

# 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.techtitute.com/de/design/universitatskurs/sci-environment-kunst-virtuelle-realitat](http://www.techtitute.com/de/design/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 Videospieleindustrie, die *Virtual Reality*-Technologie einsetzt, hat in den letzten Jahren einen Boom bei den Nutzern erlebt. Steam gab im Jahr 2020 bekannt, dass die Verkäufe von VR-Spielen im Vergleich zum Vorjahr um 32% gestiegen sind. Diese Zahlen sind in den letzten Jahren weiter gestiegen. Dieser boomende Sektor ist eine große Chance für künstlerische Designer, die über ein professionelles Dossier verfügen müssen, um Zugang zu den großen Studios zu erhalten. Dieser Kurs mit einem spezialisierten Dozententeam, einer 100%igen Online-Methode und einer Bibliothek mit interaktiven Inhalten ermöglicht es den Studenten, ein komplettes und qualitativ hochwertiges *Sci-Fi-Environment* zu schaffen.





“

*Spieler wollen in immer realistischere Welten eintauchen. Zeigen Sie den großen Studios Ihre beste Sci-Fi-Environments und erobern Sie sie”*

Der Universitätskurs in Sci-Environment in Kunst für die Virtuelle Realität bietet künstlerischen Designern die nötige Vorbereitung, um dreidimensionale Szenarien und Räume auf hohem Niveau zu gestalten. Dies ermöglicht ihnen, ihre Karriere in einer wachsenden Industrie voranzutreiben.

Der Studiengang wird von einem Dozententeam mit Erfahrung in *Virtual Reality*-Projekten und einer Weiterbildung in Grafikdesign und Videospieldesign geleitet, das den Studenten die notwendigen Werkzeuge an die Hand gibt, um hochwertige *Assets* und *Sci-Fi-Environments* auf dem Niveau der großen Designer der Branche zu erstellen.

Dieses Programm, dessen Inhalte auf sehr praktischen Fällen basieren, ermöglicht es dem Grafikdesigner, seine Arbeitsabläufe zu optimieren und die Punkte im Design zu identifizieren, an denen er mehr oder weniger Zeit investieren muss. All dies, um ein professionelles Endergebnis zu erzielen, das den Anforderungen der VR-Videospielbranche entspricht.

Die ausschließlich online angebotene Methodik dieses Universitätskurses von TECH ist eine Gelegenheit für Fachleute, die ihre Arbeit mit dem Studium verbinden möchten. Darüber hinaus erleichtern die Videozusammenfassungen, die ergänzende Lektüre und das *Relearning*-System die Konsolidierung des Wissens.

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 soll 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss

“

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



*Gehen Sie dank dieses Universitätskurses einen Schritt weiter in Ihrer beruflichen Karriere im Bereich des VR-Game-Designs"*

*Setzen Sie Ihre Kreationen in Unity um wie ein echter Grafikdesign-Profi. Schreiben Sie sich für diesen Universitätskurs ein.*

*Erstellen Sie mit diesem Universitätskurs Grafikdesigns von Anfang bis Ende. Ein spezialisiertes Dozententeam wird Sie dabei begleiten.*

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute 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 situiertes 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 ihr im Laufe des Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.



# 02 Ziele

Dank dieses Universitätskurses in Sci-Environment in Kunst für die Virtuelle Realität werden Grafikdesigner in der Lage sein, sich während des gesamten kreativen Prozesses bis zu dessen Abschluss professionell mit der Erstellung eines *Environments* auf effiziente Weise zu beschäftigen. Darüber hinaus werden die Studenten wissen, wie sie die besten Werkzeuge je nach dem zu erzielenden Design identifizieren können und die Programme, die zu diesem Zweck verwendet werden, kennenlernen. Während des gesamten Kurses wird das Dozententeam die nützlichsten Ressourcen aufzeigen, um ein echtes und hochwertiges Modellierungsprojekt zu erhalten.







“

*Seien Sie fähig, die Programme auszuwählen,  
die am besten zu Ihrer Pipeline passen”*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Verstehen der Vorteile und Einschränkungen von Virtueller Realität
- ◆ Entwickeln hochwertiger *Hard Surface*-Modelle
- ◆ Erstellen hochwertiger organischer 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
- ◆ Bewusstes Entscheiden, welche Programme am besten zur eigenen *Pipeline* passen





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Festigen des erworbenen Wissens
- ◆ Verstehen der Nützlichkeit aller *Tips* bei einem echten Projekt
- ◆ Bewusstes Entscheiden, welche Programme am besten zur eigenen *Pipeline* passen
- ◆ Besitzen einer professionellen Qualitätsarbeit im Dossier
- ◆ Analysieren und Assimilieren eines *Environment* von Anfang bis Ende



*Die multimediale Bibliothek wird Ihnen das Studium und die Vertiefung Ihrer Kenntnisse in diesem Universitätskurs erleichtern"*

# 03

## Kursleitung

Das spezialisierte Team, das diesen Studiengang unterrichtet, wurde von TECH sorgfältig ausgewählt, um den Studenten einen qualitativ hochwertigen Unterricht zu garantieren, der dem auf der *Virtual Reality*-Technologie basierenden Videospielektor entspricht. Zu diesem Zweck verfügt das Dozententeam über umfassende Kenntnisse der in der Branche verwendeten Grafikdesign- und Videospieleerstellungswerkzeuge. Ihr Wissen und ihre Erfahrung werden dem Grafikprofi, der in seiner Karriere vorankommen möchte, eine große Hilfe sein.



“

*Die Erfahrung des Dozententeams mit Virtual Reality-Videospielprojekten wird in diesem Universitätskurs von großem Nutzen sein"*

## 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 UPV
- Spezialist für Grafiktechniken 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

Der Lehrplan dieses sechswöchigen Kurses umfasst den kreativen und ausführenden Prozess eines professionellen *Sci-Fi-Environments*. Grafikdesigner, die ihr gesamtes künstlerisches Wissen anwenden möchten, haben dank der Fallstudien, die sie in jedem der Abschnitte des Moduls finden, die Möglichkeit dazu. Mit der *Relearning*-Methode und den zusätzlichen multimedialen Inhalten werden die Studenten am Ende dieses Kurses garantiert in der Lage sein, jedes Projekt im Bereich der Videospiele mit *Virtual Reality* in Angriff zu nehmen.





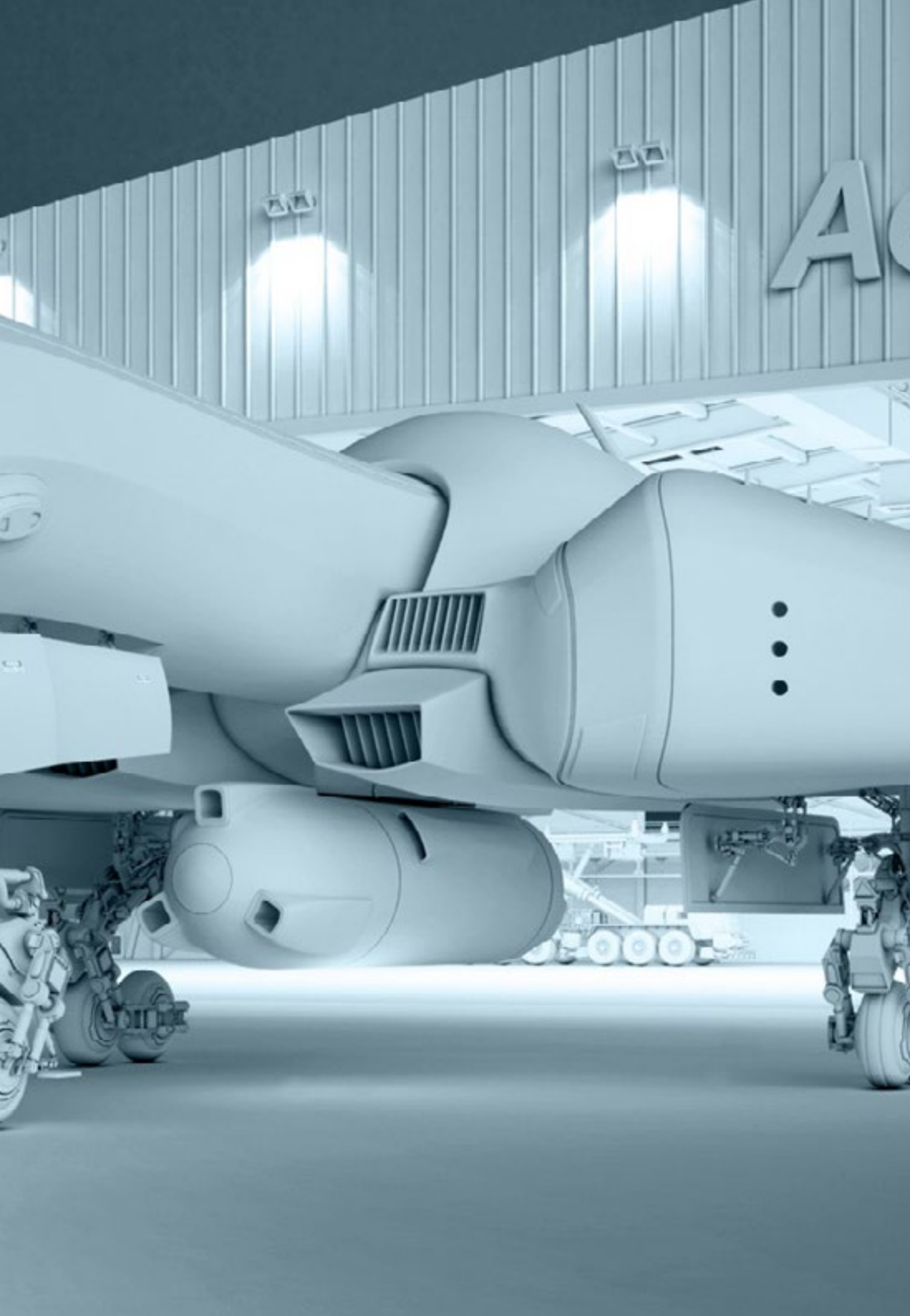
“

*Die Texturierung und Modellierung der verschiedenen Elemente Ihres Designs wird nach der Teilnahme an diesem Programm glänzen"*

## 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. Modul 1: Böden
  - 1.3.1. Modulare Modellierung *High to Low*
  - 1.3.2. *UVs* und *Baking*
  - 1.3.3. Texturierung
- 1.4. Modul 2: Wände
  - 1.4.1. Modulare Modellierung *High to Low*
  - 1.4.2. *UVs* und *Baking*
  - 1.4.3. Texturierung
- 1.5. Modul 3: Dächer
  - 1.5.1. Modulare Modellierung *High to Low*
  - 1.5.2. Retopo, *UVs* und *Baking*
  - 1.5.3. Texturierung
- 1.6. Modul 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*

“*Das Ergebnis Ihrer Kreationen wird das Niveau Ihrer Fachkenntnisse widerspiegeln. Perfektionieren Sie Ihre Fähigkeiten 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 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.



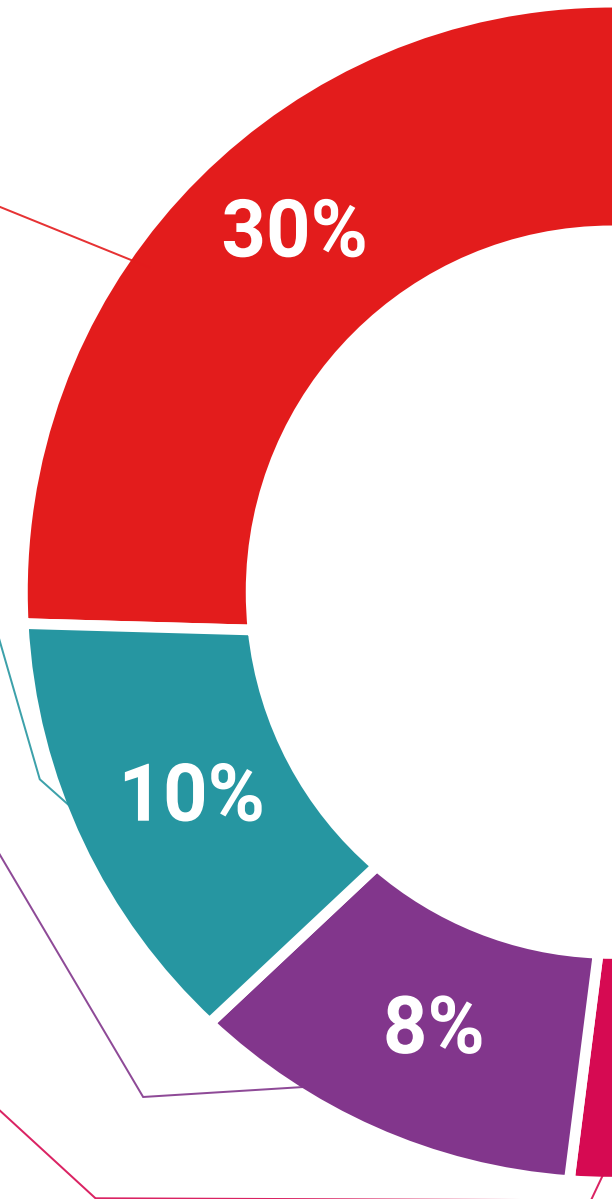
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Sci-Environment 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 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 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 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 institutionen  
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

