

Universitätskurs 3D-Kunst für Videospiele



Universitätskurs 3D-Kunst für Videospiele

- » 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/3d-kunst-videospiele

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

Videospiele sind heute eines der wichtigsten Elemente der Unterhaltung. Menschen aus verschiedenen Ländern und Altersgruppen spielen Videospiele, es gibt also Millionen von Spielern auf der Welt, jeder mit seinem eigenen Geschmack. Aus diesem Grund braucht die Videospielindustrie qualifizierte Leute, die in der Lage sind, verschiedene Arten von Erlebnissen mit unterschiedlichen Erzählungen und Designs zu entwickeln. 3D-Kunst ist ein grundlegender Aspekt in diesem Prozess, und die Unternehmen in diesem Sektor brauchen spezialisierte Fachleute. Deshalb bietet diese Qualifikation dem Studenten die besten Werkzeuge, um ein gefragter Experte in der Branche zu werden.





“

*3D-Kunst ist ein grundlegendes Element
des Videospiele-Designs: Die Unternehmen
brauchen spezialisiertes Personal”*

Die Videospiegelindustrie ist einer der wichtigsten wirtschaftlichen und kulturellen Sektoren der Welt. Aufgrund der hohen Nachfrage von Spielern werden jede Woche Hunderte von neuen Titeln veröffentlicht. Diese Gamer sind außerdem eine sehr große Gruppe von Menschen, denn es gibt Millionen von ihnen auf der ganzen Welt, aus verschiedenen Altersgruppen, aus verschiedenen Gesellschaften und mit ganz unterschiedlichem Hintergrund.

In einem solchen Szenario, in dem es wöchentlich eine hohe Nachfrage nach neuen Werken gibt, mussten sich die Unternehmen der Branche anpassen und ihr Angebot diversifizieren, indem sie die Stile und Genres der Videospiele variierten, um alle Spielergruppen zu erreichen. Aus diesem Grund werden immer mehr spezialisierte Mitarbeiter benötigt, die sich mit neuen Arten der Gestaltung und des Designs auseinandersetzen können.

Einer der von den Unternehmen der Branche am meisten nachgefragten Bereiche ist die 3D-Kunst, die künstlerisches Design und 3D-Modellierung kombiniert und kreative Ideen auf diesen technischen Bereich anwendet, der von den größten Videospiegelunternehmen so notwendig und geschätzt wird.

Dieser Universitätskurs in 3D-Kunst für Videospiele entspricht dem Bedürfnis von Studenten und Fachleuten, sich zu spezialisieren und an die Anforderungen von Unternehmen in dieser wachsenden Branche anzupassen. Diese Qualifikation bietet alle notwendigen Kenntnisse, um in der Kunstabteilung eines Videospiegelunternehmens zu arbeiten, aber innerhalb der Spezialität des 3D-Designs, was dem Studenten ein spezifisches Wissen gibt, das entscheidend ist, um neue Arbeitsmöglichkeiten zu erschließen.

Dieser **Universitätskurs in 3D-Kunst für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Allgemeines Wissen über das Design von Videospiele
- ◆ Spezifische Inhalte der ersten Ebene über 3D-Kunst für Videospiele
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Prozess der Selbsteinschätzung durchgeführt werden kann, um den Lernprozess zu verbessern
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Die Videospiegelindustrie braucht 3D-Kunst-Experten für ihre neuen Titel: Sie könnten einer von ihnen sein“

“

Jede Woche kommen Hunderte neuer Videospiele auf den Markt, und die Unternehmen brauchen spezialisierte Mitarbeiter“

Das Dozententeam 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 Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des akademischen Programms auftreten. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Wenn Sie Videospiele lieben und in Erinnerung bleiben wollen, weil Sie an einem großartigen Titel mitgewirkt haben: dies ist Ihre Chance.

Wenn Sie schon immer Videospiele entwerfen wollten: Warten Sie nicht länger und spezialisieren Sie sich auf den gefragtesten Bereich des Sektors.



02 Ziele

Die Hauptziele dieses Universitätskurses bestehen darin, den Studenten einerseits die besten Inhalte über 3D-Kunst für Videospiele zu vermitteln und ihnen andererseits dank dieser Qualifikation den Weg in die Industrie zu ebnen, die Fachpersonal auf diesem Gebiet benötigt.





“

Sie sind ehrgeizig und dieser Universitätskurs bietet Ihnen die Inhalte, die Sie brauchen, um von den großen Videospielefirmen wahrgenommen zu werden”



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Videospiegelgenres, des Konzepts des Gameplays und seiner Merkmale, um sie bei der Analyse von Videospielen oder bei der Gestaltung von Videospielen anwenden zu können
- ◆ Vertiefen der Kenntnisse der 2D- und 3D-Animation sowie der Schlüsselemente der Objekt- und Charakteranimation.
- ◆ Wissen, wie man 3D-Modellierungsaufgaben ausführt
- ◆ Durchführen professioneller Programmierung mit der Unity 3D-Engine





Spezifische Ziele

- ◆ Modellieren und Texturieren von 3D-Objekten und Figuren
- ◆ Kennen der Schnittstelle der Programme 3D Studio Max und Mudbox zum Modellieren von Objekten und Figuren
- ◆ Verstehen der Theorie der 3D-Modellierung
- ◆ Wissen, wie man Texturen extrahiert
- ◆ Wissen, wie 3D-Kameras funktionieren

“

*Ihre Ziele sind die Ziele von
TECH. Diese Weiterbildung
wurde speziell für Sie entwickelt”*

03

Kursleitung

Dieses Programm wurde von den besten Experten der Videospelbranche entwickelt, die die Branche in- und auswendig kennen und wissen, welche Anforderungen die Unternehmen an ihre Arbeit stellen. Dank ihrer Erfahrung werden die Dozenten in der Lage sein, den Studenten die besten Inhalte zu vermitteln, so dass sie diese sofort in ihrem Berufsfeld anwenden können.





“

*Die besten Dozenten mit Spezialisierung
auf die Videospiegelbranche, damit Sie den
besten Unterricht erhalten”*

Leitung



D. Blasco Vilches, Luis Felipe

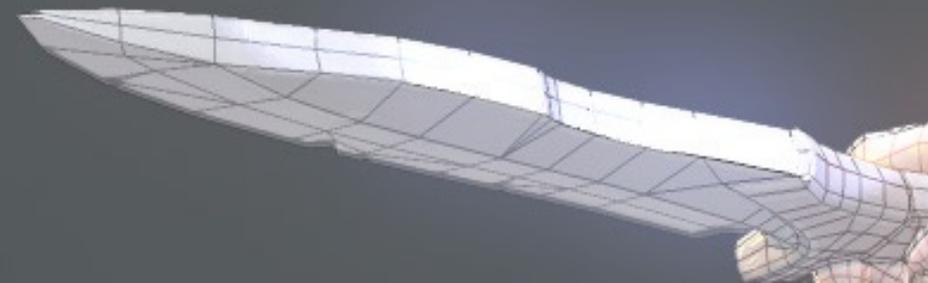
- Narrative Designer bei Saona Studios, Spanien
- Narrative Designer bei Stage Clear Studios, der ein exklusives Produkt entwickelt
- Narrative Designer bei HeYou Games für das Projekt "Youturbo"
- Designer und Drehbuchautor von E-Learning-Produkten und Serious Games für Telefónica Learning Services, TAK und Bizpills
- Leveldesigner bei Indigo für das Projekt "Meatball Marathon"
- Dozent für Drehbuchschreiben im Rahmen des Masterstudiengangs für die Entwicklung von Videospielen an der Universität von Málaga
- Dozent im Bereich Videospiele in narrativem Design und Produktion an der TAI-Filmabteilung, Madrid
- Dozent für narratives Design und Drehbuch-Workshops sowie für den Studiengang Videospieldesign an der ESCAV, Granada
- Hochschulabschluss in spanischer Philologie an der Universität von Granada
- Masterstudiengang in Kreativität und Drehbuchschreiben für das Fernsehen an der Universität Rey Juan Carlos



04

Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätskurses in 3D-Kunst für Videospiele enthalten alle notwendigen Kenntnisse, um ein Experte auf diesem Gebiet zu werden und Zugang zum Arbeitsmarkt der Videospieleindustrie zu erhalten. Durch 10 sehr umfassende und tiefgründige Themen, die verschiedene 3D-Modellierungs- und Designtechniken abdecken, wird der Student zu einem in der Branche sehr geschätzten Experten.





“

*Die besten Inhalte, unterrichtet von
den besten Dozenten”*

Modul 1. 3D Kunst

- 1.1. Fortgeschrittene Kunst
 - 1.1.1. Von der Concept Art zu 3D
 - 1.1.2. Grundsätze der 3D-Modellierung
 - 1.1.3. Arten der Modellierung: organisch/anorganisch
- 1.2. 3D Max Schnittstelle
 - 1.2.1. Software 3D Max
 - 1.2.2. Grundlegende Schnittstelle
 - 1.2.3. Organisation der Szenen
- 1.3. Anorganische Modellierung
 - 1.3.1. Modellieren mit Primitiven und Deformern
 - 1.3.2. Modellieren mit bearbeitbaren Polygonen
 - 1.3.3. Modellieren mit Graphite
- 1.4. Organische Modellierung
 - 1.4.1. Charaktermodellierung I
 - 1.4.2. Charaktermodellierung II
 - 1.4.3. Charaktermodellierung III
- 1.5. Erstellung von UVs
 - 1.5.1. Grundlegende Materialien und Karten
 - 1.5.2. Unwrapping und Texturprojektionen
 - 1.5.3. Retopologie
- 1.6. Fortgeschrittene 3D
 - 1.6.1. Erstellung eines Texturatlasses
 - 1.6.2. Hierarchien und Erstellung von Knochen
 - 1.6.3. Anwendung eines Skeletts





- 1.7. Animationssysteme
 - 1.7.1. Bipet
 - 1.7.2. CAT
 - 1.7.3. Eigenes Rigging
- 1.8. Gesichts-Rigging
 - 1.8.1. Ausdrücke
 - 1.8.2. Beschränkungen
 - 1.8.3. Steuerungen
- 1.9. Grundsätze der Animation
 - 1.9.1. Zyklen
 - 1.9.2. Bibliotheken und Verwendung von MoCap Motion Capture Dateien
 - 1.9.3. Motion Mixer
- 1.10. Zu Motoren exportieren
 - 1.10.1. In die Unity-Engine exportieren
 - 1.10.2. Modell-Export
 - 1.10.3. Animationen exportieren

“ Die umfangreichsten Inhalte erwarten Sie in diesem Universitätskurs in 3D-Kunst für Videospiele ”

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 3D-Kunst für Videospiele garantiert 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 3D-Kunst für Videospiele** 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 3D-Kunst für Videospiele**

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 innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

3D-Kunst für Videospiele

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

Universitätskurs

3D-Kunst in Videospielen