Universitätskurs

Baking in Kunst für die Virtuelle Realität

tech technologische universität

tech technologische universität

Universitätskurs
Baking 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/baking-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

Der Künstler, der seine Karriere im Bereich der Videospiele, die auf der Technologie der virtuellen Realität basieren, vorantreiben möchte, ist sich bewusst, dass die korrekte Beherrschung der Modellierungstechnik in einer zunehmend wettbewerbsorientierten Branche unerlässlich ist. *Baking* ist eine der wichtigsten Phasen des Entwurfs, da sie die Optimierung des 3D-Objekts und die Verwendung der Karten in Texturierungsprogrammen ermöglicht. Das Wissen über die Funktionsweise des *Baking* und seine wichtigsten Punkte wird dank dieser Qualifikation und des spezialisierten Dozententeams, das diesen 100%igen Online-Kurs mit einer Vielzahl von praktischen Fallstudien unterrichtet, einfacher.

Lernen Sie in diesem Universitätskurs, wie man Baking und Texturierung durchführt und ein spektakuläres Dossier mit Ihrer 3D-Modellierung erstellt“

Der Universitätskurs in *Baking* in Kunst für die Virtuelle Realität ermöglicht es Fachleuten, ihre künstlerischen Kreationen zu verbessern, die hauptsächlich für Virtual Reality-Videospielprojekte bestimmt sind.

Dieser Kurs bietet eine Spezialisierung in einer der wichtigsten Phasen der 3D-Modellierung: *Baking*. Die Übertragung aller Informationen von einer *High-Poly*-Modellierung auf ein *Low-Poly-Mesh* mit einem professionellen Ergebnis erfordert solide Kenntnisse des *Baking*, die in den 6 Wochen dieses Kurses erworben werden können.

Ein Dozententeam von Experten im Bereich des künstlerischen Designs und der Entwicklung von Videospielen wird sein Wissen in dieses Programm einfließen lassen, um die Karriere von Fachleuten zu fördern, die in einer aufstrebenden Branche erfolgreich sein wollen.

Dank der TECH-Philosophie, die ein qualitativ hochwertiges Studium mit einer 100%igen Online-Methode und dem *Relearning*-System ermöglicht, benötigen die Studenten nur ein Gerät mit Internetanschluss, um auf Videozusammenfassungen, ergänzende Lektüre und Simulationen realer Fälle zuzugreifen, eine einzigartige Gelegenheit für alle.

Dieser **Universitätskurs in Baking 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
- Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt 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

Mit diesem Universitätskurs werden Ihre künstlerischen Kreationen die Aufmerksamkeit der großen VR-Spiele-Studios auf sich ziehen"

Ihre künstlerischen Kreationen werden das Niveau der besten Charakterschöpfer für VR-Spiele erreichen"

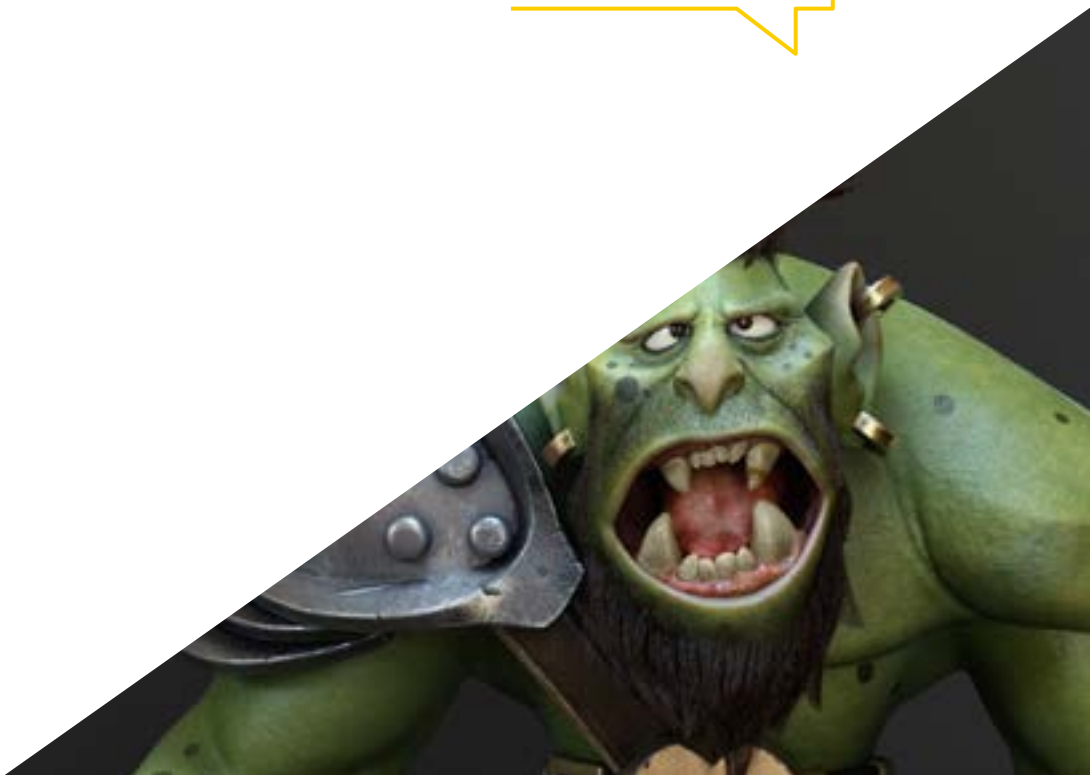
Perfektionieren Sie die Baking-Technik in Ihrer 3D-Modellierung und tauchen Sie in die Virtual Reality-Videospielindustrie ein.

Schließen Sie sich den Teams der großen Studios in der VR-Videospielbranche an. Spezialisieren Sie sich mit diesem Universitätskurs.

Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten von 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 von realen 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.



02

Ziele

In diesem Universitätskurs erwerben die Studenten die grundlegenden Kenntnisse, um ein qualitativ hochwertiges *Baking* herzustellen. Sie werden auch lernen, die wichtigste Software und ihre Werkzeuge zu verwenden, um das Beste aus der 3D-Modellierung zu machen. Fachleute, die eine Spezialisierung anstreben, werden in der Lage sein, ein *Baking* aller Modellierungen und *Mastering* in Echtzeit mit Marmoset durchzuführen. Die Erfahrung des Dozententeams und die multimedialen Ressourcen werden das Erlernen einer Technik erleichtern, die die Arbeitsmöglichkeiten in der VR-Videospielindustrie verbessern wird.

Sie sind einen Schritt davon entfernt, Ihre 3D-Modellierung zu verbessern und Ihre künstlerischen Kreationen sind näher daran, Teil der Virtual Reality-Videospielindustrie zu werden"

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 UV
- 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 *Pipeline* passen

Spezifische Ziele

- Verstehen der Grundlagen des *Baking*
- Wissen, wie man die Probleme löst, die beim *Baking* eines Modells auftreten können
- In der Lage sein, das *Baking* für jedes Modell durchzuführen
- *Mastering* des *Baking* in Marmoset in Echtzeit

Die 100%ige Online-Methode ist ein Vorteil für diejenigen, die sich spezialisieren wollen, ohne andere Bereiche ihres persönlichen Lebens zu vernachlässigen"

03

Kursleitung

Die Philosophie von TECH besteht darin, den Studenten eine für jedermann zugängliche erstklassige Weiterbildung zu bieten, weshalb die Lehrkräfte, die die einzelnen Studiengänge unterrichten, sorgfältig ausgewählt werden. Für diesen Universitätskurs wurde ein Team von Lehrkräften zusammengestellt, das auf die künstlerische Gestaltung und die Entwicklung von Videospielen mit Schwerpunkt auf *Virtual Reality* spezialisiert ist. Dies ermöglicht es der Fachkraft, sich in einer der stärksten technologischen Branchen zu spezialisieren.

Ein Dozententeam, das sich auf die künstlerische Gestaltung von VR-Videospielen spezialisiert hat, hilft Ihnen bei der Erstellung leistungsstarker 3D-Modelle"

Leitung

Hr. Menéndez, Antonio Iván

- Designer von 3D-Modellen und Texturkünstler bei 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 digitalem Modellieren an der Voxel School in Madrid
- Masterstudiengang in Kunst und Design für Videospiele an der U-tad University in Madrid

Professoren

Hr. Márquez, 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 Videospiel-Design und Interaktiven Inhalten an der Kunsthochschule von Granada
- Masterstudiengang in Game Design, U-tad, Design School in Madrid

Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Fortbildungserfahrung, die Ihre berufliche Entwicklung fördert"

04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätskurses erstreckt sich von den allgemeinen Grundlagen des *Baking* bis hin zur Verwendung der verschiedenen Werkzeuge, die das *Baking* von Modellen ermöglichen, die der Künstler selbst entworfen hat. Das theoretische Studium wird von praktischen Fällen begleitet, um die Spezialisierung in dieser Technik zu verbessern. Während des gesamten Kurses wird das Lehrteam die Grundlagen liefern, damit das Endergebnis von den Fachleuten den wichtigsten Studios der Virtual-Reality-Videospielindustrie präsentiert werden kann.

Verwandeln Sie mit diesem Universitätskurs Ihre künstlerischen Kreationen in authentische Kunstwerke der 3D-Modellierung"

Modul 1. *Baking*

1.1. *Baking* von Modellierungen
- 1.1.1. Vorbereiten des Modells zum *Baking*
- 1.1.2. Grundlagen des *Baking*
- 1.1.3. Optionen für die Verarbeitung

1.2. *Baking* des Modells: Substance Painter
- 1.2.1. *Baking* in Substance Painter
- 1.2.2. *Low Poly-Baking*
- 1.2.3. *High Poly-Baking*

1.3. *Baking* des Modells: Boxen
- 1.3.1. Boxen verwenden
- 1.3.2. Abstände justieren
- 1.3.3. Compute Tangent Space per Fragment

1.4. *Baking* von Maps
- 1.4.1. Normalitäten
- 1.4.2. ID
- 1.4.3. Ambient Occlusion

1.5. *Baking* von Maps: Kurvierungen
- 1.5.1. Kurvierung
- 1.5.2. *Thickness*
- 1.5.3. Verbesserung der Qualität der Maps

1.6. *Baking* in Marmoset
- 1.6.1. Marmoset
- 1.6.2. Funktionen
- 1.6.3. *Baking* in Realtime

1.7. Konfigurieren des Dokuments für *Baking* in Marmoset
   1.7.1. *High Poly* und *Low Poly* in 3ds Max
   1.7.2. Anordnen der Szene in Marmoset
   1.7.3. Überprüfen, ob alles korrekt ist
1.8. *Panel Bake Project*
   1.8.1. *Bake Group, High* und *Low*
   1.8.2. Menü Geometry
   1.8.3. *Load*
1.9. Erweiterte Optionen
   1.9.1. *Output*
   1.9.2. Einstellen des *Cage*
   1.9.3. *Configure Maps*
1.10. *Baking*
   1.10.1. Karten
   1.10.2. Ergebnisvorschau
   1.10.3. *Baking* fließender Geometrie

"Erstellen Sie ein perfektes Baking und Ihre künstlerischen Kreationen werden dank dieses Universitätskurses ein höheres Niveau erreichen"

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

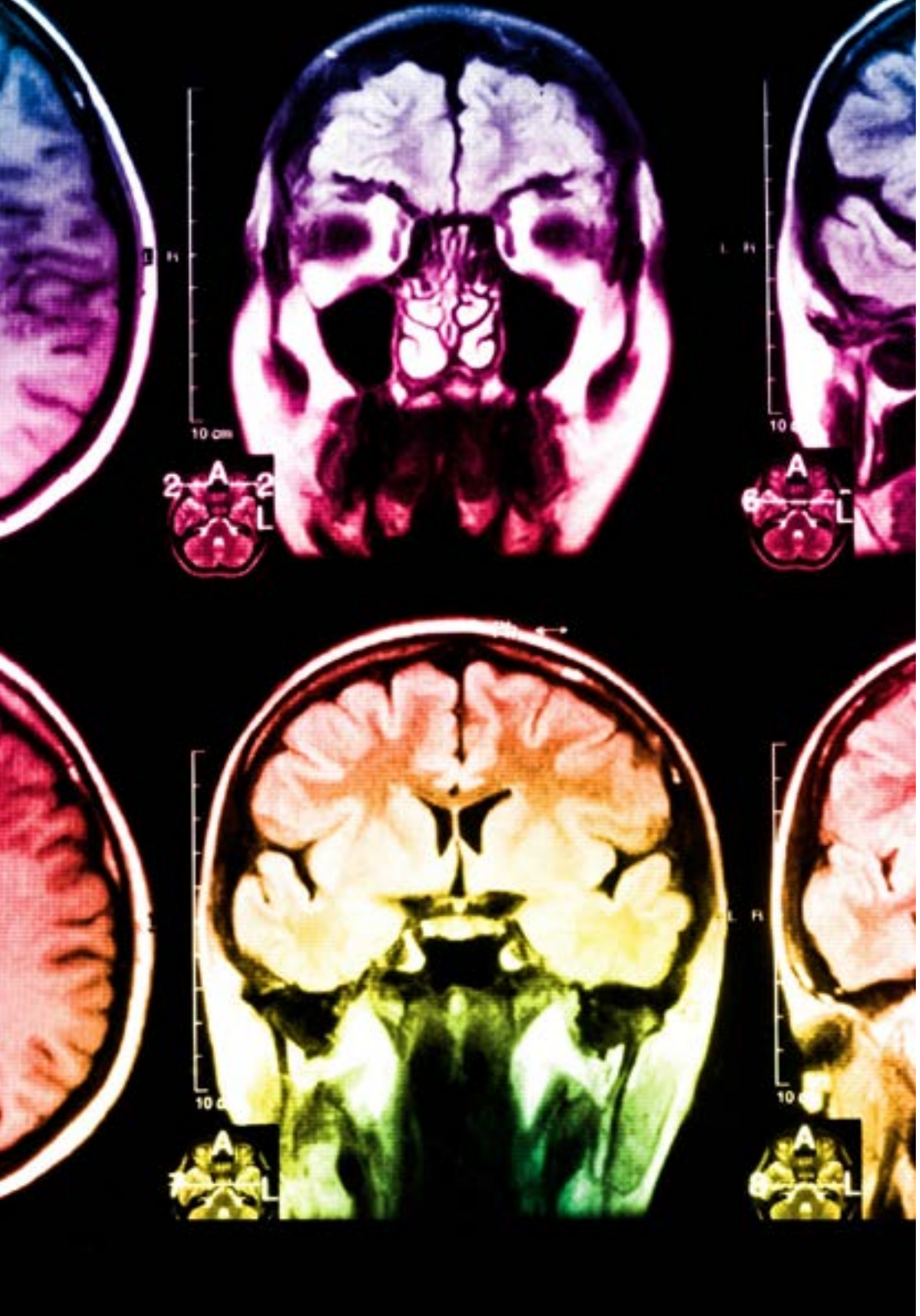
TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

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.

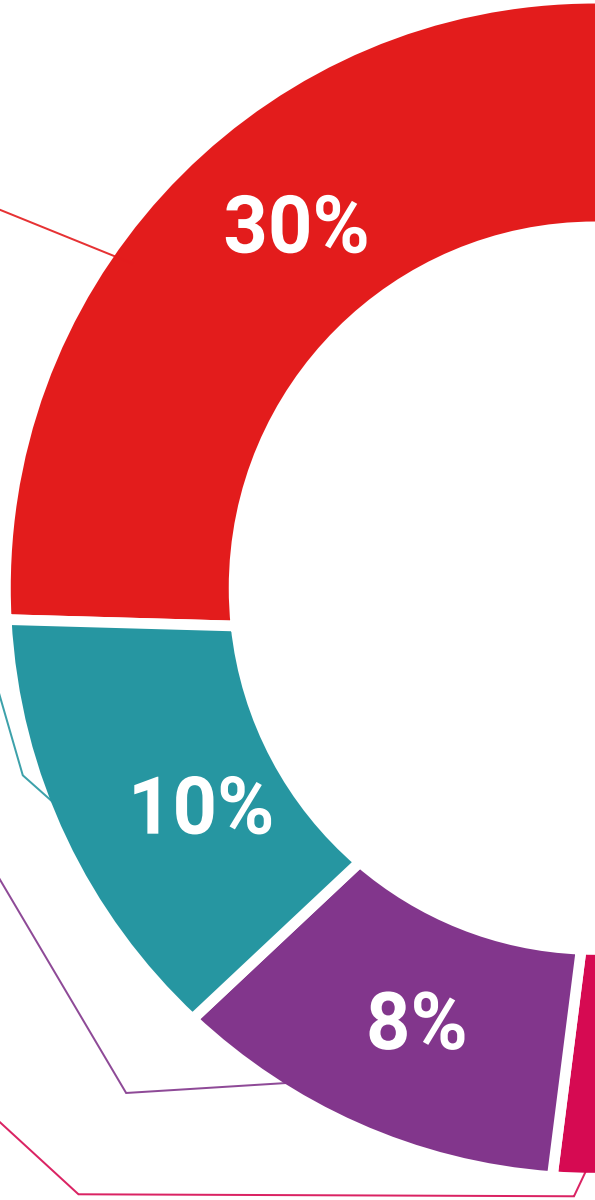
Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.

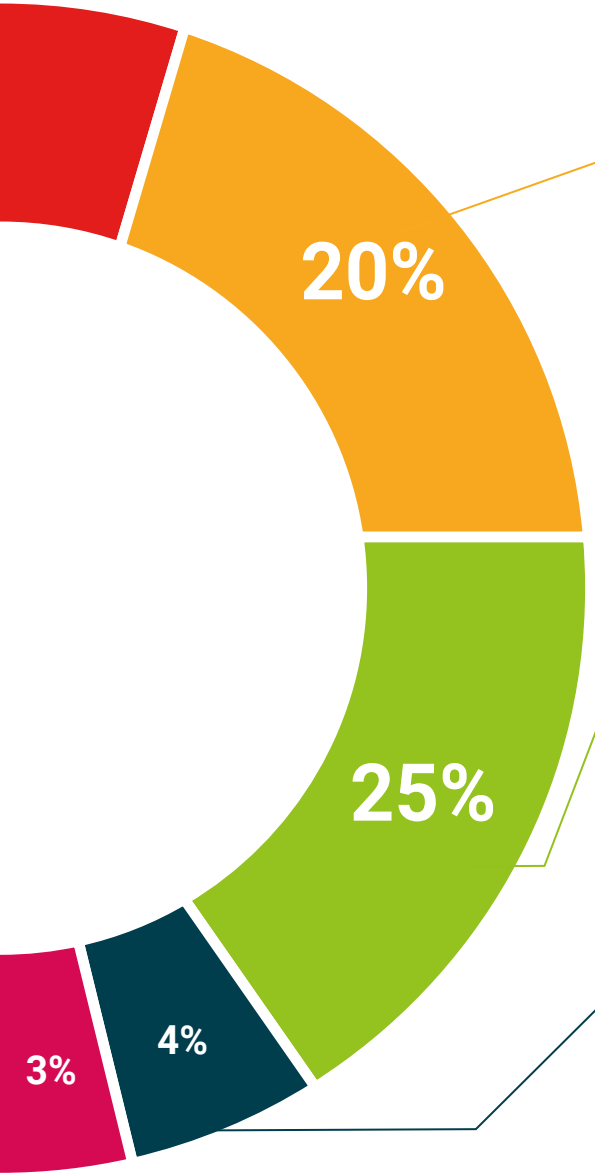
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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 Baking 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 Baking 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 Baking in Kunst für die Virtuelle Realität**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**

tech technologische universität

Verleiht dieses

DIPLOM

an

Herr/Frau _____, mit Ausweis-Nr. _____

Für den erfolgreichen Abschluss und die Akkreditierung des Programms

UNIVERSITÄTSKURS

in

Baking in Kunst für die Virtuelle Realität

Es handelt sich um einen von dieser Universität verliehenen Abschluss, mit einer Dauer von 150 Stunden, mit Anfangsdatum tt/mm/jjjj und Enddatum tt/mm/jjjj.

TECH ist eine private Hochschuleinrichtung, die seit dem 28. Juni 2018 vom Ministerium für öffentliche Bildung anerkannt ist.

Zum 17. Juni 2020

Tere Guevara Navarro
Rektorin

einzigartiger Code TECH: AFWOR235 techtitute.com/title

*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.

tech technologische universität

Universitätskurs
Baking 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

Baking in Kunst für die Virtuelle Realität

tech technologische universität