist es, das Lernen mit den besten pädagogischen Fähigkeiten zu gewährleisten und die Theorie der Formgebung zu vertiefen, um "Meister der Form" zu entwickeln.





“

Möchten Sie ein echter Meister in der Hard Surface-Modellierung für Charaktere werden? Dann ist dieser Universitätskurs genau das Richtige für Sie”

Mit diesem 6-wöchigen Universitätskurs, der von der TECH Technologischen Universität unterrichtet wird, können Sie Ihre Kenntnisse in der Hard Surface-Modellierung für Charaktere verbessern, und zwar in einer reinen Online-Modalität. Dieses Programm bietet Zugang zum gesamten Material in multimedialem Format, so dass der Benutzer den Inhalt in seinem eigenen Tempo durcharbeiten und sich an jede Art von Routine anpassen kann.

Das Programm konzentriert sich auf die Spezialisierung des Modellierens von *Sculpt* und auf die Konzeption der Art von *Sculpt*, die im praktischen Modell entwickelt wird, das *posteriori* realisiert werden soll. Um dies zu tun, wird vorgeschlagen, ein breites Wissen über die Werkzeuge zu haben, die die Arbeit möglich machen, sowie zu verstehen, wie die Zeichenrequisiten in das Konzept eingreifen.

Darüber hinaus konzentriert sich der Inhalt darauf, im Detail zu lernen, wie man Netze für den Export bereinigt, ein grundlegender Schritt im *Hard Surface*-Modellierungsprozess und in der dreidimensionalen Modellierung im Allgemeinen, da Netze ein unverzichtbares Element zur Steuerung der 3D-Modellierung sind.

Ziel dieses Universitätskurses ist es, dass der Student in der Lage ist, ein *Hard Surface*-Charaktermodell zu präsentieren und dabei alle erworbenen Kenntnisse und Begriffe in die Praxis umzusetzen.

Dieser **Universitätskurs in Hard Surface-Modellierung für Charaktere** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Hard Surface-Modellierung für Charaktere 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
- ◆ Ihr besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Steigern Sie Ihre berufliche Karriere im Bereich des Grafikdesigns durch die Spezialisierung auf Hard Surface Modellierung für Charaktere“

“

*Es war noch nie so einfach wie mit diesem
Universitätskurs, Ihre Fähigkeiten im
Bereich Hard Surface-Modellierung für
Charaktere zu verbessern”*

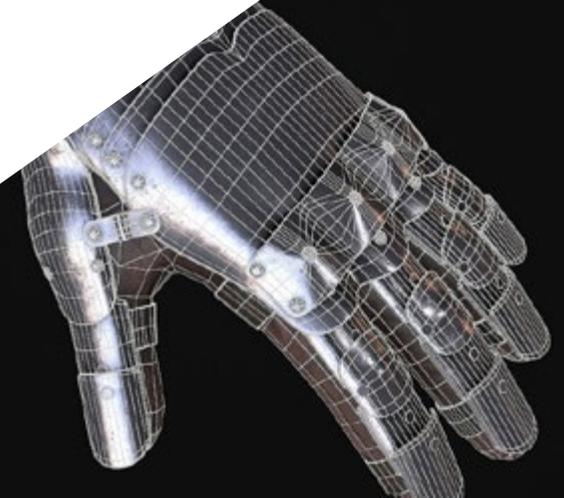
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Modebranche, die ihre Berufserfahrung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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 Studium ermöglicht, das auf die Fortbildung in 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 während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Dabei wird die Fachkraft durch ein innovatives interaktives Videosystem unterstützt, das von anerkannten Experten entwickelt wurde.

*In diesem Universitätskurs lernen Sie, wie
Sie die Modellierung von Skulpturen perfekt
handhaben und an einem bestimmten
Modell entwickeln können.*

*Fordern Sie Ihre Karriere als
professioneller Designer mit diesem
6-wöchigen Programm in Hard Surface-
Modellierung für Charaktere heraus.*



02 Ziele

Dieser Universitätskurs in Hard Surface-Modellierung für Charaktere hilft den Studenten, die notwendigen Kompetenzen zu erwerben, und zwar in einer Weise, die in ihrem Programm und ihren Zielen sehr spezifisch ist. Ein Programm, das die wichtigsten Bereiche abdeckt, die beherrscht werden müssen, um echte Experten auf dem Gebiet zu werden, und das von der Leitung und den Lehrkräften des Fachgebiets unterzeichnet wurde. Auf diese Weise werden die Ziele an die Bedürfnisse der Nutzer angepasst.





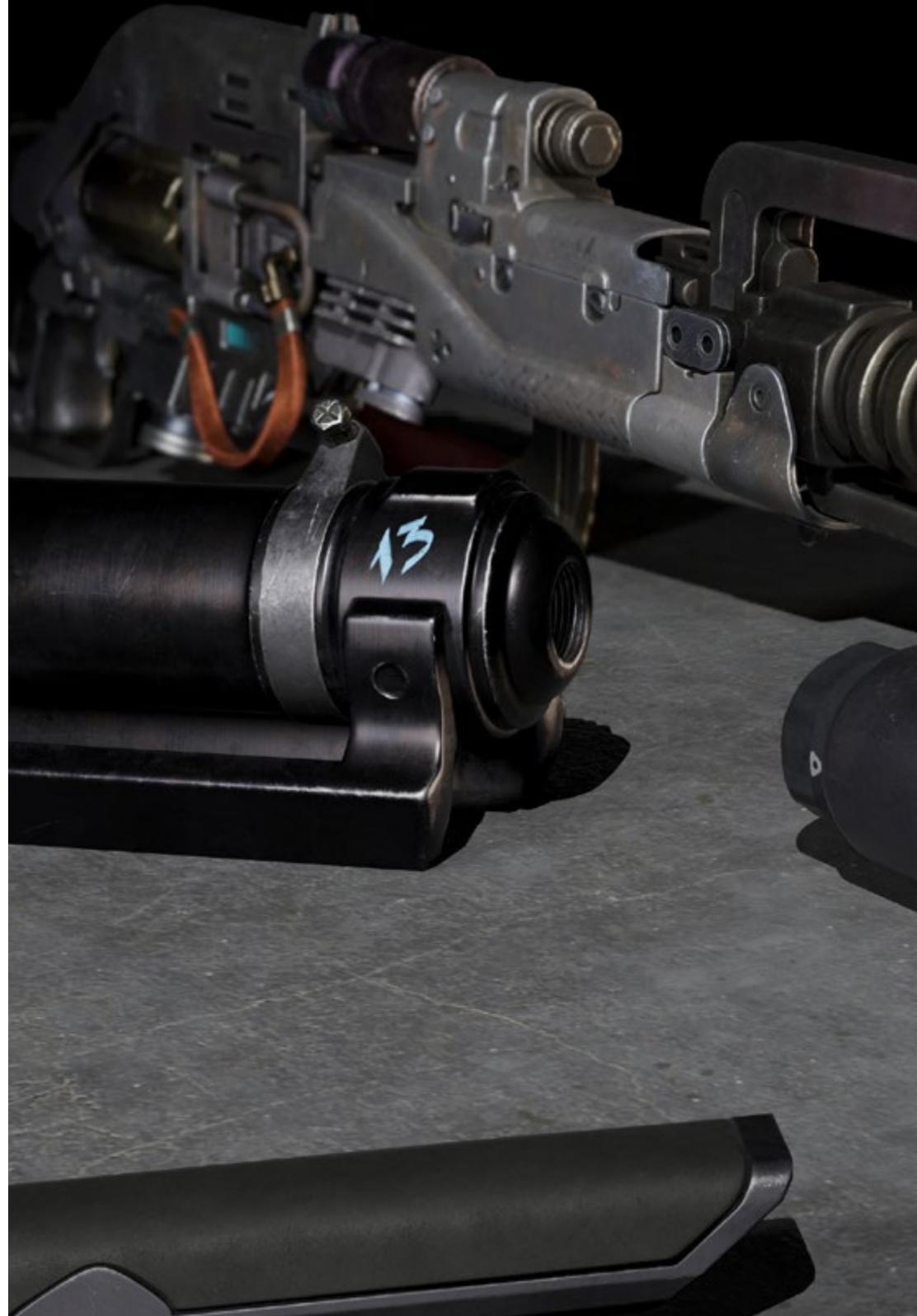
“

Dank der von der Leitung und den Dozenten des Programms gesetzten Ziele werden Sie ein echter Experte für die Hard Surface-Modellierung für Charaktere”



Allgemeine Ziele

- ♦ Vertiefung der verschiedenen Arten der *Hard Surface*-Modellierung, der verschiedenen Konzepte und Eigenschaften, um sie in der 3D-Modellierungsbranche anzuwenden
- ♦ Vertiefung der Theorie der Formerstellung zur Entwicklung von Shape Masters
- ♦ Die Grundlagen der 3D-Modellierung in ihren verschiedenen Formen im Detail lernen
- ♦ Technischer Experte und/oder Künstler in der 3D-Modellierung von Hard Surface werden





Spezifische Ziele

- ◆ Wie die Modellierung von *Sculpt* funktioniert
- ◆ Umfassendes Wissen über die Werkzeuge, die unsere Leistung möglich machen
- ◆ Vorstellungen davon, welche Art von *Sculpt* auf der Grundlage unseres Modells entwickelt werden soll
- ◆ Verstehen, wie Charakterrequisiten in unserem Konzept eine Rolle spielen
- ◆ Detaillierte Informationen über das Bereinigen von Meshes für den Export
- ◆ Ein *Hard Surface* Charaktermodell präsentieren können

“

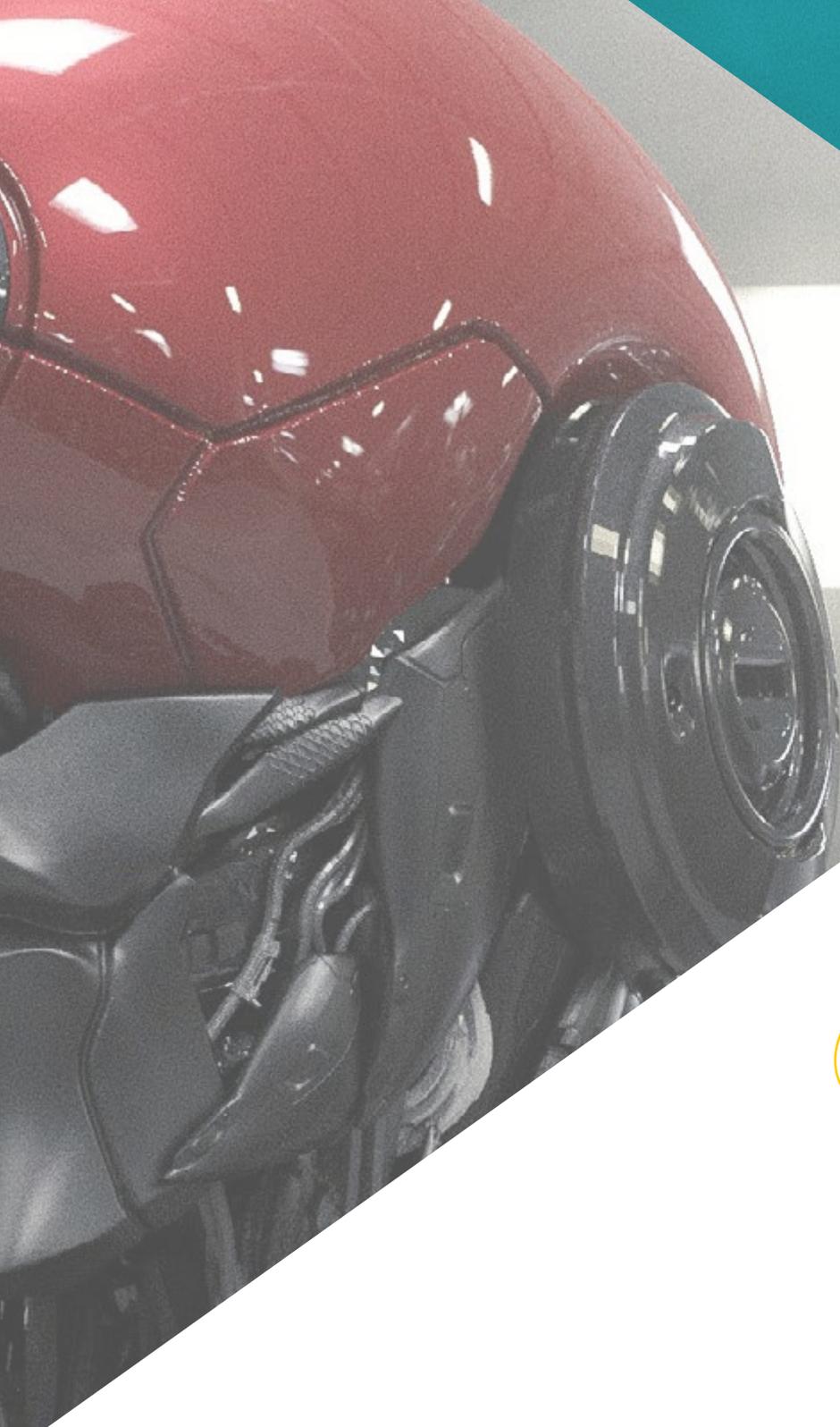
*Steigen Sie mit diesem
Universitätskurs in die aufregende
Welt des Hard Surface-Modelling
für Charaktere ein”*

03

Kursleitung

Dieses Programm wurde dank der Expertise eines ausgewählten Dozententeams entwickelt. Sie sind Profis auf höchstem Niveau und daran interessiert, die aktuellsten und innovativsten Inhalte im Designbereich zu liefern. So können die Studenten lernen, verschiedene Oberflächen herzustellen, unabhängig davon, auf welchen Bereich sie sich spezialisieren, und ihr Studium in einem Sektor abschließen, der auf internationaler Ebene sehr gefragt ist.





“

Heben Sie Ihren Lebenslauf mit den besten Qualifizierungen hervor, die von Experten auf diesem Gebiet entwickelt wurden”

Leitung



Hr. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- ♦ 9 Jahre Erfahrung in der 3D-Modellierung in der Luftfahrt
- ♦ 3D-Künstler bei 3D VISUALIZATION SERVICE INC
- ♦ 3D-Produktion für Boston Whaler
- ♦ 3D-Modellierer für Shay Bonder Multimedia TV-Produktionsfirma
- ♦ Audiovisueller Produzent bei Digital Film
- ♦ Produktdesigner für Escencia de los Artesanos von Eliana M
- ♦ Industriedesigner mit Spezialisierung auf Produkte Nationale Universität von Cuyo
- ♦ Ehrenvolle Erwähnung im Mendoza Late Contest
- ♦ Aussteller auf dem regionalen Salon für visuelle Kunst Vendimia
- ♦ Seminar für digitale Komposition Nationale Universität von Cuyo
- ♦ Nationaler Kongress für Design und Produktion C.P.R.O.D.I



04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Programms, das von der Leitung und den Dozenten, die Experten auf diesem Gebiet sind, konzipiert wurde, basiert auf der Grundlage theoretischer Kenntnisse, so dass alles, was studiert wurde, in der Praxis angewendet werden kann. Durch das Erlernen von Werkzeugen wie ZBrush, verschiedenen Pinseln und Skulpturen oder Pinselkonfigurationen wird das Verständnis der Schnittstelle vertieft. Der Rest des Inhalts ermöglicht die Entwicklung des ersten Modells einer Figur, gefolgt von der Reinigung und dem Posing der Figur.



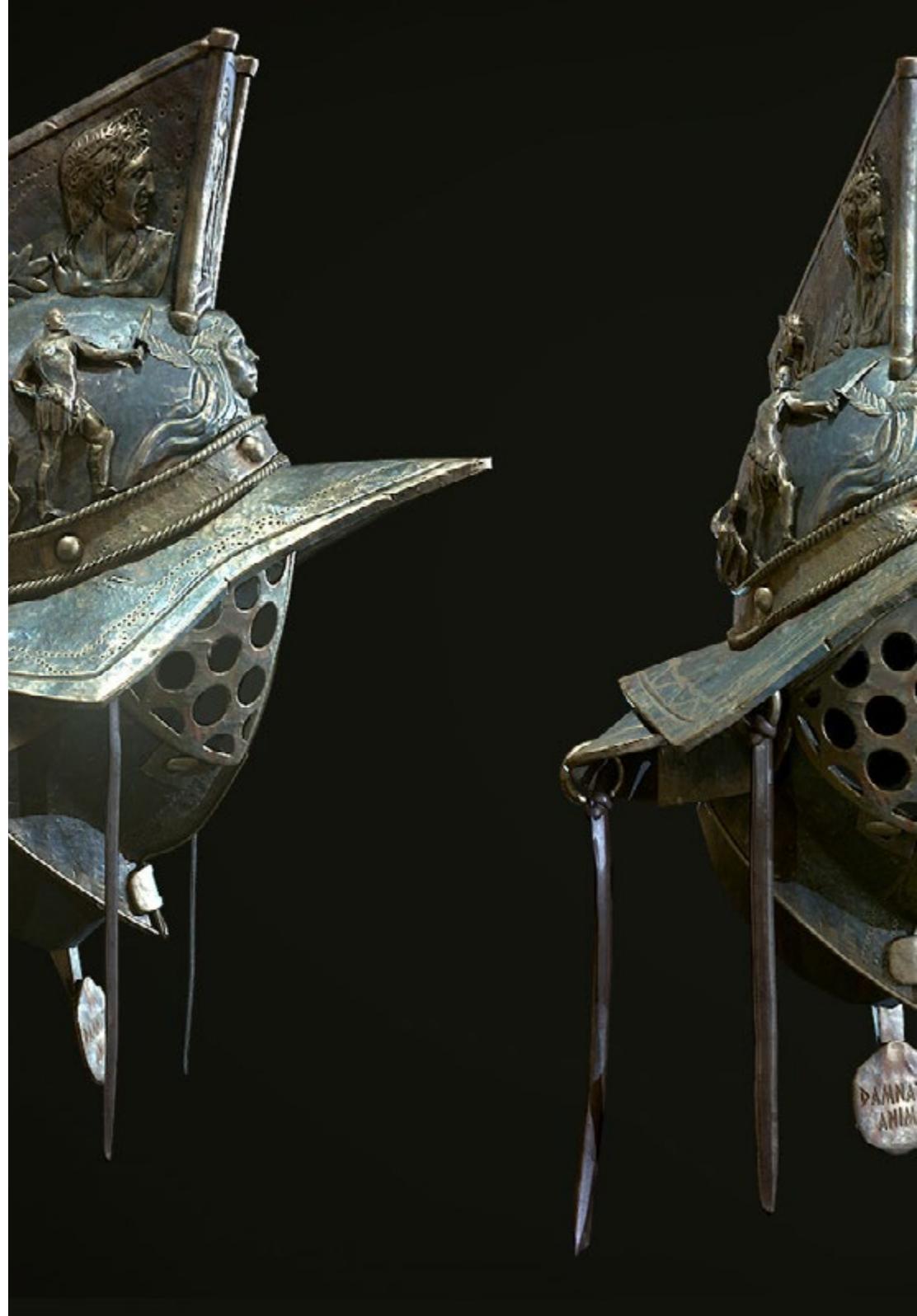


“

*Wir festigen die theoretischen Konzepte,
so dass Ihre spezifische Modellierung
einwandfrei ist”*

Modul 1. Hard Surface-Modellierung für Charaktere

- 1.1. ZBrush
 - 1.1.1. ZBrush
 - 1.1.2. Die *Interface* verstehen
 - 1.1.3. Einige Meshes erstellen
- 1.2. Pinsel und Bildhauerei
 - 1.2.1. Konfigurationen für Pinsel
 - 1.2.2. Arbeiten mit Alphas
 - 1.2.3. Standard Pinsel
- 1.3. Instrumente
 - 1.3.1. Ebenen der Unterteilung
 - 1.3.2. Masken und *Polygrups*
 - 1.3.3. Instrumente und Techniken
- 1.4. Konzeption
 - 1.4.1. Einen Charakter anziehen
 - 1.4.2. Konzept-Analyse
 - 1.4.3. Rhythmus
- 1.5. Erste Charaktermodellierung
 - 1.5.1. Der Rumpf
 - 1.5.2. Die Arme
 - 1.5.3. Die Beine
- 1.6. Zubehör
 - 1.6.1. Gürtel hinzufügen
 - 1.6.2. Der Huf
 - 1.6.3. Flügel





- 1.7. Details der Accessoires
 - 1.7.1. Rumpf Details
 - 1.7.2. Flügel Details
 - 1.7.3. Details zur Schulter
- 1.8. Details zum Körper
 - 1.8.1. Details zum Torso
 - 1.8.2. Details zum Arm
 - 1.8.3. Details zum Bein
- 1.9. Säuberung
 - 1.9.1. Reinigung des Körpers
 - 1.9.2. Erstellen von Unterwerkzeugen
 - 1.9.3. Umbauen von Unterwerkzeugen
- 1.10. Finalisieren
 - 1.10.1. Posieren des Modells
 - 1.10.2. Materialien
 - 1.10.3. *Rendering*



*Eine äußerst praxisnahe
Fortbildung, bei der Sie Ihre
Kenntnisse vom ersten Moment
an unter Beweis stellen 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.



“

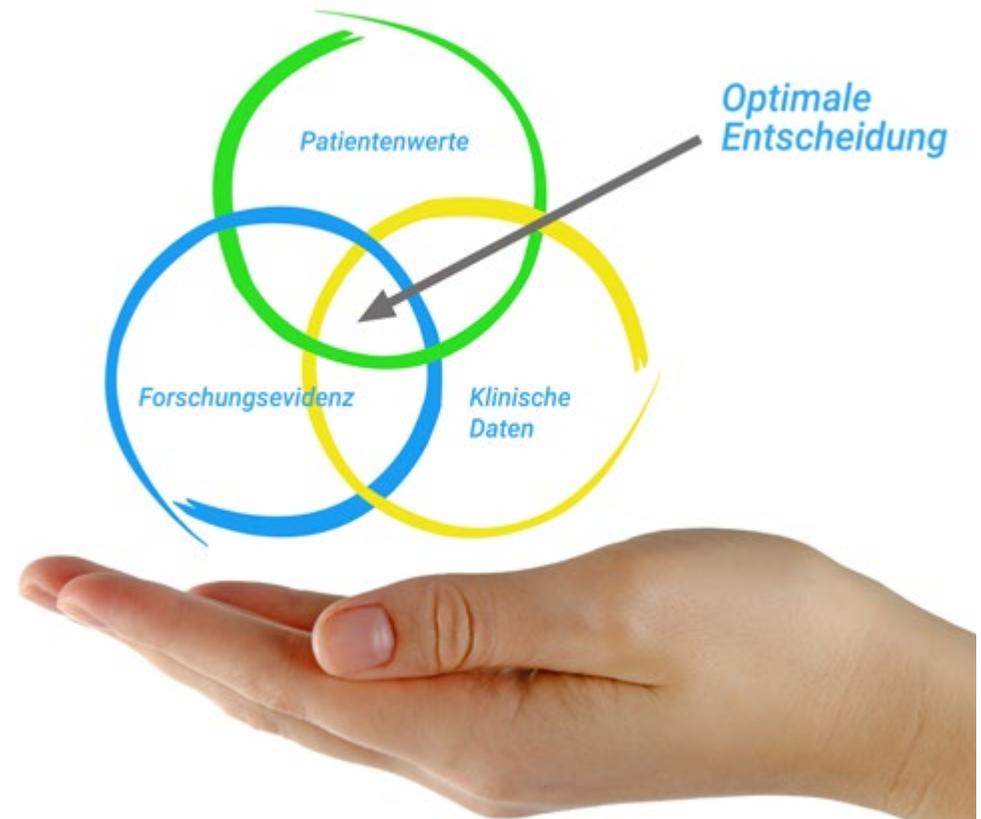
Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

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 Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. 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 Programms 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 Hard Surface-Modellierung für Charaktere 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 Hard Surface-Modellierung für Charaktere** 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 Hard Surface-Modellierung für Charaktere**

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 Hard Surface-Modellierung für Charaktere

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

Universitätskurs

Hard Surface-Modellierung für Charaktere

