

Universitätsexperte

Digitale Bildhauerei von Humanoids,
Haaren, Kleidung und Tieren





Universitätsexperte

Digitale Bildhauerei von Humanoids, Haaren, Kleidung und Tieren

- » 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/informatik/spezialisierung/spezialisierung-digitale-bildhauerei-humanoids-haaren-kleidung-tieren

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 digitale Bildhauerei ist eine komplexe Tätigkeit, bei der viele Faktoren eine Rolle spielen, um ein angemessenes und realistisches Ergebnis zu erzielen. Dies reicht von der Bearbeitung der Oberflächen von Objekten und Elementen über die Gestaltung von Flächen und Gelände bis hin zur Ausarbeitung genauester Details von *Humanoids*, Haaren, Kleidung und Tieren. Die digitale Bildhauerei setzt sich in der Gesellschaft und in technischen Bereichen, die Pläne, Modelle oder dreidimensionale Modelle erfordern, immer mehr durch, da es sehr wirtschaftlich ist, Ergebnisse zu erzielen, die der Realität sehr nahe kommen. Aus diesem Grund sind technische Experten in diesem Bereich immer gefragter. Diese Fortbildung richtet sich an Fachleute, die sich auf die Ausarbeitung präziser Details von Figuren, Tieren und Kreaturen spezialisieren möchten, ohne dabei andere persönliche oder berufliche Projekte vernachlässigen zu müssen, da die Online-Modalität ein autonomes Lernsystem begünstigt.





“

Dieses Online-Programm in Digitale Bildhauerei von Humanoids, Haaren, Kleidung und Tieren fördert das autonome Lernen der Studenten, da es an andere berufliche und persönliche Umstände angepasst werden kann”

Der Universitätsexperte in Digitale Bildhauerei von Humanoids, Haaren, Kleidung und Tieren zielt darauf ab, die Studenten mit Kenntnissen der menschlichen und tierischen Anatomie auszustatten, damit sie diese im anschließenden Modellierungs-, Texturierungs-, Beleuchtungs- und Renderingprozess präzise anwenden können, um den Anforderungen bei der Erstellung von Haaren und Kleidung für Videospiele, Film, 3D-Druck, *Augmented Reality* und *Virtual Reality* gerecht zu werden.

Zu diesem Zweck beginnt der Lehrplan mit einer gründlichen Einführung in das Tool Substance Painter. In diesem Abschnitt wird auch die Texturierung für die digitale Bildhauerei behandelt, beginnend mit der Verwendung von PBR-*Texturemaps* und -Materialien, der Verwendung von Texturierungsmodifikatoren und der Verwendung von Software-*Map*-Generatoren. Außerdem geht es um das *Bake* von Texturen, den Umgang mit Texturen zur Verbesserung der Modellierung und die Verwendung von Import- und Exportsystemen zwischen Programmen.

Ein weiterer Abschnitt beschäftigt sich mit der Schaffung von Maschinen, angefangen bei der Schaffung, Charakterisierung und Modellierung von Robotern, Fahrzeugen und *Cyborgs* bis hin zu deren Entwicklung. Weitere Themen sind der Umgang mit internen Modellierungsmasken, die Anpassung der Modellierung an verschiedene Ästhetiken, die Erstellung eines Beleuchtungsstudios in Arnold, das *Rendering* in fotorealistischer und nichtfotorealistischer Ästhetik und die Einführung in das *Wireframe-Rendering*.

Ein Teil des Kurses ist dem Konzept des *Humanoid* gewidmet, wobei der Schwerpunkt auf der Beherrschung und Anwendung der Anatomie auf die menschliche Skulptur, der Kenntnis der korrekten Topologie von Modellen, die in der 3D-Animation, in Videospiele und im 3D-Druck verwendet werden, sowie auf der Charakterisierung und dem *Styling* vermenschlichter Charaktere liegt. Zum anderen wird die manuelle Retopologie mit 3ds Max, Blender und ZBrush, die Erstellung von Personengruppen und Mehrfachobjekten sowie die Verwendung von vordefinierten und Basis-*Meshes* von Personen behandelt.

All dieses Material wird in einem vollständig online verfügbaren Lernprogramm zusammengefasst, das die Autonomie der Studenten und ihre Fähigkeit fördert, ihre Realität und ihre aktuellen Bedürfnisse in den Lernprozess zu integrieren und die beste Zeit und den besten Ort zum Studieren zu wählen. Darüber hinaus wird das Programm von einem hochqualifizierten Dozententeam begleitet, das zahlreiche multimediale didaktische Ressourcen wie praktische Übungen, Videotechniken, interaktive Zusammenfassungen oder Meisterklassen einsetzt, die den gesamten Prozess erleichtern.

Dieser **Universitätsexperte in Digitale Bildhauerei von Humanoids, Haaren, Kleidung und Tieren** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 3D-Modellierung und digitale Skulptur vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und 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



Ein kompletter Lehrplan, der Ihnen die Konzepte und Kenntnisse vermittelt, die Sie benötigen, um ein Experte für digitale Bildhauerei zu werden“

“

Wenn Sie lernen wollen, wie man die fortschrittlichsten Werkzeuge im Bereich der digitalen Bildhauerei einsetzt und sie auf die Gestaltung von Humanoids, Haaren, Kleidung und Tieren anwendet, dann ist dies die Fortbildung, die Sie suchen“

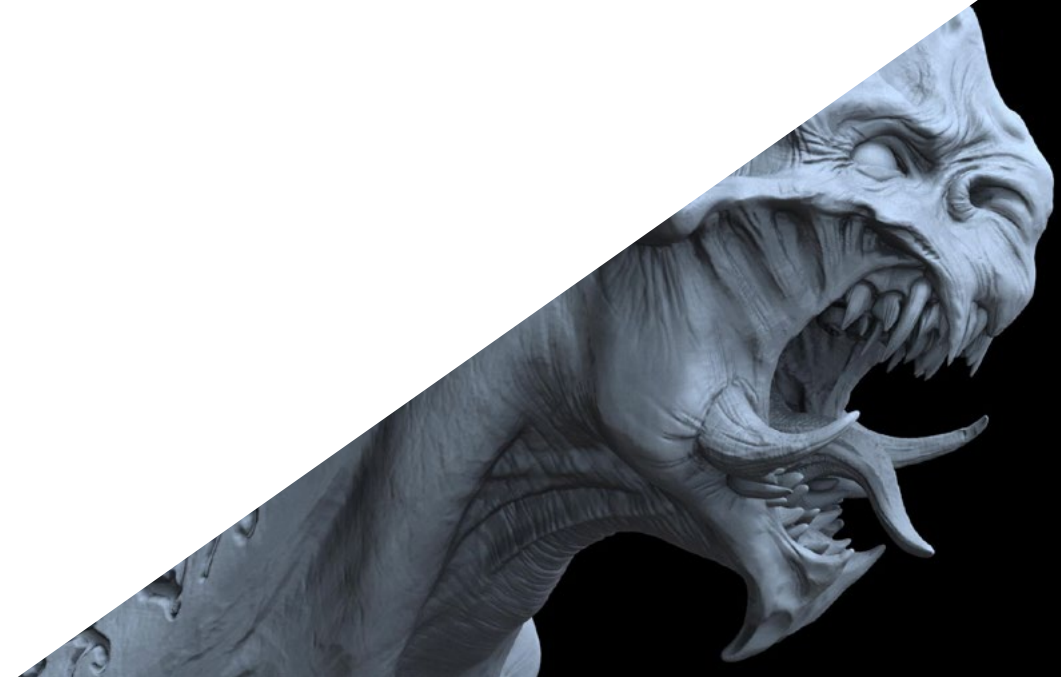
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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 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 wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Bei diesem Universitätsexperten müssen Sie kein Abschlussprojekt vorbereiten, da der Abschluss direkt zugelassen ist.

Dieser Lehrplan bietet die größte Flexibilität und Bequemlichkeit beim Lernen, da er vollständig online unterrichtet wird.



02 Ziele

Ziel dieses Studiengangs ist es, dass die Studenten die Anatomie von Mensch und Tier kennenlernen, um sie anschließend bei Modellierungs-, Texturierungs-, Beleuchtungs- und Renderingprozessen präzise anwenden zu können. Zu diesem Zweck arbeiten die Studenten an der Texturierung für die digitale Bildhauerei mit hochmodernen Tools wie Substance Painter bei der Erstellung, Charakterisierung und Modellierung von Robotern, Fahrzeugen und *Cyborgs* und schließlich bei der Entwicklung und Konzeption von *Humanoid*. Mit dieser professionellen Weiterbildung werden die Studenten in der Lage sein, die Techniken, Werkzeuge und Prozesse zu beherrschen, die bei der Erstellung von Modellierungsprojekten in virtuellen Umgebungen, von Charakteren, Objekten und deren Details, zum Einsatz kommen.





“

Beherrschen Sie die Techniken, Werkzeuge und Prozesse, die bei der Erstellung von digitalen Modellierungsprojekten zum Einsatz kommen“



Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der Notwendigkeit einer guten Topologie auf allen Ebenen der Entwicklung und Produktion
- ◆ Kennen der menschlichen und tierischen Anatomie, um sie bei Modellierung, Texturierung, Beleuchtung und *Rendering* präzise anwenden zu können
- ◆ Erfüllen der Anforderungen an die Erstellung von Haaren und Kleidung für Videospiele, Film, 3D-Druck, *Augmented Reality* und *Virtual Reality*
- ◆ Handhaben von Modellierung, Texturierung und Beleuchtungssystemen in *Virtual-Reality*-Systemen
- ◆ Kennen der aktuellen Systeme in der Film- und Videospiegelindustrie, um großartige Ergebnisse zu erzielen





Spezifische Ziele

Modul 1. Texturierung für digitale Bildhauerei

- ◆ Verwenden von PBR-Texturkarten und Materialien
- ◆ Verwenden von Texturierungsmodifikatoren
- ◆ Anwenden von Software-Generatoren für Texturkarten
- ◆ Erstellen von *Baked*-Textures
- ◆ Handhaben der Texturierung, um Verbesserungen an unserer Modellierung zu erzielen
- ◆ Verwenden der Import- und Exportsysteme zwischen Programmen
- ◆ Fortgeschrittenes Nutzen von Substance Painter

Modul 2. Maschinen entwerfen

- ◆ Erstellen, Charakterisieren und Modellieren von Robotern, Fahrzeugen und *Cyborgs*
- ◆ Verwalten der internen Modellierungsmasken
- ◆ Entwickeln von Robotern, Fahrzeugen und *Cyborgs* über die Zeit hinweg und den Verfall, indem Formen modelliert und Substance Painter verwendet wird
- ◆ Anpassen an Biomimikry, Science-Fiction oder *Cartoon*-Ästhetik
- ◆ Einrichten eines Beleuchtungsstudios in Arnold
- ◆ Handhaben des *Rendering* in fotorealistischer und nichtfotorealistischer Ästhetik
- ◆ Starten von *Wireframe-Rendering*

Modul 3. *Humanoid*

- ◆ Handhaben und Anwenden der Anatomie auf die menschliche Bildhauerei
- ◆ Kennen der korrekten Topologie von Modellen für die Verwendung in 3D-Animationen, Videospielen und 3D-Druck
- ◆ Charakterisieren und Stilisieren von vermenschlichten Charakteren
- ◆ Durchführen von manuellen Retopologien mit 3ds Max, Blender und ZBrush
- ◆ Erstellen von Personengruppen und mehrfacher Objekte
- ◆ Verwenden von vordefinierten und Basis-Meshes von Menschen



Lernen Sie, wie man mit 3DS Max, Blender und ZBrush Anatomie auf menschliche Skulpturen und manuelle Retopologie anwendet

03

Kursleitung

Das Dozententeam jedes Studiengangs von TECH besteht aus echten Experten und Fachleuten auf diesem Gebiet, die einen großen Teil ihrer Karriere der Forschung und Entwicklung im Bereich der digitalen Bildhauerei gewidmet haben. Daher unterrichten sie die Studenten nicht nur im theoretischen und praktischen Bereich, sondern geben auch ihr Fachwissen weiter und fördern den kritischen Geist der Studenten. Dieser Universitätsexperte verfügt nicht nur über eine innovative und effektive Lehrmethodik, sondern auch über ein hochqualifiziertes Dozententeam, das den Studenten die Antworten gibt, die sie für diesen komplexen und faszinierenden Beruf benötigen.





“

Lernen Sie von der Expertise eines Dozententeams, das aus echten Profis der digitalen Bildhauerei besteht”

Leitung



Hr. Sequeros Rodríguez, Salvador

- ♦ Freelance 2D/3D-Modellierer und -Generalist
- ♦ *Concept Art* und 3D-Modellierung für Slicecore, Chicago
- ♦ *Videomapping* und Modellierung Rodrigo Tamariz, Valladolid
- ♦ Professor für den höheren Bildungsabschluss in 3D-Animation, Hochschule für Bild und Ton ESISV, Valladolid
- ♦ Professor für den höheren Bildungsabschluss in 3D-GFGS Animation, Europäisches Institut für Design IED von Madrid
- ♦ 3D-Modellierung für die Falleros Vicente Martinez und Loren Fandos, Castellón
- ♦ Masterstudiengang in Grafische Informatik, Spiele und Virtuelle Realität, Universität Rey Juan Carlos, Madrid
- ♦ Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität von Salamanca mit Spezialisierung auf Design und Skulptur



04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätsexperte in Digitale Bildhauerei von Humanoids, Haaren, Kleidung und Tieren ist in 3 Teilbereiche unterteilt, die die drei Hauptlinien abdecken, die für eine erfolgreiche Durchführung des Entwurfs behandelt werden müssen. Zunächst wird an der Texturierung für die digitale Bildhauerei bei der Erstellung von Maschinen und der Konzeption von *Humanoids* gearbeitet. All dies ist in einem vollständigen Online-Programm zusammengefasst, das den Studenten in nur 6 Monaten zu einem echten Profi auf dem Gebiet der Erstellung und Bearbeitung von *Humanoids*, Haaren, Kleidung und Tieren macht.



“

Eignen Sie sich in nur 6 Monaten das nötige Wissen an, um ein Experte für die Erstellung und Bearbeitung von Humanoids, Haaren, Kleidung und Tieren zu werden”

Modul 1. Texturierung für digitale Bildhauerei

- 1.1. Texturierung
 - 1.1.1. Textur-Modifikatoren
 - 1.1.2. *Compact*-Systeme
 - 1.1.3. *Slate*-Hierarchie der Knotenpunkte
- 1.2. Materialien
 - 1.2.1. ID
 - 1.2.2. Fotorealistisches PBR
 - 1.2.3. Nichtfotorealistisch. *Cartoon*
- 1.3. PBR-Texturen
 - 1.3.1. Prozedurale Texturen
 - 1.3.2. Farb-, Albedo- und *Diffuse-Maps*
 - 1.3.3. Undurchsichtigkeit und Spekulation
- 1.4. Verbesserungen der Maschen
 - 1.4.1. Karte der Normalität
 - 1.4.2. *Displacement Map*
 - 1.4.3. *Vector Maps*
- 1.5. Textur-Manager
 - 1.5.1. Photoshop
 - 1.5.2. *Materialize* und Online-Systeme
 - 1.5.3. Textur-Scannen
- 1.6. UVW und *Baking*
 - 1.6.1. *Bake* von *Hard Surface* Texturen
 - 1.6.2. *Bake* von organischen Texturen
 - 1.6.3. Verbindungen von *Baking*
- 1.7. Exporte und Importe
 - 1.7.1. Textur-Formate
 - 1.7.2. FBX, OBJ und STL
 - 1.7.3. Untergliederung vs. *DynaMesh*

- 1.8. Maschenbild
 - 1.8.1. Viewport Canvas
 - 1.8.2. *Polypaint*
 - 1.8.3. *Spotlight*
- 1.9. *Substance Painter*
 - 1.9.1. ZBrush mit *Substance Painter*
 - 1.9.2. *Low-Poly*-Texturkarten mit *High-Poly*-Details
 - 1.9.3. Materialverarbeitung
- 1.10. Fortgeschrittener *Substance Painter*
 - 1.10.1. Realistische Effekte
 - 1.10.2. Verbesserung der *Baked*
 - 1.10.3. SSS-Materialien, menschliche Haut

Modul 2. Maschinen entwerfen

- 2.1. Robots
 - 2.1.1. Funktionsweise
 - 2.1.2. *Character*
 - 2.1.3. Motorische Fähigkeiten in ihrer Struktur
- 2.2. Zerlegter Roboter
 - 2.2.1. IMM- und *Chisel*-Pinsel
 - 2.2.2. *Insert Mesh* und *Nanomesh*
 - 2.2.3. ZModeler in ZBrush
- 2.3. *Cyborg*
 - 2.3.1. Aufgeteilt nach Masken
 - 2.3.2. *TrimAdaptive* und *Dynamic*
 - 2.3.3. Mechanisierung
- 2.4. Schiffe und Flugzeuge
 - 2.4.1. Aerodynamik und Glättung
 - 2.4.2. Oberflächenstruktur
 - 2.4.3. Bereinigung des Polygonnetzes und der Details

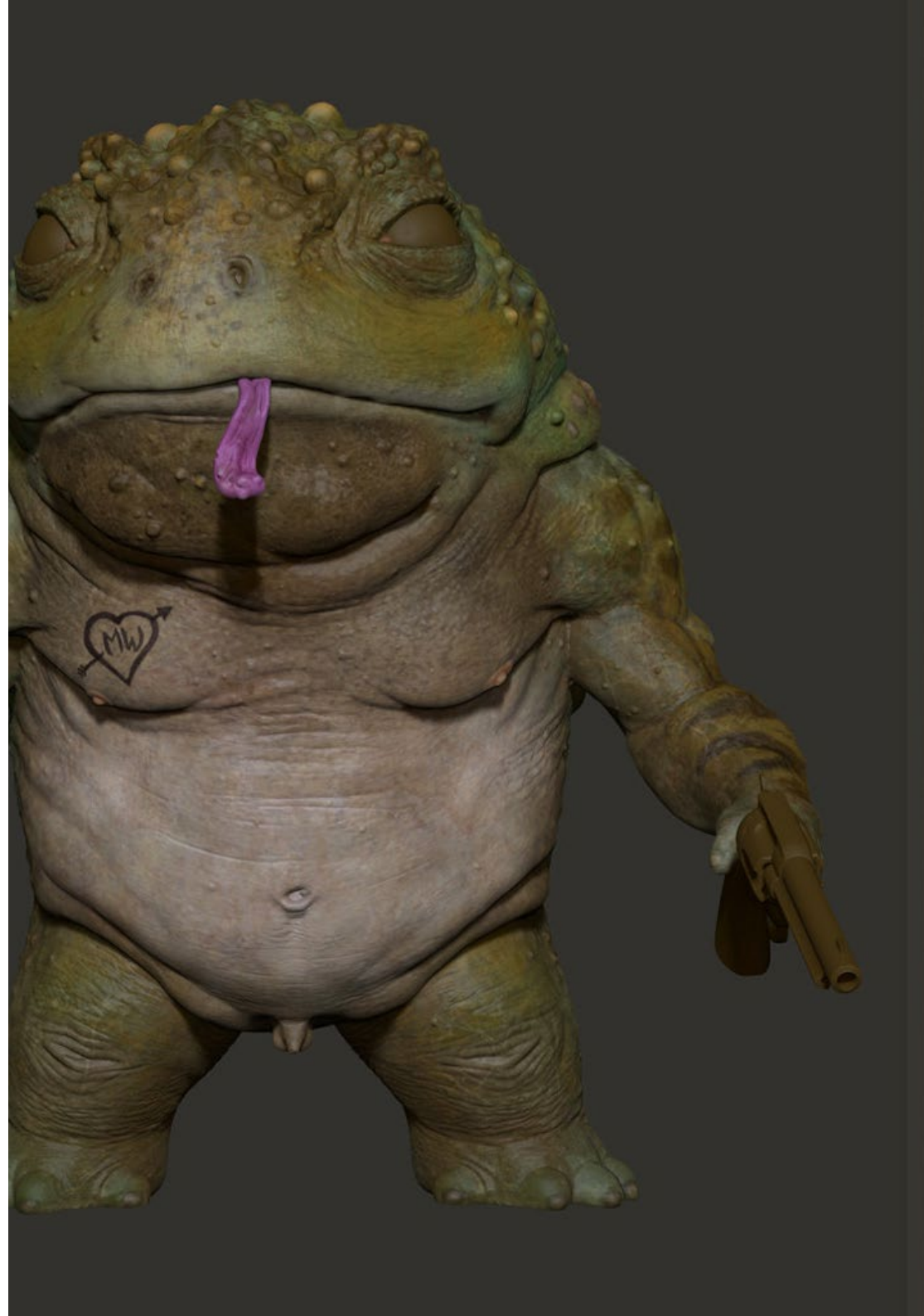


- 2.5. Landfahrzeuge
 - 2.5.1. Fahrzeugtopologie
 - 2.5.2. Modellierung für die Animation
 - 2.5.3. Raupen
- 2.6. Zeitverlauf
 - 2.6.1. Glaubwürdige Modelle
 - 2.6.2. Materialien im Laufe der Zeit
 - 2.6.3. Oxidationen
- 2.7. Unfälle
 - 2.7.1. Stöße
 - 2.7.2. Fragmente von Objekten
 - 2.7.3. Zerstörungspinsel
- 2.8. Anpassungen und Evolution
 - 2.8.1. Biomimikry
 - 2.8.2. Sci-Fi, Dystopie, Alternativweltgeschichte und Utopien
 - 2.8.3. *Cartoon*
- 2.9. Realistisches *Hard Surface Rendering*
 - 2.9.1. Studio-Szene
 - 2.9.2. Lichter
 - 2.9.3. Physische Kamera
- 2.10. NPR *Hard Surface Rendering*
 - 2.10.1. *Wireframe*
 - 2.10.2. *Cartoon Shader*
 - 2.10.3. Illustration

Modul 3. *Humanoid*

- 3.1. Menschliche Anatomie für die Modellierung
 - 3.1.1. Kanon der Proportionen
 - 3.1.2. Entwicklung und Funktionalität
 - 3.1.3. Oberflächliche Muskeln und Mobilität
- 3.2. Topologie des Unterkörpers
 - 3.2.1. Rumpf
 - 3.2.2. Beine
 - 3.2.3. Füße

- 3.3. Topologie des Oberkörpers
 - 3.3.1. Arme und Hände
 - 3.3.2. Hals
 - 3.3.3. Kopf und Gesicht und Innenseite des Mundes
- 3.4. Charakterisierte und stilisierte Charaktere
 - 3.4.1. Detaillierung mit organischer Modellierung
 - 3.4.2. Charakterisierung der Anatomie
 - 3.4.3. Styling
- 3.5. Ausdrücke
 - 3.5.1. Gesichtsanimationen und Layer
 - 3.5.2. *Morpher*
 - 3.5.3. Textur-Animation
- 3.6. Posen
 - 3.6.1. Charakter-Psychologie und Entspannung
 - 3.6.2. *Rig* mit *ZSpheres*
 - 3.6.3. Posen mit *Motion Capture*
- 3.7. Charakterisierungen
 - 3.7.1. Tätowierungen
 - 3.7.2. Narbenbildung
 - 3.7.3. Falten, Sommersprossen und Flecken





- 3.8. Manuelle Retopologie
 - 3.8.1. In 3ds Max
 - 3.8.2. Blender
 - 3.8.3. ZBrush und Projektionen
- 3.9. Vordefiniert
 - 3.9.1. Fuse
 - 3.9.2. VRoid
 - 3.9.3. MetaHuman
- 3.10. Menschenmengen und sich wiederholende Räume
 - 3.10.1. Scatter
 - 3.10.2. Proxys
 - 3.10.3. Objektgruppen



In 3 Hauptunterabschnitten werden alle Inhalte behandelt, die für die Gestaltung von Charakteren, Humanoids und Tieren erforderlich sind

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"

Bei TECH verwenden wir die Fallmethode

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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen der Welt, seit es sie gibt. 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 Kurses werden die Studierenden 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 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 Digitale Bildhauerei von Humanoids, Haaren, Kleidung und Tieren 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 Digitale Bildhauerei von Humanoids, Haaren, Kleidung und Tieren** 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 Digitale Bildhauerei von Humanoids, Haaren, Kleidung und Tieren**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



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

Digitale Bildhauerei von
Humanoids, Haaren,
Kleidung und Tieren

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

Universitätsexperte

Digitale Bildhauerei von Humanoids,
Haaren, Kleidung und Tieren

