

Universitätsexperte

Menschliche 3D-Modellierung





Universitätsexperte Menschliche 3D-Modellierung

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

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

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 22

06

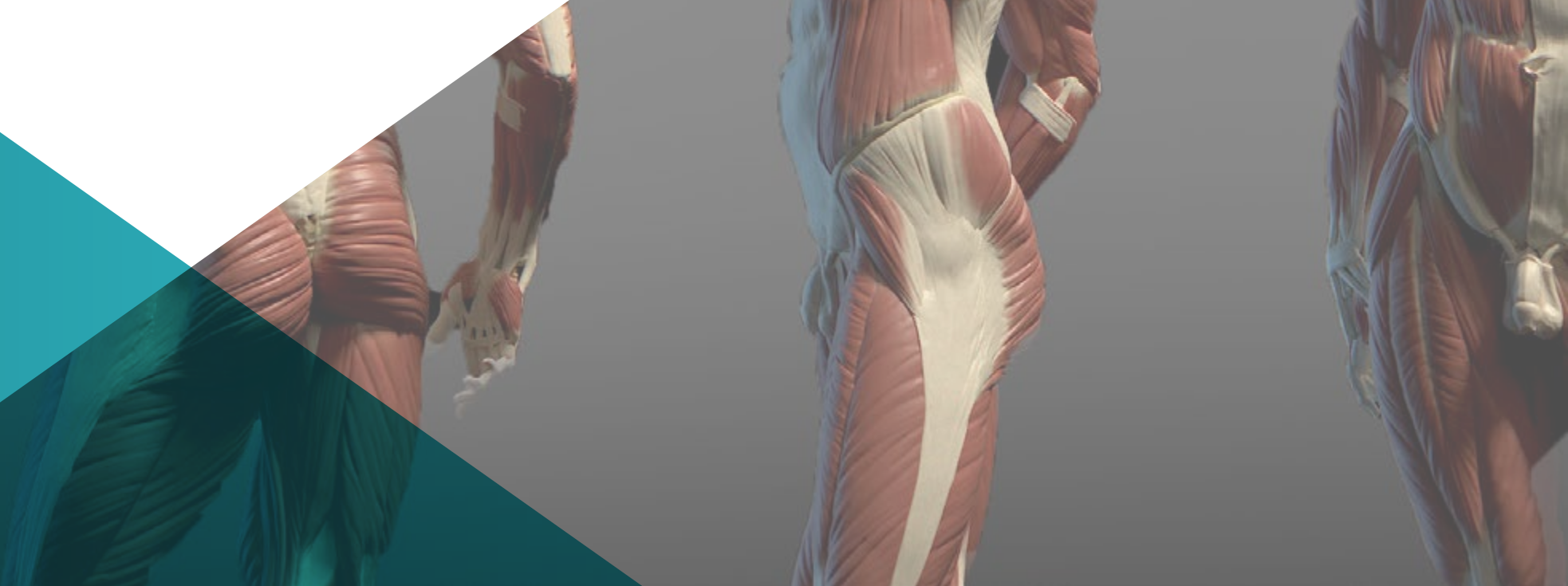
Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Die menschliche Anatomie ist komplex und ihre zuverlässige Darstellung in 3D-Modellen kann ohne die richtigen Kenntnisse kompliziert sein. Der Designprofi muss nicht nur mit den ausgefeiltesten Techniken von Software wie Maya oder Mari vertraut sein, sondern auch ein tiefes Verständnis des menschlichen Körpers und seiner Interaktion mit der Umgebung haben, um ihn bestmöglich in virtuellen Räumen darstellen zu können. Diese TECH-Qualifizierung wurde mit dem Ziel geschaffen, die Studenten in allen wichtigen Fragen der menschlichen Anatomie und der 3D-Modellierung von Menschen zu unterrichten. Sie ist eine großartige Gelegenheit für Design-Profis, die sich in diesem künstlerischen Bereich spezialisieren möchten, der in jedem Studio sehr gefragt ist.





“

Mit Ihren Kenntnissen über den menschlichen Körper sind Sie für jedes 3D-Modellierungsprojekt von männlichen oder weiblichen Figuren gerüstet"

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.



02 Ziele

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.





“

Ihr berufliches Ziel sollte es sein, sich für Designpositionen in den besten Unternehmen der Branche bewerben zu können. Deshalb bietet TECH Ihnen die bestmöglichen Bildungsinhalte, um sich in Ihrem Fachgebiet mit Auszeichnung zu profilieren"



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

03

Kursleitung

TECH wählt die bestmöglichen Fachleute für die Entwicklung aller didaktischen Inhalte aus, zu denen die Studenten Zugang haben, so dass sie von Experten mit Erfahrung in dem zu unterrichtenden Thema trainiert werden können. Für diesen Universitätsexperte in Menschliche 3D-Modellierung wurde ein Team zusammengestellt, das aktiv an der Erstellung von Personen für alle Arten von Jobs und Projekten gearbeitet hat. Auf diese Weise erwirbt der Student bereits vor Beendigung des Studiums erstklassige Kenntnisse, mit denen er seine berufliche Leistung verbessern kann.





“

*Sie werden von einem Dozententeam
unterstützt, das Ihre Ziele kennt und
weiß, wie Sie sie erreichen können"*

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
- 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



04

Struktur und Inhalt

Die Struktur dieses Universitätsexperten in Menschliche 3D-Modellierung wurde so gestaltet, dass es für den Studenten so einfach wie möglich ist, das gesamte Wissen zu erfassen. Daher wurden zur Unterstützung der theoretischen Inhalte Videos über die menschliche Anatomie sowie über die Verwendung von Maya und Mari erstellt, mit denen die Fähigkeiten auf viel klarere und direktere Weise erworben werden können. Dank der Bemühungen der Dozenten, die Theorie zu veranschaulichen, erhält der Student Zugang zu kontextbezogenem, wertvollem und direktem Unterricht.





“

Diese Qualifikation wird Sie dazu befähigen, eine Person in 3D nachzubilden und ihre Bewegungen, Mimik und Gestik genau zu modellieren"

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
 - 1.8.2. Muskeln und Sehnen des Fußes
 - 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. Retopologie 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 and 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 Maya
 - 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

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.



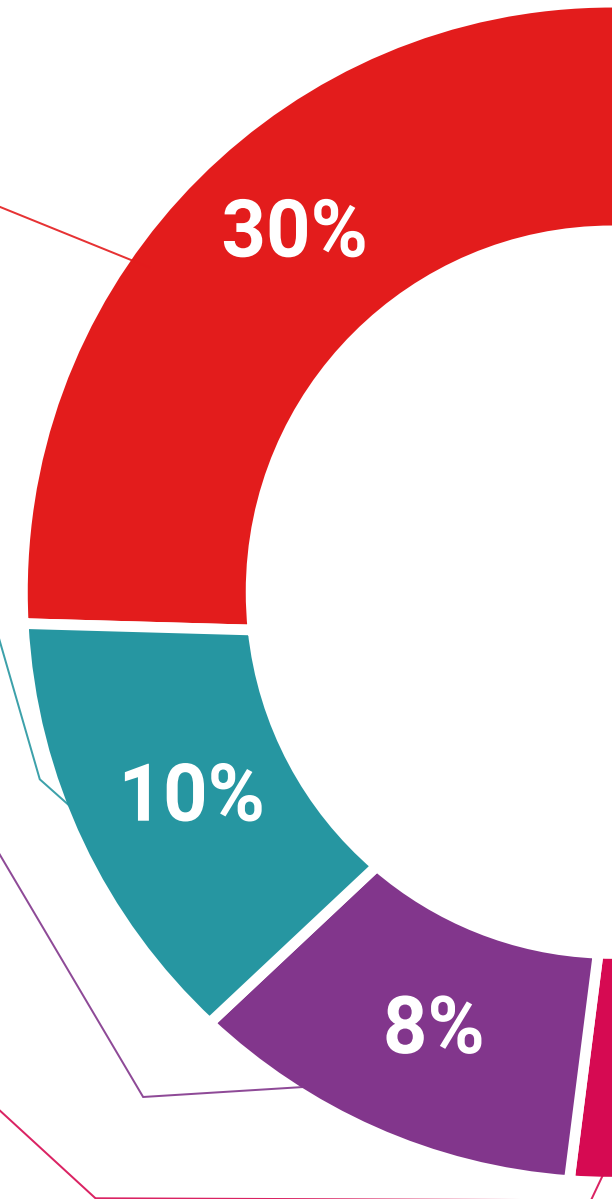
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Menschliche 3D-Modellierung 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 **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 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 Menschliche 3D-Modellierung**

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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech 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

Universitätsexperte

Menschliche 3D-Modellierung

