



## Universitätsexperte Menschliche 3D-Modellierung

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

Internet zugang: www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-menschliche-3d-modellierung

# Index

O1
Präsentation
Ziele
Seite 4
Seite 8

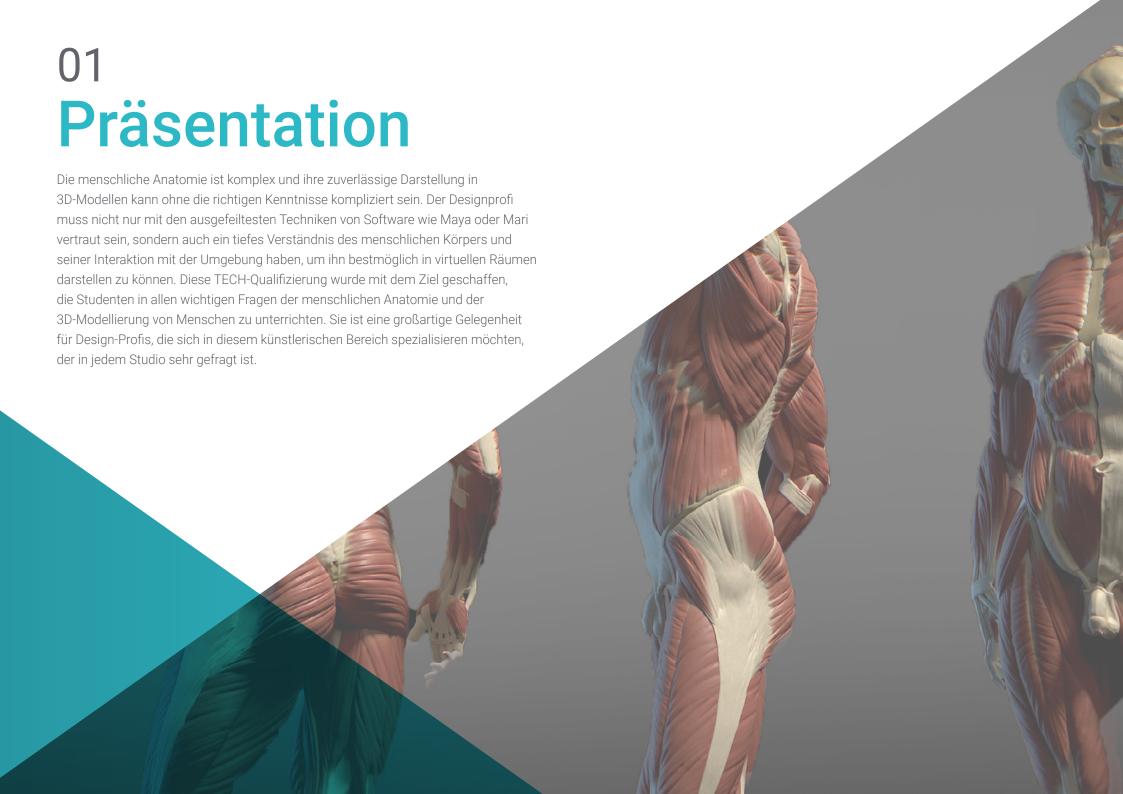
O3 O4 O5

Kursleitung Seite 12 Seite 16 Methodik

Seite 22

06 Qualifizierung

Seite 30





## tech 06 | Präsentation

Die Modellierung von Menschen war schon immer ein wichtiges Thema für Grafikdesigner, da die Öffentlichkeit immer höhere Ansprüche an die Qualität und Echtheit menschlicher Figuren stellt. Um realistische Bewegungen und Posen zu erreichen, muss der Profi wissen, wie sich der menschliche Körper in seiner Gesamtheit verhält, einschließlich seiner Knochen, Muskeln, Gelenke und Haut.

Hinzu kommt die Schwierigkeit, all dieses anatomische Wissen auf die wichtigsten 3D-Modellierungssoftware wie Maya oder Mari zu übertragen. Da es sich hierbei um Programme handelt, die in den traditionellen Design-Fakultäten nicht so weit verbreitet sind, wissen Fachleute oft nicht, welches Potenzial und welchen Nutzen diese Tools für ihre Arbeit haben, insbesondere wenn es um die Gestaltung menschlicher Körper geht.

Dieser TECH-Universitätsexperte antwortet auf diesen Bedarf an Fachkräften mit fortgeschrittenen Kenntnissen sowohl in Bezug auf die menschliche Anatomie als auch in der fortschrittlichsten Handhabung der gängigen Werkzeuge, mit denen der Designer arbeitet. Es ist also eine hervorragende Gelegenheit, sich beruflich weiterzuentwickeln und Fähigkeiten zu erwerben, die sie von ihren Kollegen unterscheiden.

Ein Programm, das auch die Bedürfnisse der Studenten berücksichtigt, da es vollständig online angeboten wird, was die Arbeit der Studenten erheblich erleichtert. Ohne die Notwendigkeit, Kurse zu besuchen oder ein physisches Zentrum aufzusuchen, steht es dem Studenten frei, den gesamten theoretischen Stoff an seine persönlichen oder beruflichen Bedürfnisse anzupassen und das für ihn am besten geeignete Studientempo zu wählen.

Dieser **Universitätsexperte in Menschliche 3D-Modellierung** 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
- Ihr 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



Führende Designstudios suchen nach fortgeschrittenen Experten für die menschliche 3D-Modellierung. Mit dieser 100%igen Online-Qualifikation von TECH gehören Sie zur Elite Ihres Berufs"



Nutzen Sie die modernsten Techniken auf dem Markt, die von TECH gelehrt werden, und werden Sie zur Referenz bei der Erstellung von 3D-Modellen, die auf Menschen basieren"

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.

Wenn Sie wissen, wie sich ein Mensch bewegt und verhält, können Sie seine Lebensweise in Ihren 3D-Modellen millimetergenau nachahmen.

Die Designbranche erwartet das Beste von ihren Mitarbeitern. Übertreffen Sie die Erwartungen Ihrer Kunden dank Ihrer Fachkenntnisse in der 3D-Modellierung von Menschen.





Dieser Universitätsexperte in Menschliche 3D-Modellierung enthält das fortschrittlichste Wissen in der Designbranche, so dass der Student dieses Programms die Erstellung und Darstellung jeder menschlichen Figur perfekt beherrscht. Als Ergebnis wird der Student viel besser positioniert sein, um bessere Jobs in einem zunehmend wettbewerbsorientierten und anspruchsvollen Markt zu bekommen, in dem ergänzende Kenntnisse und Fähigkeiten notwendig sind, um sich erfolgreich zu differenzieren.



## tech 10 | Ziele

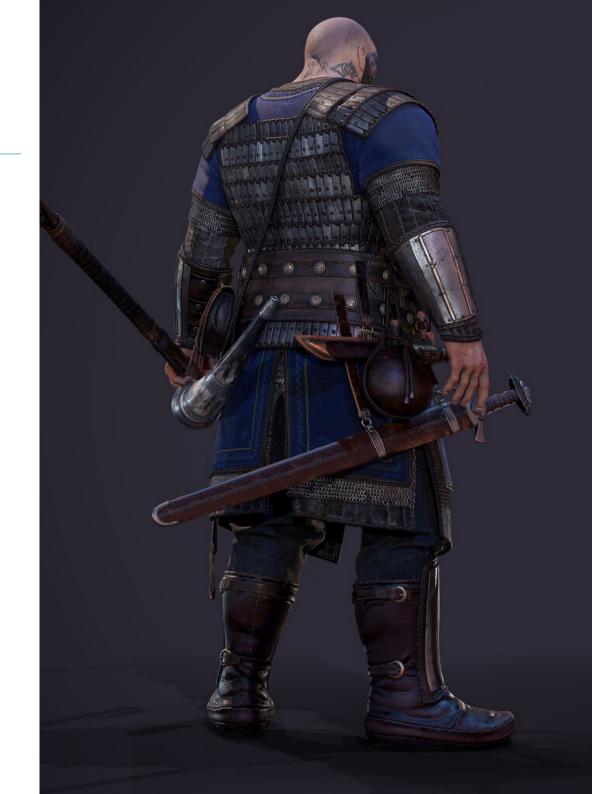


### Allgemeine Ziele

- 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



Ihre Karriereziele werden viel näher rücken, wenn Sie diese Qualifikation mit einem weitaus größeren Wissen über die menschliche 3D-Modellierung abschließen"







### Spezifische Ziele

#### Modul 1. Anatomie

- Untersuchung der männlichen und weiblichen menschlichen Anatomie
- Den menschlichen Körper bis ins Detail entwickeln
- Ein hyperrealistisches Gesicht modellieren

#### Modul 2. Retopologie und Maya Modeling

- Die verschiedenen Techniken der professionellen Bildhauerei beherrschen
- Fortgeschrittene Ganzkörper- und Gesichtsretopologie in Maya erstellen
- Vertiefung der Anwendung von Details mit Alphas und Pinseln in ZBrush

#### Modul 3. UVs und Texturierung mit Allegorithmic Substance Painter und Mari

- Untersuchung des optimalen Weges zu UVs in Maya und UDIM-Systemen
- Entwicklung der Kenntnisse 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





## tech 14 | Kursleitung

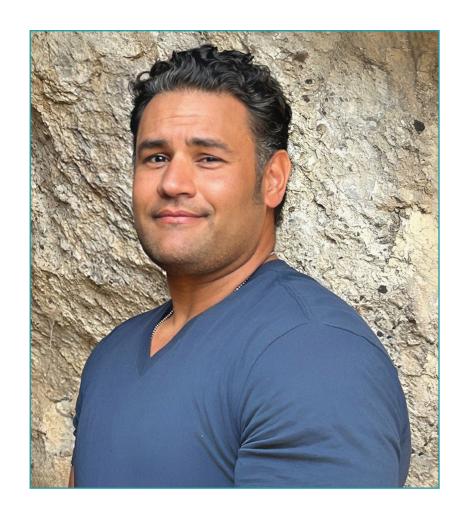
#### Internationaler Gastdirektor

Joshua Singh ist ein führender Experte mit über 20 Jahren Erfahrung in der Videospielbranche, 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 Videospielen 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 Videospielen, 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"

## tech 16 | Kursleitung

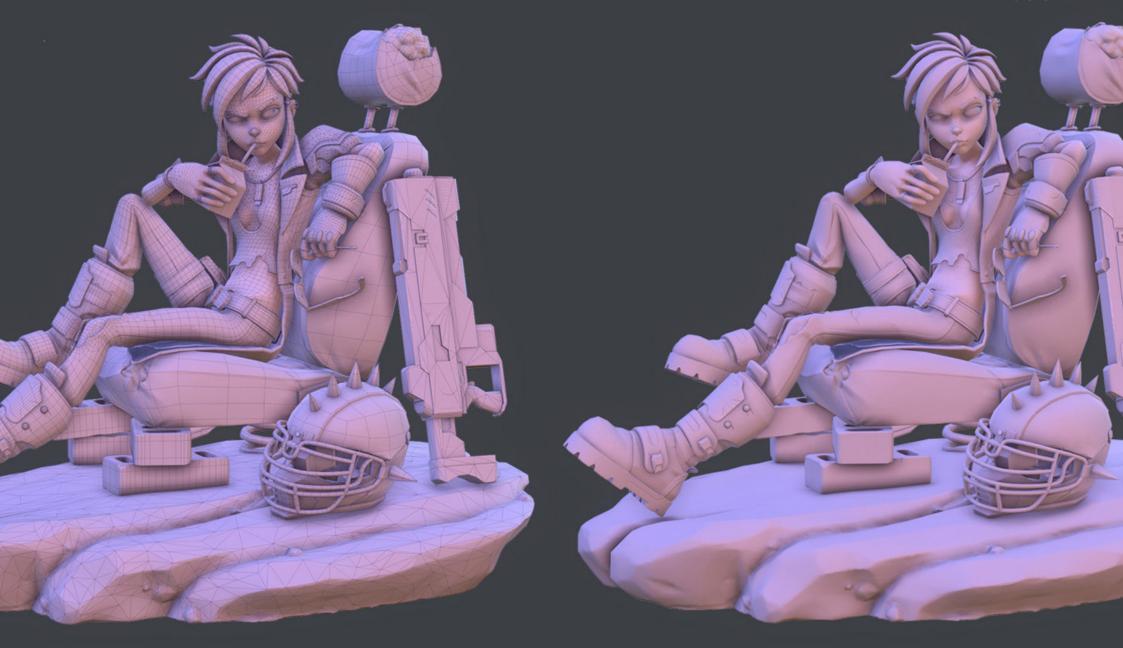
### Leitung



### Fr. Gómez Sanz, Carla

- 3D-Generalistin bei Blue Pixel 3D
- Concept Artist, 3D-Modeller, Shading bei Timeless Games Ind
- Zusammenarbeit mit einem multinationalen Beratungsunternehmen für die Gestaltung von Vignetten und Animationen für kommerzielle Angebote
- Höherere 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

## Kursleitung | 17 **tech**







### tech 18 | Struktur und Inhalt

#### Modul 1. Anatomie

- 1.1. Allgemeine Skelettmassen, Proportionen
  - 1.1.1. Knochen
  - 1.1.2. Das menschliche Gesicht
  - 1.1.3. Anatomische Kanons
- 1.2. Anatomische Unterschiede zwischen den Geschlechtern und Größen
  - 1.2.1. Auf Personen angewandte Formen
  - 1.2.2. Kurven und gerade Linien
  - 1.2.3. Verhalten von Knochen, Muskeln und Haut
- 1.3. Der Kopf
  - 1.3.1. Der Schädel
  - 1.3.2. Muskeln des Kopfes
  - 1.3.3. Schichten: Haut, Knochen und Muskeln. Gesichtsausdrücke
- 1.4. Der Rumpf
  - 1.4.1. Muskulatur des Rumpfes
  - 1.4.2. Zentrale Achse des Körpers
  - 1.4.3. Verschiedene Torsos
- 1.5. Die Arme
  - 1.5.1. Gelenke: Schulter, Ellbogen und Handgelenk
  - 1.5.2. Verhalten der Armmuskeln
  - 1.5.3. Detail der Haut
- 1.6. Bildhauerei der Hand
  - 1.6.1. Die Knochen der Hand
  - 1.6.2 Muskeln und Sehnen der Hand
  - 1.6.3. Haut und Falten an der Hand
- 1.7. Bildhauerei der Beine
  - 1.7.1. Gelenke: Hüfte, Knie und Knöchel
  - 1.7.2. Muskeln des Beins
  - 1.7.3. Detail der Haut
- 1.8. Die Füße
  - 1.8.1. Konstruktion der Fußknochen
  - 182 Muskeln und Sehnen des Eußes
  - 1.8.3. Haut und Falten an den Füßen

- 1.9. Komposition der gesamten menschlichen Figur
  - 1.9.1. Schaffung einer vollständigen menschlichen Basis
  - 1.9.2. Vereinigung von Gelenken und Muskeln
  - 1.9.3. Beschaffenheit der Haut, Poren und Falten
- 1.10. Vollständiges menschliches Modell
  - 1.10.1. Polieren des Modells
  - 1.10.2. Hyperdetail der Haut
  - 1.10.3. Zusammensetzung

#### Modul 2. Retopologie und Maya Modeling

- 2.1. Fortgeschrittene Retopologie für das Gesicht
  - 2.1.1. Importieren in Maya und die Verwendung von QuadDraw
  - 2.1.2. Retopologie des menschlichen Gesichts
  - 2.1.3. Loops
- 2.2. Rethopologie des menschlichen Körpers
  - 2.2.1. Erstellung von *Loops* in den Gelenken
  - 2.2.2. Ngons und Tris und wann sie zu verwenden sind
  - 2.2.3. Verfeinerung der Topologie
- 2.3. Hand- und Fuß-Retopologie
  - 2.3.1. Bewegung der kleinen Gelenke
  - 2.3.2. Loops und support edges zur Verbesserung des Base Mesh von Füßen und Händen
  - 2.3.3. Unterschiedliche Loops für verschiedene Hände und Füße
- 2.4. Unterschiede zwischen Maya Modeling vs. ZBrush Sculpting
  - 2.4.1. Verschiedene Workflows für die Modellierung
  - 2.4.2. Low Poly-Basismodell
  - 2.4.3. High Poly-Modell
- 2.5. Erstellung eines menschlichen Modells von Grund auf in Maya
  - 2.5.1. Menschliches Modell ab der Hüfte
  - 2.5.2. Allgemeine Form der Basis
  - 2.5.3. Hände und Füße und ihre Topologie

- 2.6. Umwandlung eines Low Poly Modells in High Poly
  - 2.6.1. ZBrush
  - 2.6.2. High Poly: Unterschiede zwischen Divide und Dynamesh
  - 2.6.3. Bildhauerische Form: Abwechslung zwischen Low Poly und High Poly
- 2.7. Anwendung von Details in ZBrush: Poren, Kapillaren, usw.
  - 2.7.1. Alphas und verschiedene Pinsel
  - 2.7.2. Detail: Dam-Standardpinsel
  - 2.7.3. Projektionen und Oberflächen in ZBrush
- 2.8. Erweiterte Augenerstellung in Maya
  - 2.8.1. Erstellen der Sphären: Sklera, Hornhaut und Iris
  - 2.8.2. Lattice-Tool
  - 2.8.3. Displacement-Map von ZBrush
- 2.9. Verwendung von Deformern in Maya
  - 2.9.1. Maya Deformer
  - 2.9.2. Topologie-Bewegung: Polish
  - 2.9.3. Polieren der letzten Maya
- 2.10. Erstellung der endgültigen UVs und Anwendung der Displacement Map
  - 2.10.1. Charakter UVs und Bedeutung der Größen
  - 2.10.2. Texturierung
  - 2.10.3. Displacement Map

#### Modul 3. UVs und Texturierung mit Allegorithmic Substance Painter und Mari

- 3.1. Erstellen von High-Level-UVs in Maya
  - 3.1.1. Gesichts-UVs
  - 3.1.2. Schaffung und Layout
  - 3.1.3. Advanced UVs
- 3.2. Vorbereitung von UVs für UDIM-Systeme mit Schwerpunkt auf großen Produktionsmodellen
  - 3.2.1. UDIMs
  - 3.2.2. UDIMs in Mava
  - 3.2.3. Texturen in 4K

- 3.3. XYZ-Texturen: Was sind sie und wie werden sie verwendet?
  - 3.3.1. XYZ. Hyperrealismus
  - 3.3.2. MultiChannel Maps
  - 3.3.3. Texture Maps
- 3.4. Texturierung Videospiele und Kino
  - 3.4.1. Substance Painter
  - 3.4.2. Mari
  - 3.4.3. Arten der Texturierung
- 3.5. Texturierung in Substance Painter für Videospiele
  - 3.5.1. Baking von High zu Low Poly
  - 3.5.2. PBR-Texturen und ihre Bedeutung
  - 3.5.3. ZBrush mit Substance Painter
- 3.6. Fertigstellung unserer Substance Painter Texturen
  - 3.6.1. *Scattering*, Translucency
  - 3.6.2. Texturierung von Modellen
  - 3.6.3. Narben, Sommersprossen, Tattoos, Farben oder Make-up
- 3.7. Hyperrealistische Gesichtstexturierung mit XYZ-Texturen und Farbkarten
  - 3.7.1. XYZ-Texturen in ZBrush
  - 3.7.2. Wrap
  - 3.7.3. Fehlerkorrektur
- 3.8. Hyperrealistische Gesichtstexturierung mit XYZ-Texturen und Farbkarten
  - 3.8.1. Mari Schnittstelle
  - 3.8.2. Texturierung in Mari
  - 3.8.3. Projektion der Hauttextur
- 3.9. Erweiterte Detaillierung von Displacement Maps in ZBrush und Mari
  - 3.9.1. Texturmalerei
  - 3.9.2. Displacement für Hyperrealismus
  - 3.9.3. Schaffung von Layers
- 3.10. Shading und Textur-Implementierung in Maya
  - 3.10.1. Skin-Shaders in Arnold
  - 3.10.2. Hyperrealistisches Auge
  - 3.10.3. Retouchieren und Tipps





## tech 24 | Methodik

### 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.



### Methodik | 27 tech

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 Iernen, 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

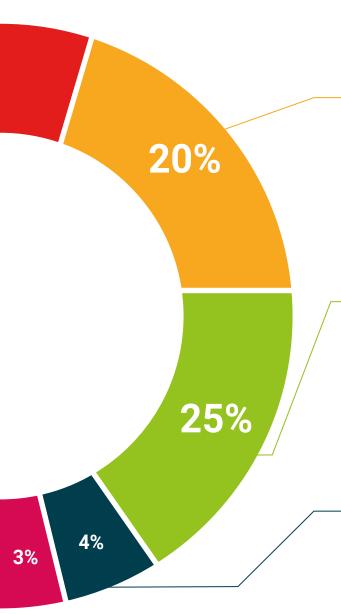
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### 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.







## tech 30 | Qualifizierung

Dieser **Universitätsexperte in Menschliche 3D-Modellierung** 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: Universitätsexperte in Menschliche 3D-Modellierung

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: 450 Std.



<sup>\*</sup>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.

technologische universität Universitätsexperte Menschliche 3D-Modellierung » Modalität: online Dauer: 6 Monate Qualifizierung: TECH Technologische Universität » Aufwand: 16 Std./Woche

Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo

» Prüfungen: online

