

Universitätskurs ZBrush in Kunst für die Virtuelle Realität



Universitätskurs ZBrush 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/zbrush-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 Spieler fordern von den großen Unternehmen der *Virtual-Reality*-Spieleindustrie mehr Realismus in ihren Titeln. Um dieser Nachfrage gerecht zu werden, müssen die Teams der Grafiker über qualifizierte Fachleute verfügen, die die wichtigsten Softwareprogramme auf dem Markt perfekt beherrschen. ZBrush ist eines dieser Programme, das es den Fachleuten ermöglicht, Modellierungen auf höchstem Niveau in diesem Bereich zu erstellen. Die 100%ige Online-Lernmethode, die Vielfalt der audiovisuellen Ressourcen und die Fallstudien ermöglichen es den Studenten, Kompetenzen zu erwerben, die ihnen die Türen im Bereich der VR-Videospiele öffnen.





“

*Lernen Sie dank diesem Universitätskurs,
wie Sie Ihre künstlerischen Kreationen mit
ZBrush modellieren und malen können“*

Der Universitätskurs in ZBrush in Kunst für die Virtuelle Realität richtet sich an Grafikdesigner, die ihre 3D-Modellierung für Videospiele auf ein neues Niveau heben wollen. In den großen Studios gibt es Designer, die mit den wichtigsten Modellierungsprogrammen arbeiten. Daher richtet sich dieser Universitätskurs an Studenten, die sich spezialisieren und ihre Kenntnisse verbessern möchten.

Dieser Universitätskurs konzentriert sich auf eines der intuitivsten und wichtigsten Programme für die 3D-Modellierung. Er wird Ihre Werkzeuge für die Bildhauerei freisetzen: Polymesh, Subtools oder Gizmo 3D. Die Studenten werden auch in die Erstellung von Netzen aus Objekten und in die komplexere Modellierung mit Booleschen Operatoren eingeführt. Die Pinselstriche, eine der Stärken des Programms, nehmen in diesem Kurs einen besonderen Platz ein.

Dies ist eine ausgezeichnete Gelegenheit für Berufstätige, die ihre berufliche Laufbahn mit aktuellen Lerninhalten verbinden möchten, da der Kurs zu 100% online stattfindet. Den Studenten steht außerdem eine breite Palette an Multimedia-Ressourcen und Fallstudien zur Verfügung, mit deren Hilfe sie sich Wissen und Spezialisierungen aneignen können, die sie von der Konkurrenz abheben.

Dieser **Universitätskurs in ZBrush 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 die 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



Schließen Sie sich einem Studio an und beherrschen Sie die beste Software, um Ihre 3D-Kreationen für den Bereich der VR-Videospiele zu gestalten"

“

Erreichen Sie mit diesem Universitätskurs einen Detailgrad in Ihrer 3D-Modellierung, der den von Videospielen wie Batman übertrifft: Arkham Asylum”

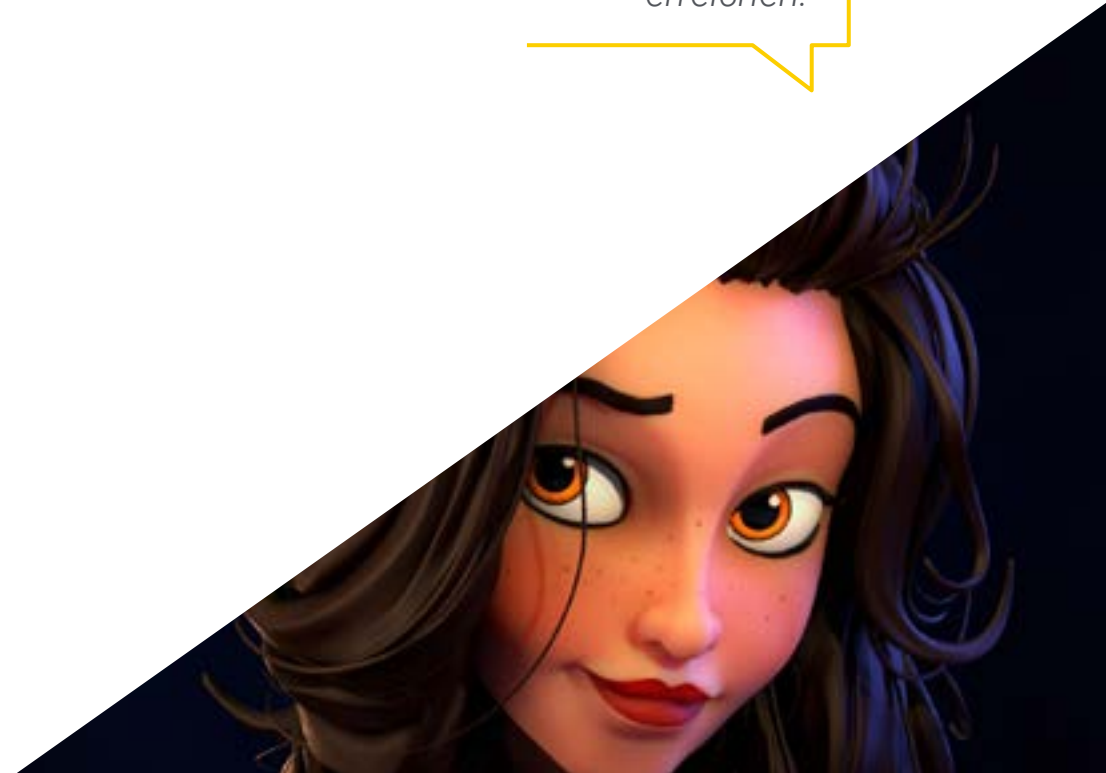
Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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.

Die kreative Freiheit, die Ihnen ZBrush mit seinen Pinseln bietet, ist unvergleichlich. Schöpfen Sie Ihr Potenzial in diesem Universitätskurs aus.

Mit dieser Software können Sie einen unvorstellbaren Realismus in Ihren Figuren und Szenarien erreichen.



02 Ziele

Der Lehrplan dieses Universitätskurses zielt darauf ab, das Wissen der Profis auf den neuesten Stand zu bringen, um eine exzellente Skulptur zu schaffen. Die Teilnehmer lernen, wie man Low-Poly-Modelle in High-Poly-Modelle umwandelt, wie man alle Arten von Meshes erstellt und wie man mit IMM- und Curve-Pinseln umgeht. Das Dozententeam, das sich auf Grafikdesign und die Erstellung von Videospielen mit virtueller Realität spezialisiert hat, gibt die Richtlinien und Werkzeuge an die Hand, um diesen Kurs mit der Garantie abzuschließen, das Standardprogramm der Videospieldindustrie zu beherrschen.





“

Werden Sie der künstlerische Design-Profi, der die stärksten und realistischsten Charaktere für die Videospiegelindustrie in VR kreiert“



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

- ◆ Erstellen eines beliebigen Netzes, um mit der Modellierung beginnen zu können
- ◆ Erstellen jeder Art von Maske
- ◆ Beherrschen von IMM- und Curve-Pinseln
- ◆ Modellieren von Low Poly zu High Poly
- ◆ Erstellen von qualitativ hochwertigen organischen Modellierungen

“

Die in diesem Kurs gezeigten Fallstudien werden Ihnen während Ihres gesamten Studiums von großem Nutzen sein"

03

Kursleitung

Die TECH Technologische Universität wählt ihre Dozenten sorgfältig aus, um den Studenten eine qualitativ hochwertige Weiterbildung zu bieten. Mit dieser Philosophie im Hinterkopf wurde ein Team von Fachleuten aus den Bereichen Grafikdesign und Videospieldentwicklung in das Programm aufgenommen, deren Erfahrung eine Vision bietet, die den neuesten Entwicklungen in einem Sektor entspricht, der sich in einem ständigen technologischen Wandel befindet.



“

In diesem Universitätskurs wird Ihnen ein spezialisiertes und erfahrenes Dozententeam im Bereich des Grafikdesigns helfen, Ihre 3D-Kreationen in einem der gefragtesten Sektoren von heute zu lancieren"

Leitung



Hr. 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. Morro, Pablo

- 3D-Künstler, spezialisiert auf Modellierung, VFX und Texturen
- 3D-Künstler bei Mind Trips
- Hochschulabschluss in Videospieldesign und -Entwicklung an der Universität Jaume I



04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätskurses wurde von einem Team von Dozenten entwickelt, die mit dem Standardlehrplan der VR-Videospielindustrie vertraut sind. Der Lehrplan richtet sich an professionelle Grafikdesigner, die Perfektion und Qualität in ihrer künstlerischen Arbeit anstreben. Aus diesem Grund wird jedes Werkzeug, das diese Software bietet, im Detail behandelt, um das Design und das Zeichnen von Charakteren und Szenarien, die das 3D-Videospielprojekt ausmachen werden, auf hohem Niveau durchzuführen. Das *Relearning*-System und die interaktiven Inhalte, die von der TECH Technologischen Universität verwendet werden, werden das Lernen und die Spezialisierung der Studenten fördern.



“

Ein Universitätskurs für Perfektionisten, die den Realismus der Charaktere und Szenarien von Virtual-Reality-Videospielen perfektionieren wollen"

Modul 1. ZBrush

- 1.1. ZBrush
 - 1.1.1. Polymesh
 - 1.1.2. Subtools
 - 1.1.3. Gizmo 3D
- 1.2. Schaffen von Mesh
 - 1.2.1. Quick Mesh und Primitive
 - 1.2.2. Mesh Extract
 - 1.2.3. Boolesche Operationen
- 1.3. Skulptur
 - 1.3.1. Symmetrie
 - 1.3.2. Hauptpinsel
 - 1.3.3. Dynamesh
- 1.4. Masken
 - 1.4.1. Pinsel und Maskenmenü
 - 1.4.2. Masken auf Pinseln
 - 1.1.3. Polygroups
- 1.5. Organische Bildhauerei von Props
 - 1.5.1. Low Poly-Bildhauerei
 - 1.5.2. Low Poly-Bildhauerei Entwicklung
 - 1.5.3. Endgültige Low Poly-Bildhauerei
- 1.6. IMM-Pinsel
 - 1.6.1. Kontrollen
 - 1.6.2. Multi Mesh einfügen
 - 1.6.3. IMM-Pinsel erstellen
- 1.7. Curve-Pinsel
 - 1.7.1. Kontrollen
 - 1.7.2. Erstellen von Curve-Pinseln
 - 1.7.3. IMM-Pinsel mit Kurven
- 1.8. High Poly
 - 1.8.1. Subdivisionen und Dynamic Subdivisions
 - 1.8.2. HD-Geometry
 - 1.8.3. Projektion von Rauschen



- 1.9. Andere Arten von Mesh
 - 1.9.1. *MicroMesh*
 - 1.9.2. *NanoMesh*
 - 1.9.3. *ArrayMesh*
- 1.10. Organische Bildhauerei von *Props High Poly*
 - 1.10.1. Bildhauerei von *Props*
 - 1.10.2. Bildhauerei von *Prop*-Entwicklung
 - 1.10.3. Endgültige *Prop*-Bildhauerei

“ Erwerben Sie die Kontrolle und den wesentlichen Umgang mit einem unverzichtbaren Programm in den wichtigsten Virtual Reality-basierten Videospelstudios”



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 ZBrush 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 ZBrush 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 ZBrush 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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs ZBrush 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 ZBrush in Kunst für die Virtuelle Realität

