

Universitätsexperte

Kunst für Virtuelle Realität mit
Unity, Blender und 3DS Max



Universitätsexperte

Kunst für Virtuelle Realität mit Unity, Blender und 3DS Max

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-kunst-virtuelle-realitat-unity-blender-3ds-max

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

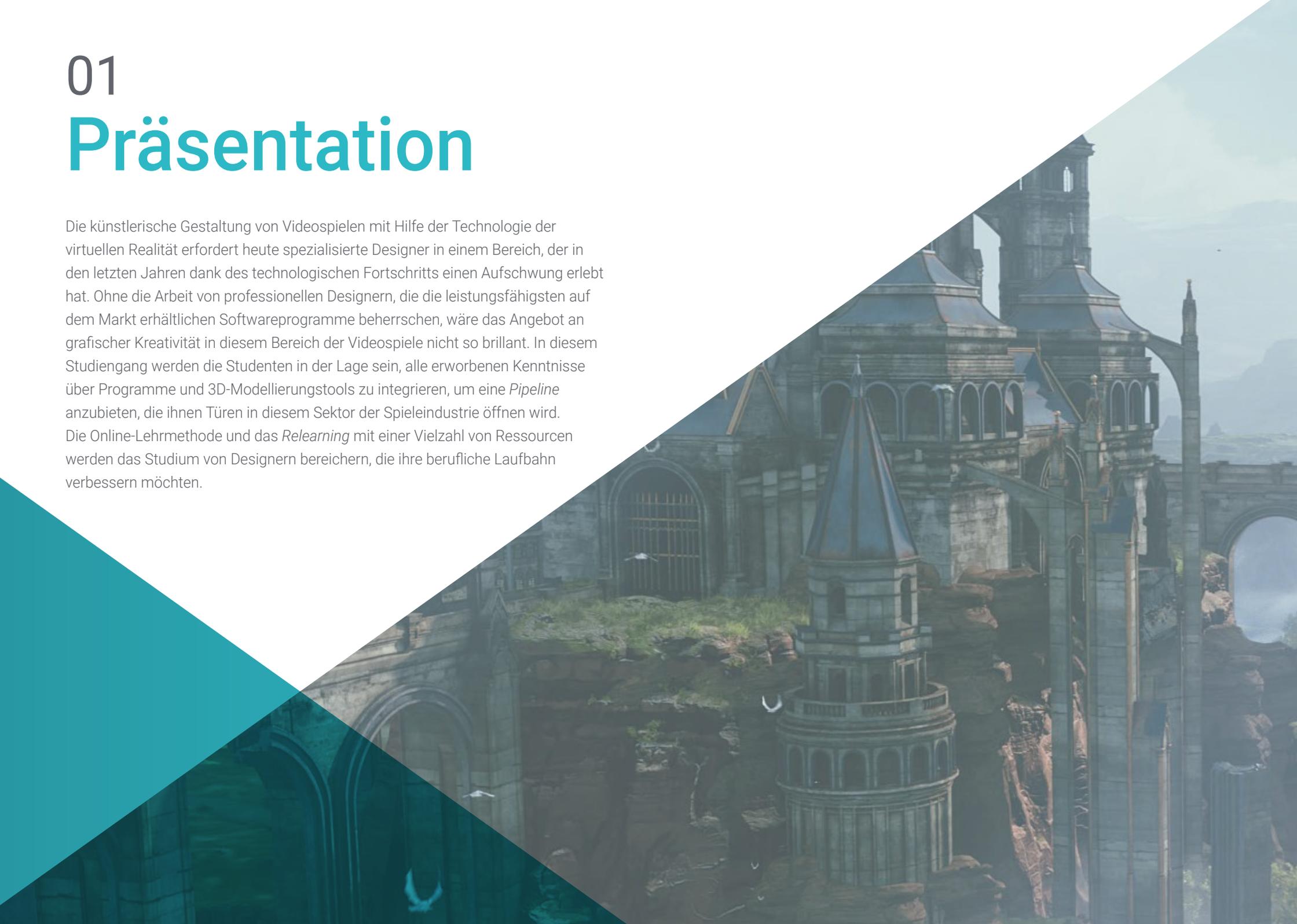
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Die künstlerische Gestaltung von Videospielen mit Hilfe der Technologie der virtuellen Realität erfordert heute spezialisierte Designer in einem Bereich, der in den letzten Jahren dank des technologischen Fortschritts einen Aufschwung erlebt hat. Ohne die Arbeit von professionellen Designern, die die leistungsfähigsten auf dem Markt erhältlichen Softwareprogramme beherrschen, wäre das Angebot an grafischer Kreativität in diesem Bereich der Videospiele nicht so brilliant. In diesem Studiengang werden die Studenten in der Lage sein, alle erworbenen Kenntnisse über Programme und 3D-Modellierungstools zu integrieren, um eine *Pipeline* anzubieten, die ihnen Türen in diesem Sektor der Spieleindustrie öffnen wird. Die Online-Lehrmethode und das *Relearning* mit einer Vielzahl von Ressourcen werden das Studium von Designern bereichern, die ihre berufliche Laufbahn verbessern möchten.



“

*Entdecken Sie die kreativen Möglichkeiten,
die die wichtigsten Grafikdesignprogramme
für Virtual Reality-Videospiele bieten, dank
dieses Universitätsexperten"*

Der Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Unity, Blender und 3DS Max richtet sich an Grafikdesigner, die mit professionellen Studios auf hohem Niveau zusammenarbeiten möchten, welche qualifizierte Profile in ihren Teams benötigen. Dieser Studiengang ist eine Antwort auf die Bedürfnisse von Grafikdesignern, die Teil eines Arbeitsmarktes mit Gegenwart und Zukunft sein wollen.

Die spezialisierten Dozenten dieses Programms arbeiten während des gesamten Kurses an jedem der wesentlichen Werkzeuge für Grafikdesigner, um das Objekt, das sie in Videospielen mit virtueller Realität vermitteln wollen, mit Qualität zu erfassen. In einem praktischen Ansatz lernen die Studenten die besten Techniken für Modellierung, Texturierung, Anwendung von Filtern, Designoptimierung und Arbeitsabläufe kennen.

Während des Kurses stehen den Grafikdesignern multimediale Materialien, Videozusammenfassungen und eine breite Palette an Ressourcen zur Verfügung, die das Lernen bereichern und das Verständnis der Inhalte erleichtern. Dozenten mit langjähriger Erfahrung in der Branche werden die Studenten durch diesen Kurs begleiten, der es ihnen ermöglicht, sich in den besten Studios der Videospieldustrie zu profilieren.

All dies mit einer ausschließlich online verfügbaren Methodik, die es ermöglicht, sich das Wissen von überall und zu jeder Zeit anzueignen. Die Studenten benötigen lediglich ein Gerät mit Internetzugang und den Wunsch, sich in einem der am schnellsten wachsenden Technologiebereiche der letzten Jahre zu spezialisieren.

Dieser **Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Unity, Blender und 3DS Max** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Erstellung und Gestaltung von Videospielen mit *Virtual Reality*-Technologie 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 Lernen zu verbessern
- ◆ 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



Beat Saber wurde mit Unity entwickelt. Lernen Sie, diese Software zu beherrschen, und Sie werden die Welt des Grafikdesigns für Virtual Reality-Videospiele meistern"

“

Das Online-Studium ermöglicht es Ihnen, sich die Fähigkeiten anzueignen, die Ihnen den Einstieg in die VR-Grafikbranche ermöglichen, und zwar von jedem Ort aus und zu jeder Zeit"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute 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 ihr im Laufe des Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

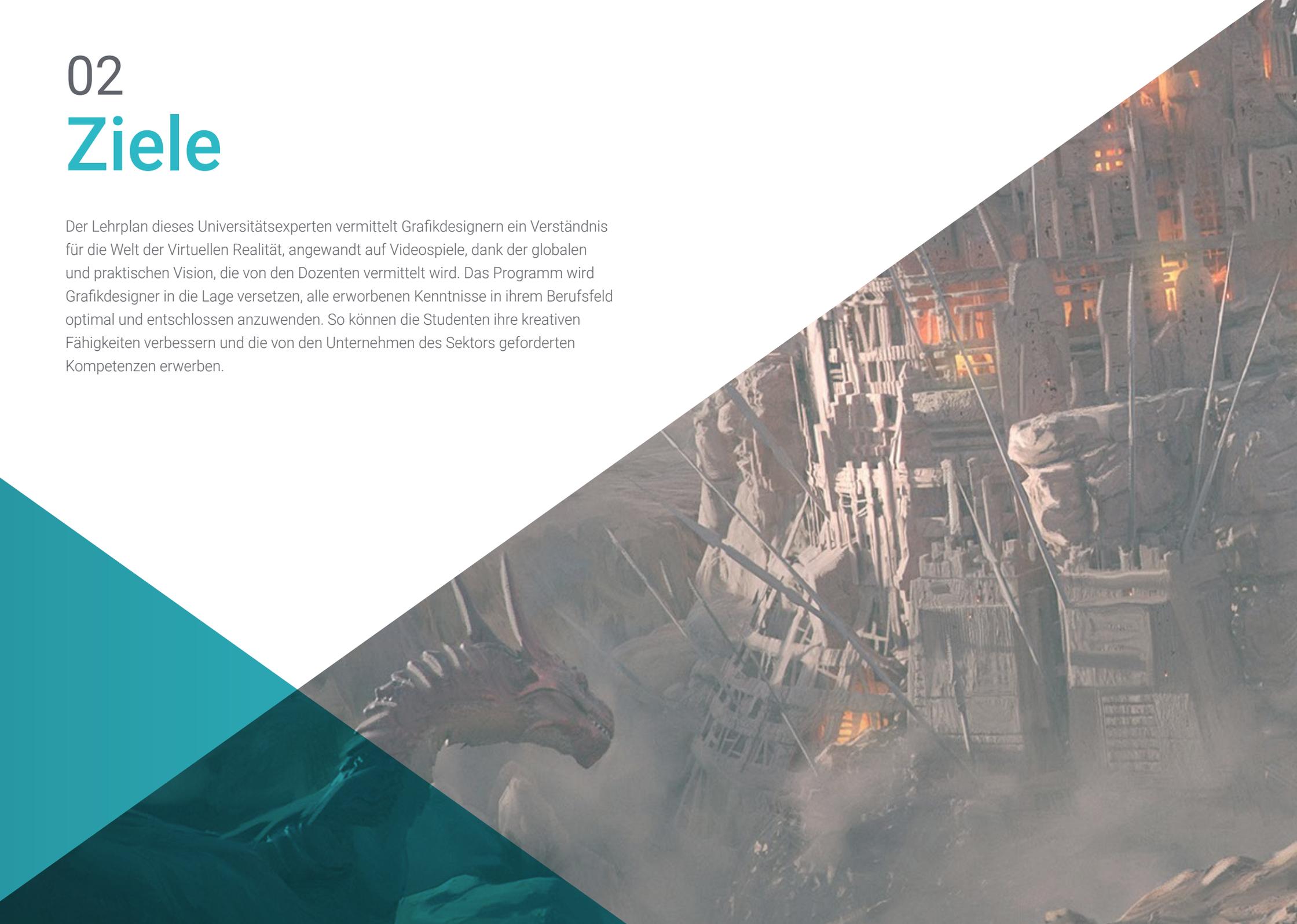
Entwickeln Sie sich in der 3D-Modellierung mit den leistungsfähigsten Programmen, die von den besten Videospielestudios der Gegenwart verwendet werden.

Sie verfügen über eine große Auswahl an Multimedia-Ressourcen für Grafikdesigner, die Sie jederzeit herunterladen und ansehen können.



02 Ziele

Der Lehrplan dieses Universitätsexperten vermittelt Grafikdesignern ein Verständnis für die Welt der Virtuellen Realität, angewandt auf Videospiele, dank der globalen und praktischen Vision, die von den Dozenten vermittelt wird. Das Programm wird Grafikdesigner in die Lage versetzen, alle erworbenen Kenntnisse in ihrem Berufsfeld optimal und entschlossen anzuwenden. So können die Studenten ihre kreativen Fähigkeiten verbessern und die von den Unternehmen des Sektors geforderten Kompetenzen erwerben.





“

Dank der Beherrschung der wichtigsten 3D-Modellierungssoftware, die in diesem Universitätsexperten verwendet wird, kommen Sie Ihren beruflichen Zielen näher"



Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der Vorteile und Einschränkungen von Virtueller Realität
- ◆ Entwickeln hochwertiger *Hard Surface*-Modelle
- ◆ Erstellen hochwertiger organischer Modellierungen
- ◆ Verstehen der Grundlagen der Retopologie
- ◆ Verstehen der Grundlagen von UVs
- ◆ 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 eigenen *Pipeline* passen

“

*Die Weiterbildung in diesem
Universitätsexperten in Kunst
für Virtuelle Realität mit
Unity, Blender und 3DS Max
entspricht der Nachfrage der
wichtigsten Studios in diesem
Sektor" Schreiben Sie sich ein"*





Spezifische Ziele

Modul 1. Das Projekt und die Unity-Grafik-Engine

- ◆ Entwickeln eines VR-Projekts
- ◆ Vertiefen in das VR-orientierte Unity
- ◆ Importieren von Texturen und effiziente Implementierung der erforderlichen Materialien
- ◆ Erstellen einer realistischen und optimierten Beleuchtung

Modul 2. Blender

- ◆ Entwickeln von prozeduralen Materialien
- ◆ Animieren der Modellierung
- ◆ Beherrschen von Flüssigkeits-, Haar-, Partikel- und Kleidungssimulationen
- ◆ Erstellen von qualitativ hochwertigen Renderings sowohl in *Eevee* als auch in *Cycles*
- ◆ Erlernen des Umgangs mit dem neuen *Grease Pencil* und wie man ihn optimal nutzt
- ◆ Erlernen des Umgangs mit den neuen *Geometry Nodes* und in der Lage sein, vollständig prozedural zu modellieren

Modul 3. 3DS MAX

- ◆ Meistern der Modellierung in 3ds Max
- ◆ Erlernen der Kompatibilität von 3ds Max mit *Unity* für VR
- ◆ Kennen der am häufigsten benutzten Modifikatoren und in der Lage sein, sie fließend zu verwenden
- ◆ Verwenden von echten *Workflow*-Techniken

03

Kursleitung

Der wettbewerbsfähige und komplexe Sektor der Virtual Reality-Videospiele hat nur wenige spezialisierte Fachleute. Aus diesem Grund hat TECH das Dozentenprofil sorgfältig ausgewählt, um sicherzustellen, dass der Studiengang der anspruchsvollen Nachfrage derer, die einen beruflichen Aufstieg im Bereich des Grafikdesigns in der Spieleindustrie anstreben, gerecht wird.

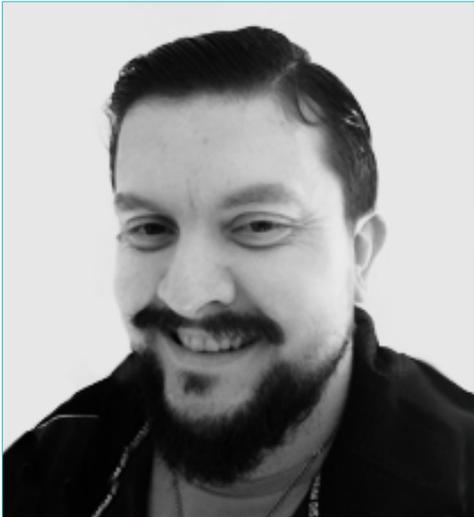




“

*Heben Sie sich dank dieses
Universitätsexperten von
Ihrer Konkurrenz im Bereich
der VR-Videospiele ab"*

Leitung



Hr. Menéndez 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 Bildender Kunst an der UPV
- Spezialist für Grafiktechniken der Universität des Baskenlandes
- Masterstudiengang in Bildhauerei und digitalem Modellieren an der Voxel School von Madrid
- Masterstudiengang in Kunst und Design für Videospiele an der U-Tad University 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

Künstlerische Designer werden in diesem Studiengang ein Programm finden, das den Anforderungen des spezialisierten Lehrkörpers entspricht, der diesen Unterricht erteilen wird. Er soll der zunehmend kreativen und gefragten Welt der *Virtual Reality*-Videospiele gerecht werden. Der Lehrplan ist in drei Module gegliedert, in denen jeweils die herausragendste Software der Videospiegelindustrie eingehend studiert wird. Die Studenten können sich die angebotenen Qualitätsinhalte online ansehen und werden von den Dozenten in einem Lernprozess begleitet, der es ihnen ermöglicht, sich von den anderen Wettbewerbern abzuheben.





“

Dies ist Ihre Gelegenheit, von Fachleuten des Sektors zu lernen, die sich auf Grafikdesign spezialisiert haben, welches sich auf die Umgebung der Virtuellen Realität für Videospiele konzentriert"

Modul 1. Das Projekt und die Unity-Grafik-Engine

- 1.1. Das Design
 - 1.1.1. Pureref
 - 1.1.2. Skalierung
 - 1.1.3. Unterschiede und Einschränkungen
- 1.2. Projektplanung
 - 1.2.1. Modulare Planung
 - 1.2.2. *Blockout*
 - 1.2.3. Montage
- 1.3. Visualisierung in Unity
 - 1.3.1. Unity für Oculus konfigurieren
 - 1.3.2. Oculus App
 - 1.3.3. Kollisions- und Kameraeinstellungen
- 1.4. Visualisierung in Unity: *Scene*
 - 1.4.1. Konfiguration der *Scene* für VR
 - 1.4.2. APKs exportieren
 - 1.4.3. Installieren von APKs auf *Oculus Quest 2*
- 1.5. Materialien in Unity
 - 1.5.1. Standard
 - 1.5.2. *Unlit*: Besonderheiten dieses Materials und wann es zu verwenden ist
 - 1.5.3. Optimierung
- 1.6. Texturen in Unity
 - 1.6.1. Importieren von Texturen
 - 1.6.2. Transparenzen
 - 1.6.3. *Sprite*
- 1.7. *Lighting*: Beleuchtung
 - 1.7.1. Beleuchtung in VR
 - 1.7.2. Menü *Lighting* in Unity
 - 1.7.3. *Skybox VR*
- 1.8. *Lighting*: *Lightmapping*
 - 1.8.1. *Lightmapping Settings*
 - 1.8.2. Arten von Lichtern
 - 1.8.3. Emissive

- 1.9. *Lighting 3: Baking*
 - 1.9.1. *Baking*
 - 1.9.2. *Ambient Occlusion*
 - 1.9.3. Optimierung
- 1.10. Organisation und Export
 - 1.10.1. *Folders*
 - 1.10.2. *Prefab*
 - 1.10.3. *Unity Package* exportieren und importieren

Modul 2. Blender

- 2.1. Schnittstelle
 - 2.1.1. Software Blender
 - 2.1.2. Steuerelemente und *Shortcuts*
 - 2.1.3. Szenen und Anpassungen
- 2.2. Modellierung
 - 2.2.1. Tools
 - 2.2.2. Netze
 - 2.2.3. Kurven und Oberflächen
- 2.3. Modifikatoren
 - 2.3.1. Modifikatoren
 - 2.3.2. Wie werden sie verwendet
 - 2.3.3. Arten von Modifikatoren
- 2.4. *Hard Surface*-Modellierung
 - 2.4.1. Modellierung von *Props*
 - 2.4.2. Modellierung der *Prop*-Entwicklung
 - 2.4.3. Endgültige *Prop*-Modellierung
- 2.5. Materialien
 - 2.5.1. Zuweisung und Komponenten
 - 2.5.2. Materialien erstellen
 - 2.5.3. Erstellen von prozeduralen Materialien
- 2.6. Animation und *Rigging*
 - 2.6.1. *Keyframes*
 - 2.6.2. *Armatures*
 - 2.6.3. *Constraints*

- 2.7. *Simulation*
 - 2.7.1. Flüssigkeiten
 - 2.7.2. Haare und Partikel
 - 2.7.3. Kleidung
- 2.8. *Rendering*
 - 2.8.1. *Cycles* und *Eevee*
 - 2.8.2. Lichter
 - 2.8.3. Kameras
- 2.9. *Grease Pencil*
 - 2.9.1. Struktur und Primitive
 - 2.9.2. Eigenschaften und Modifikatoren
 - 2.9.3. Beispiele
- 2.10. *Geometry Nodes*
 - 2.10.1. Attribute
 - 2.10.2. Knotentypen
 - 2.10.3. Praktisches Beispiel

Modul 3. 3DS Max

- 3.1. Konfigurieren der Schnittstelle
 - 3.1.1. Beginn des Projekts
 - 3.1.2. Automatisches und inkrementelles Speichern
 - 3.1.3. Maßeinheiten
- 3.2. Menü *Create*
 - 3.2.1. Objekte
 - 3.2.2. Lichter
 - 3.2.3. Zylindrische und kugelförmige Objekte
- 3.3. Menü *Modify*
 - 3.3.1. Menü
 - 3.3.2. Konfiguration der Schaltflächen
 - 3.3.3. Verwendungen
- 3.4. *Edit Poly: Poligons*
 - 3.4.1. *Edit Poly Mode*
 - 3.4.2. *Edit Poligons*
 - 3.4.3. *Edit Geometry*

- 3.5. *Edit Poly: Auswahl*
 - 3.5.1. *Selection*
 - 3.5.2. *Soft Selection*
 - 3.5.3. IDs und *Smoothing Groups*
- 3.6. *Menu Hierarchy*
 - 3.6.1. Lage der Pivots
 - 3.6.2. *Reset XFom* und *Freeze Transform*
 - 3.6.3. *Adjust Pivot Menü*
- 3.7. *Material Editor*
 - 3.7.1. *Compact Material Editor*
 - 3.7.2. *Slate Material Editor*
 - 3.7.3. *Multi/Sub-Object*
- 3.8. *Modifier List*
 - 3.8.1. Modifikatoren des Modellierens
 - 3.8.2. Modifikatoren der Modellierungsentwicklung
 - 3.8.3. Endgültige Modellierungsmodifikatoren
- 3.9. *XView* und *Non-Quads*
 - 3.9.1. *XView*
 - 3.9.2. Prüfen auf Geometriefehler
 - 3.9.3. *Non-Quads*
- 3.10. Exportieren für Unity
 - 3.10.1. Triangulieren des Assets
 - 3.10.2. *Direct X* oder *Open Gl* für Normale
 - 3.10.3. Schlussfolgerungen



Virtuelle Realität in Verbindung mit Videospielen wartet auf Ihre künstlerischen Kreationen. Lernen Sie mit TECH"

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 Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Unity, Blender und 3DS Max 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 **Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Unity, Blender und 3DS Max** 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 Technologische 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 Kunst für Virtuelle Realität mit Unity, Blender und 3DS Max**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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 institutionen

virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Kunst für Virtuelle Realität mit
Unity, Blender und 3DS Max

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

Universitätsexperte

Kunst für Virtuelle Realität mit
Unity, Blender und 3DS Max

