

Universitätskurs

UVs und 3D-Texturierung
mit Allegorithmic





Universitätskurs UVs und 3D-Texturierung mit Allegorithmic

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/design/universitatskurs/uvs-3d-texturierung-allegorithmic

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

Im hochwertigen Kino ist das am weitesten verbreitete Werkzeug Mari, eine Software, mit der die renommiertesten 3D-Designer die Figuren und Modelle erstellen, die wir alle kennen. Das Problem für die meisten Fachleute in der Welt des Designs ist, dass dieses Programm an den traditionellen Fakultäten kaum gelehrt wird, so dass ihre Kenntnisse darüber sehr grundlegend oder kaum vorhanden sind. TECH hat diese Qualifikation entwickelt, um dieses Problem zu lösen. Dabei wird auch auf die Aspekte UV-Mapping und 3D-Texturierung mit Allegorithmic Substance Painter eingegangen, einem weiteren der am häufigsten verwendeten Tools im Bereich der Videospiele.





“

*Sie lernen alle Geheimnisse des Mari-Tools
sowie die richtige Art der Texturierung
in Substance Painter kennen, was Ihr
professionelles Potenzial erheblich steigern wird”*

Aufgrund ihrer großen Vielseitigkeit und der hohen Qualität ihrer Arbeit sind Mari und Substance Painter von Allegorithmic die am weitesten verbreiteten Texturierungswerkzeuge in der Welt des Films und der Videospiele.

Da es sich um relativ komplexe Software handelt, haben die traditionellen Designschulen keinen ausreichenden Einfluss auf ihre Verwendung, so dass Fachleute in diesem Bereich oft eine viel tiefer gehende und spezialisierte Weiterbildung benötigen, um ihre Leistung und berufliche Position wirklich zu verbessern.

Aus diesem Grund hat TECH ein Team von Experten mit Erfahrung im Umgang mit diesen beiden Programmen zusammengestellt, mit der Aufgabe, einen möglichst detaillierten und umfassenden Universitätskurs zu entwickeln, damit der Student sie in all ihren Aspekten beherrscht und seiner Arbeit und seinen Projekten ein Plus an Professionalität verleiht.

Außerdem wird der Universitätskurs in UVs und 3D-Texturierung mit Allegorithmic vollständig online unterrichtet, und die Studenten haben vom ersten Tag des Studiums an Zugriff auf das gesamte Studienmaterial. Da es keine Klassen oder Stundenpläne gibt, entscheidet der Student selbst, wie und wann er lernt, was große Freiheit und Komfort bietet, um das Programm zu bewältigen.

Dieser **Universitätskurs in UVs und 3D-Texturierung mit Allegorithmic** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von praktischen Fällen, die von Experten für 3D-Modellierung vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Studium zu verbessern
- ♦ Ein 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



Dank dieses Universitätskurses in UVs und 3D-Texturierung mit Allegorithmic werden Sie ein Design-Profi mit fortgeschrittenen Kenntnissen sein"

“*Sie lernen die Tricks und Techniken der besten 3D-Designer der Branche kennen, die auf eine Vielzahl von Bereichen und Projekten anwendbar sind*”

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen 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 Training ermöglicht, das auf reale 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 werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Dank Ihrer fundierten Kenntnisse von Mari und Substance Painter werden Sie für Ihr Team Modelle von höchster Qualität erstellen.

Sie werden die Möglichkeit haben, in die angesehensten Designteams für Videospiele oder sogar bis nach Hollywood vorzudringen.



02 Ziele

Das Ziel dieses TECH-Universitätskurses ist es, die beruflichen Fähigkeiten seiner Studenten durch eine qualitativ hochwertige Weiterbildung zu verbessern, die ein entscheidender Faktor für den Erfolg ihrer beruflichen Laufbahn sein wird. Aus diesem Grund befasst sich der Studienplan mit fortgeschrittenen Texturierungstechniken, mit denen die 3D-Modelle der Studenten viel besser aussehen und gleichzeitig ihr eigener Arbeitsablauf verbessert wird.





“

Mit der fachkundigen Beratung, die Sie während dieser Fortbildung erhalten, werden Sie mehr als bereit sein, einen großen Sprung in Ihrer beruflichen Laufbahn zu machen”



Allgemeine Ziele

- ◆ Erweiterung der Kenntnisse über die menschliche und tierische Anatomie, um hyperrealistische Kreaturen zu entwickeln
- ◆ Die Beherrschung von Retopologie, UVs und Texturierung zur Perfektionierung der erstellten Modelle
- ◆ Einen optimalen und dynamischen Arbeitsablauf schaffen, um effizienter in der 3D-Modellierung zu arbeiten
- ◆ Die in der 3D-Branche am meisten gefragten Fähigkeiten und Kenntnisse besitzen, um sich auf Top-Jobs bewerben zu können





Spezifische Ziele

- ◆ Untersuchung des optimalen Weges zu UVs in Maya und UDIM-Systemen
- ◆ Entwicklung von Kenntnissen zur Texturierung in Substance Painter für Videospiele
- ◆ Erstellung von Texturen in Mari für hyper-realistische Modelle
- ◆ Erstellung von XYZ-Texturen und *Displacement Maps* für unsere Modelle
- ◆ Erfahren, wie man unsere Texturen in Maya importiert

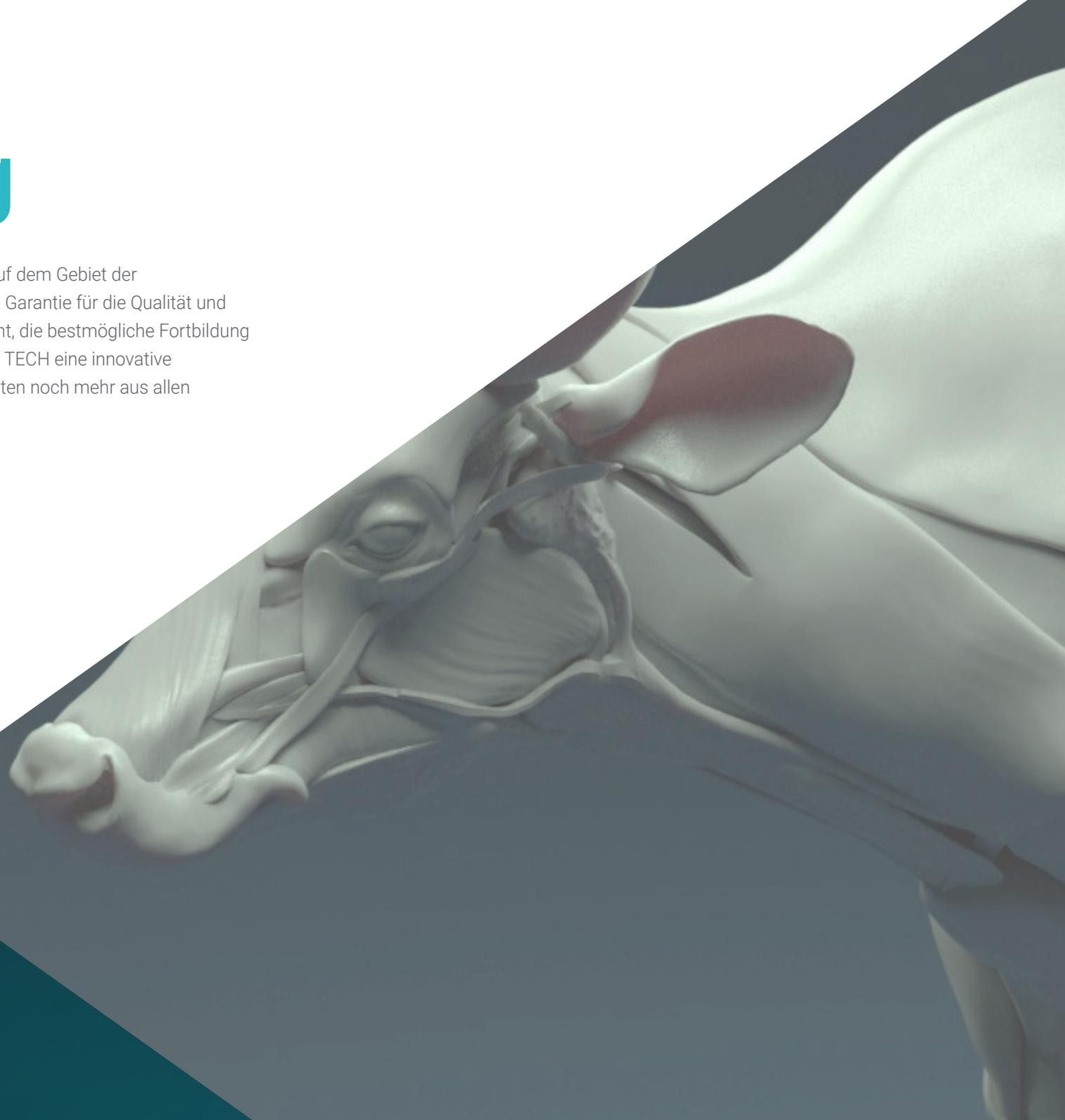
“*Diese Qualifizierung wird für Ihre Karriere in der Welt des Designs ein Vor- und Nachspiel haben, denn Sie werden wissen, wie Sie Ihren Modellen viel eindrucksvollere und eindrucksvollere Texturen verleihen können*”



03

Kursleitung

Dieses Programm wird von hochkarätigen Dozenten auf dem Gebiet der 3D-Modellierung unterrichtet, so dass der Student eine Garantie für die Qualität und Professionalität des Personals hat, wenn es darum geht, die bestmögliche Fortbildung in 3D-Texturierung zu erhalten. Darüber hinaus wendet TECH eine innovative Bildungsmethodik an, die sicherstellt, dass ihre Studenten noch mehr aus allen Qualifikationen herausholen können.



“

Sie sind hier genau richtig, um Ihre berufliche Qualität zu steigern, indem Sie die neuesten Entwicklungen und Methoden im Bereich der 3D-Texturierung kennenlernen”

Internationaler Gastdirektor

Joshua Singh ist ein führender Experte mit über 20 Jahren Erfahrung in der Videospelbranche, der international für seine Fähigkeiten in der künstlerischen Leitung und visuellen Entwicklung anerkannt ist. Mit einem soliden Hintergrund in Software wie Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter und Adobe Photoshop hat er sich im Bereich des Spieldesigns einen Namen gemacht. Darüber hinaus umfasst seine Erfahrung sowohl die visuelle 2D- als auch die 3D-Entwicklung, und er zeichnet sich durch kollaborative und durchdachte Problemlösungen in Produktionsumgebungen aus.

Darüber hinaus hat er als künstlerischer Leiter bei Marvel Entertainment mit Eliteteams von Künstlern zusammengearbeitet und diese angeleitet, um sicherzustellen, dass die Kunstwerke die erforderlichen Qualitätsstandards erfüllen. Außerdem war er Hauptzeichner bei Proletariat Inc., wo er eine sichere Umgebung für sein Team schuf und für alle Charaktere in Videospelen verantwortlich war.

Mit einer bemerkenswerten Karriere, die Führungsrollen bei Unternehmen wie Wildlife Studios und Wavedash Games umfasst, ist Joshua Singh ein Verfechter der künstlerischen Entwicklung und ein Mentor für viele in der Branche gewesen. Außerdem arbeitete er für große und bekannte Unternehmen wie Blizzard Entertainment und Riot Games, wo er als Senior-Charakterkünstler tätig war. Und zu seinen wichtigsten Projekten gehört die Mitarbeit an äußerst erfolgreichen Videospelen, darunter Marvel's Spider-Man 2, League of Legends und Overwatch.

Seine Fähigkeit, die Visionen von Produkt, Technik und Kunst zu vereinen, war grundlegend für den Erfolg zahlreicher Projekte. Neben seiner Arbeit in der Branche hat er seine Erfahrungen als Dozent an der renommierten Gnomon School of VFX weitergegeben und war Referent bei renommierten Veranstaltungen wie dem Tribeca Games Festival und dem ZBrush Summit.



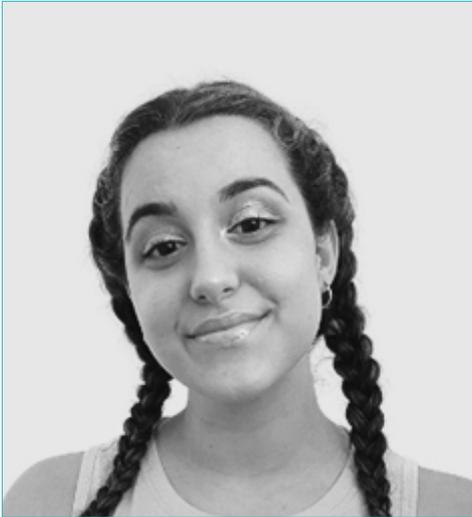
Dr. Singh, Joshua

- Art Direktor bei Marvel Entertainment, Kalifornien, USA
- Hauptzeichner bei Proletariat Inc.
- Künstlerischer Leiter bei Wildlife Studios
- Art-Direktor bei Wavedash Games
- Senior-Charakterkünstler bei Riot Games
- Senior-Charakterkünstler bei Blizzard Entertainment
- Künstler bei Iron Lore Entertainment
- 3D-Künstler bei Sensory Sweep Studios
- Leitender Künstler bei Wahoo Studios/Ninja Bee
- Allgemeine Studien an der Universität Dixie State
- Hochschulabschluss in Grafikdesign an der Technischen Hochschule Eagle Gate

“

*Dank TECH können Sie mit
den besten Fachleuten der
Welt lernen”*

Leitung



Fr. Gómez Sanz, Carla

- ♦ 3D-Generalistin bei Blue Pixel 3D
- ♦ Concept Artist, 3D-Modeller, *Shading* bei Timeless Games Inc.
- ♦ Zusammenarbeit mit einem multinationalen Beratungsunternehmen für die Gestaltung von Vignetten und Animationen für kommerzielle Angebote
- ♦ Höhere Technikerin für 3D-Animation, Videospiele und interaktive Umgebungen an der CEV Höhere Schule für Kommunikation, Bild und Ton
- ♦ Master- und Bachelorstudiengang in 3D-Kunst, Animation und visuelle Effekte für Videospiele und Kino an der CEV Höhere Schule für Kommunikation, Bild und Ton



04

Struktur und Inhalt

Der Studienplan dieses Universitätskurses in UVs und 3D-Texturierung mit Allegorithmic wurde mit zwei Zielen im Visier strukturiert: Er soll alle wesentlichen theoretischen und praktischen Aspekte der Verwendung von Substance Painter und Mari enthalten und gleichzeitig die Aneignung des gesamten didaktischen Materials dank einer leistungsstarken audiovisuellen Unterstützung erleichtern. Der Student wird eine klare, saubere und tadellose Abfassung vorfinden, mit einer Präzision und Prägnanz, die sich auf die wirklich wichtigen Details konzentriert.





“ Mit dem innovativsten und modernsten Fortbildungsansatz auf dem Markt werden Sie die fortschrittlichste 3D-Texturierung auf die bestmögliche Art und Weise lernen”

Modul 1. UVs und Texturierung mit *Allegorithmic Substance Painter* und Mari

- 1.1. Erstellen von High-Level-UVs in Maya
 - 1.1.1. Gesichts-UVs
 - 1.1.2. Schaffung und *Layout*
 - 1.1.3. Advanced UVs
- 1.2. Vorbereitung von UVs für UDIM-Systeme mit Schwerpunkt auf großen Produktionsmodellen
 - 1.2.1. UDIMs
 - 1.2.2. UDIMs in Maya
 - 1.2.3. Texturen in 4K
- 1.3. XYZ-Texturen: Was sind sie und wie werden sie verwendet?
 - 1.3.1. XYZ. Hyperrealismus
 - 1.3.2. *MultiChannel Maps*
 - 1.3.3. *Texture Maps*
- 1.4. Texturierung: Videospiele und Kino
 - 1.4.1. *Substance Painter*
 - 1.4.2. Mari
 - 1.4.3. Arten der Texturierung
- 1.5. Texturierung in Substance Painter für Videospiele
 - 1.5.1. Baking von *High* zu *Low Poly*
 - 1.5.2. PBR-Texturen und ihre Bedeutung
 - 1.5.3. ZBrush mit *Substance Painter*
- 1.6. Fertigstellung unserer *Substance Painter* Texturen
 - 1.6.1. *Scattering, Translucency*
 - 1.6.2. Texturierung von Modellen
 - 1.6.3. Narben, Sommersprossen, Tattoos, Farben oder Make-up



- 1.7. Hyperrealistische Gesichtstexturierung mit XYZ-Texturen und Farbkarten
 - 1.7.1. XYZ-Texturen in ZBrush
 - 1.7.2. *Wrap*
 - 1.7.3. Fehlerkorrektur
- 1.8. Hyperrealistische Gesichtstexturierung mit XYZ-Texturen und Farbkarten
 - 1.8.1. Mari Schnittstelle
 - 1.8.2. Texturierung in Mari
 - 1.8.3. Projektion der Hauttextur
- 1.9. Erweiterte Detaillierung von *Displacement Maps* in ZBrush und Mari
 - 1.9.1. Texturmalerei
 - 1.9.2. Displacement für Hyperrealismus
 - 1.9.3. Schaffung von *Layers*
- 1.10. *Shading* und Textur-Implementierung in Maya
 - 1.10.1. *Skin-Shaders* in Arnold
 - 1.10.2. Hyperrealistisches Auge
 - 1.10.3. Retouchieren und Tipps



Schreiben Sie sich noch heute für diesen TECH-Universitätskurs ein und warten Sie nicht länger, um Ihrer Karriere im 3D-Design einen echten Schub zu geben"



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

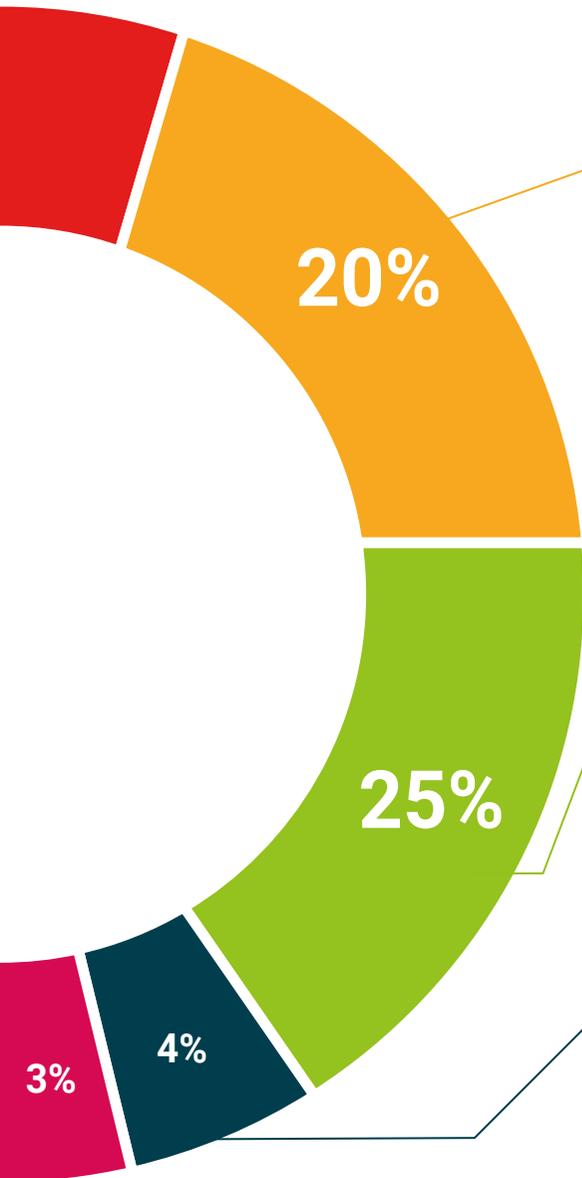
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 UVs und 3D-Texturierung mit Allegorithmic 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 UVs und 3D-Texturierung mit Allegorithmic** 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 UVs und 3D-Texturierung mit Allegorithmic**

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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
UVs und 3D-Texturierung
mit Allegorithmic

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

Universitätskurs

UVs und 3D-Texturierung
mit Allegorithmic

