

Universitätskurs 3D-Modellierung von Kreaturen





Universitätskurs 3D-Modellierung von Kreaturen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 6 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/universitatskurs/3d-modellierung-kreaturen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 32

01

Präsentation

Die Kreaturen, die in Videospielen und im Kino zu sehen sind, haben sich im Laufe der Geschichte auf unvorstellbare Weise weiterentwickelt. Die 3D-Modellierung von Kreaturen ist in der Unterhaltungsindustrie immer präsenter, denn ohne diese Disziplin würden viele der heute bekannten Großproduktionen nicht existieren. Damit die Studenten in einer boomenden Branche ihr Bestes geben können, wurde diese umfassende, zu 100% online durchgeführte Fortbildung entwickelt. Die Studenten erwerben die notwendigen Ressourcen, um in dieser Branche erfolgreich zu sein, und können dank der in diesem Studiengang vermittelten fortgeschrittenen Kenntnisse die Kreaturen, die ihrer Fantasie entspringen, digital umsetzen.



“

Sie haben hier die beste Möglichkeit, Ihre Fähigkeiten im Bereich der Erstellung von 3D-Kreaturen zu verbessern und sich beruflich weiterzuentwickeln“

Filme wie Star Wars, Guardians of the Galaxy oder War for the Planet of the Apes wären ohne die Animation der digitalen Kreaturen sinnlos. Die Anatomie der Tiere sowie ihre Bewegungen und ihr Verhalten sind Faktoren, die die Animation von 3D-Kreaturen maßgeblich beeinflussen. Aus informatischer Sicht kann man sagen, dass sich in ihrem Inneren ein sehr langer Code befindet, der über andere Codesysteme, sogenannte Programme, auf das Endergebnis verweist, um zu sehen, was sich in der generischen Komprimierung verbirgt.

Aus diesem Grund ermöglicht dieser Universitätskurs in 3D-Modellierung von Kreaturen den Studenten die notwendige Aktualisierung ihrer Fähigkeiten in einem sich ständig weiterentwickelnden Umfeld. Auf diese Weise werden die notwendigen Kenntnisse vermittelt, um die technische Überwachung und Leitung zu übernehmen und so ein IT-Experte für 3D-Kreaturen in Film-, Werbe- und Videospieleunternehmen zu werden.

Damit die Studenten in Bezug auf 3D-Modellierung auf dem neuesten Stand sind, enthält dieses Programm die neuesten und innovativsten Techniken des dreidimensionalen Designs von Kreaturen, mit denen sich Fachleute deutlich von anderen abheben und auf größere Verantwortlichkeiten und damit bessere Arbeitsplätze vorbereitet sein können.

Darüber hinaus berücksichtigt TECH die Bedürfnisse seiner Studenten, weshalb das Programm in einem Online-Format angeboten wird, das weder Unterricht noch persönliche Anwesenheit in irgendeiner Form erfordert. Das gesamte Studienmaterial kann von jedem mobilen Gerät aus heruntergeladen werden, was die Arbeit im Studium erheblich erleichtert.

Mit dem Ziel, das Bildungsniveau bei TECH zu verbessern, wurde eine exklusive und ergänzende *Masterclass* in das breite Spektrum der verfügbaren fortgeschrittenen Lehrmittel aufgenommen. Diese zusätzliche Sitzung wurde sorgfältig konzipiert, um den Lernprozess zu verbessern, und wird von einem renommierten internationalen Gastdirektor geleitet, der sich auf den Bereich 3D-Modellierung spezialisiert hat. Daher wird seine umfassende Erfahrung von entscheidender Bedeutung sein, um die Studenten beim Erwerb der grundlegenden Fähigkeiten zu unterstützen, die sie benötigen, um in diesem Bereich herausragende Leistungen zu erbringen.

Dieser **Universitätskurs in 3D-Modellierung von Kreaturen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von praktischen Fällen, die von Experten für 3D-Modellierung vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Lektionen, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sind Sie auf der Suche nach einer erstklassigen Spezialisierung? TECH bietet Ihnen die Möglichkeit, an einer Masterclass teilzunehmen, die von einem international renommierten Experten auf dem Gebiet der 3D-Modellierung entwickelt wurde“

“

Dank dieses Programms werden Sie eine so leistungsstarke Technologie in der Welt der Informatik wie XGen beherrschen, die von Walt Disney für seine besten Filme entwickelt wurde“

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten von führenden Gesellschaften 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 ihr während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Um den Lehrplan dieses Universitätskurses zu vereinfachen, ist es nicht erforderlich, eine Abschlussarbeit zu schreiben.

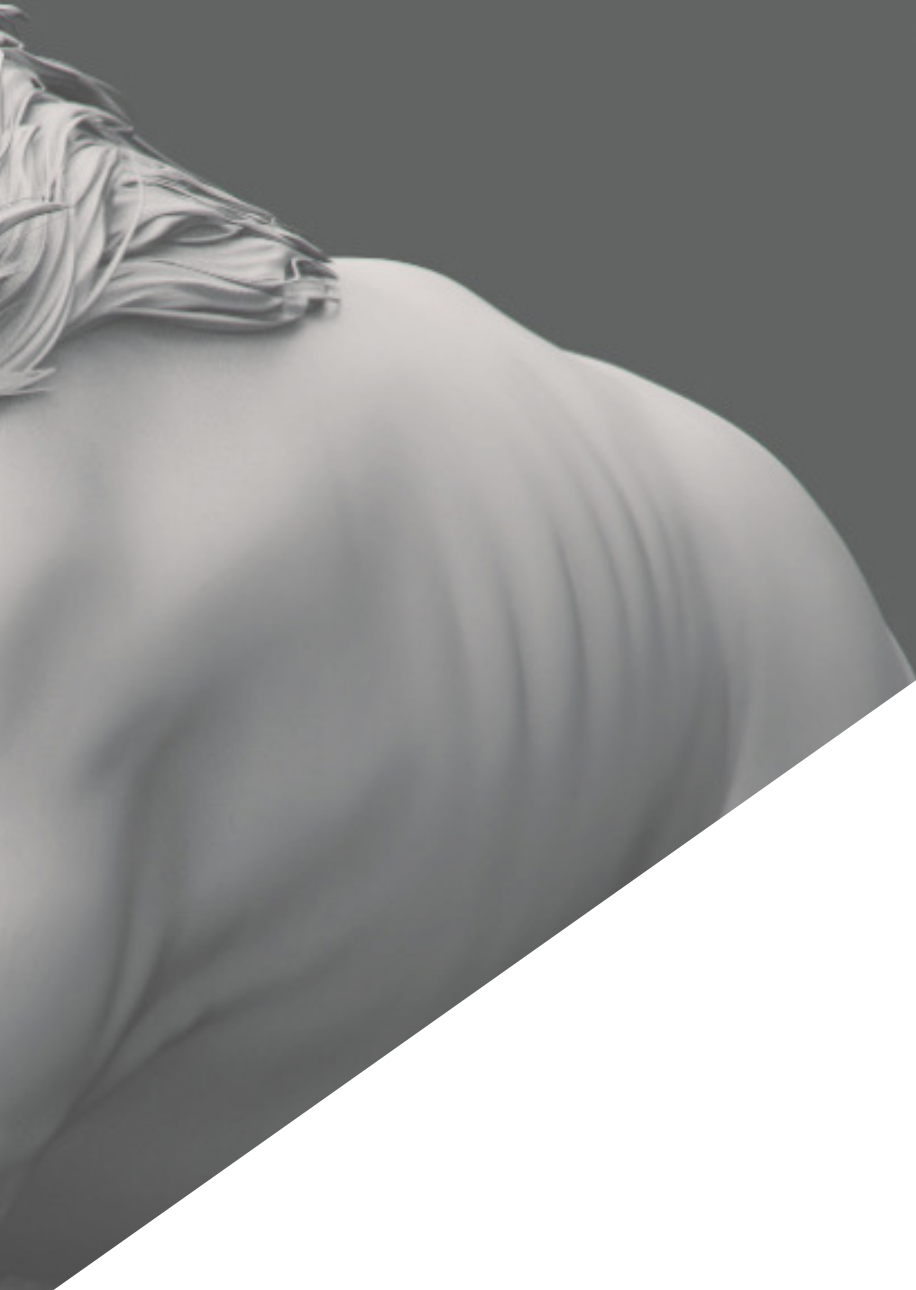
Sie können alles detailliert nachbilden, vom Fell fantastischer Kreaturen bis hin zu den Schuppen von Drachen.



02 Ziele

Dieses Programm zielt darauf ab, dass die Teilnehmer ihre Techniken zur Modellierung von 3D-Kreaturen verbessern. Daher liegt der Schwerpunkt auf der Handhabung und Steuerung der Xgen-Schnittstelle in Maya. Diese Technologie wurde von Walt Disney entwickelt und ist in Filmen wie Toy Story oder Up zu sehen. So ist den Absolventen nach Abschluss des Studiums eine umfassende berufliche Weiterentwicklung garantiert.





“

TECH stellt Ihnen die besten Werkzeuge zur Verfügung, damit Sie sich beruflich als IT-Experte für 3D-Modellierung weiterentwickeln können"



Allgemeine Ziele

- ◆ Erweitern der Kenntnisse über die menschliche und tierische Anatomie, um hyperrealistische Kreaturen zu entwickeln
- ◆ Beherrschen von Retopologie, UVs und Texturierung zur Perfektionierung der erstellten Modelle
- ◆ Erstellen eines optimalen und dynamischen Arbeitsablaufs, um effizienter in der 3D-Modellierung zu arbeiten
- ◆ Erwerben der Fähigkeiten und Kenntnisse, die in der 3D-Branche am meisten gefragt sind, um sich auf die besten Stellen bewerben zu können





Spezifische Ziele

- ◆ Erlernen der Modellierung der Anatomie verschiedener Tierarten
- ◆ Studieren der verschiedenen Reptilienarten und der Erstellung von Schuppen mit *Displacement-* und *Alpha-Maps*
- ◆ Untersuchen des Exports von Modellen nach Mari zur realistischen Texturierung
- ◆ Vertiefen des *Groomings* und wie man es bei Tieren mit Xgen durchführt
- ◆ Durchführen von Rendering von Modellen mit Arnold Renderer in Maya



Die Videospiele- und Filmindustrie verlangt zunehmend nach Fachkräften, die sich mit der Erstellung dreidimensionaler Kreaturen auskennen“

03

Kursleitung

Um den zukünftigen Absolventen eine erstklassige Weiterbildung zu garantieren, hat TECH Lehrkräfte ausgewählt, die über umfangreiche Erfahrung in der 3D-Modellierung von Kreaturen sowohl für die Videospiegelindustrie als auch für die Filmindustrie verfügen. Auf diese Weise vermittelt der Lehrkörper den Studenten fortgeschrittene Kenntnisse im Bereich 3D-Design aus ihrer eigenen Berufserfahrung.



“

Spezialisierte Dozenten mit langjähriger Erfahrung in diesem Bereich der Modellierung werden Ihnen beibringen, wie Sie fantastische Kreaturen erschaffen können, die es so noch nie gegeben hat"

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.

Zudem 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**.



Hr. 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 werden
Sie mit den besten
Fachleuten der Welt
lernen können"*

Leitung



Fr. Gómez Sanz, Carla

- 3D-Generalist bei Blue Pixel 3D
- Concept Artist, 3D-Modeller, Shading bei Timeless Games Inc.
- Zusammenarbeit mit einem multinationalen Beratungsunternehmen für die Gestaltung von Vignetten und Animationen für kommerzielle Angebote
- Höhere Technikerin für 3D-Animation, Videospiele und interaktive Umgebungen an der CEV Hochschule für Kommunikation, Bild und Ton
- Masterstudiengang und Bachelor Degree in 3D-Kunst, Animation und visuelle Effekte für Videospiele und Film an der CEV Hochschule für Kommunikation, Bild und Ton



04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs in 3D-Modellierung von Kreaturen umfasst die besten theoretischen und praktischen Inhalte im Bereich der Tieranatomie. Von Reptilien, Amphibien und Säugetieren bis hin zu Tieren mit Gefieder. Darüber hinaus befasst er sich eingehend mit der Analyse des Kiefers und der Bildung von Zähnen. Außerdem werden die verschiedenen Arten von Fabelwesen und ihre mögliche Muskulatur näher beleuchtet. Zusammen mit audiovisuellem und praktischem Begleitmaterial können die Studenten jede beliebige 3D-Kreatur so realistisch wie möglich nachbilden.





“

Vertiefen Sie sich in die Anatomie fantastischer Kreaturen, um sie hyperrealistisch nachzubilden"

Modul 1. Modellierung von Kreaturen

- 1.1. Die Anatomie von Tieren verstehen
 - 1.1.1. Studium der Knochen
 - 1.1.2. Proportionen eines Tierkopfes
 - 1.1.3. Anatomische Unterschiede
- 1.2. Anatomie des Schädels
 - 1.2.1. Tierisches Gesicht
 - 1.2.2. Muskeln des Kopfes
 - 1.2.3. Hautschicht über Knochen und Muskeln
- 1.3. Anatomie der Wirbelsäule und des Brustkorbs
 - 1.3.1. Muskulatur des tierischen Rumpfes und der Hüften
 - 1.3.2. Zentrale Körperachse
 - 1.3.3. Erstellung von Rumpfen bei verschiedenen Tieren
- 1.4. Tierische Muskulatur
 - 1.4.1. Muskeln
 - 1.4.2. Synergie zwischen Muskeln und Knochen
 - 1.4.3. Formen eines Tierkörpers
- 1.5. Reptilien und Amphibien
 - 1.5.1. Reptilienhaut
 - 1.5.2. Kleine Knochen und Bänder
 - 1.5.3. Feines Detail
- 1.6. Säugetiere
 - 1.6.1. Fell
 - 1.6.2. Größere und stärkere Knochen und Bänder
 - 1.6.3. Feines Detail





- 1.7. Tiere mit Federkleid
 - 1.7.1. Federkleid
 - 1.7.2. Elastische und leichte Knochen und Bänder
 - 1.7.3. Feines Detail
- 1.8. Analyse des Kiefers und Erstellung von Zähnen
 - 1.8.1. Tierspezifische Zähne
 - 1.8.2. Detaillierte Videos der Zähne
 - 1.8.3. Zähne in der Kieferhöhle
- 1.9. Erstellung von Fell und Haar für Tiere
 - 1.9.1. Xgen in Maya: *Grooming*
 - 1.9.2. Xgen: Federn
 - 1.9.3. Rendering
- 1.10. Fantastische Tiere
 - 1.10.1. Fantastisches Tier
 - 1.10.2. Vollständige Tiermodellierung
 - 1.10.3. Texturierung, Beleuchtung und Rendering



Dank dieses Universitätskurses werden Sie in der Lage sein, die nächste Kultfigur eines Videospiele oder Films zu erschaffen“

05 Studienmethodik

TECH ist die erste Universität der Welt, die die Methodik der **case studies** mit **Relearning** kombiniert, einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf geführten Wiederholungen basiert.

Diese disruptive pädagogische Strategie wurde entwickelt, um Fachleuten die Möglichkeit zu bieten, ihr Wissen zu aktualisieren und ihre Fähigkeiten auf intensive und gründliche Weise zu entwickeln. Ein Lernmodell, das den Studenten in den Mittelpunkt des akademischen Prozesses stellt und ihm die Hauptrolle zuweist, indem es sich an seine Bedürfnisse anpasst und die herkömmlichen Methoden beiseite lässt.



“

TECH bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“

Der Student: die Priorität aller Programme von TECH

Bei der Studienmethodik von TECH steht der Student im Mittelpunkt. Die pädagogischen Instrumente jedes Programms wurden unter Berücksichtigung der Anforderungen an Zeit, Verfügbarkeit und akademische Genauigkeit ausgewählt, die heutzutage nicht nur von den Studenten, sondern auch von den am stärksten umkämpften Stellen auf dem Markt verlangt werden.

Beim asynchronen Bildungsmodell von TECH entscheidet der Student selbst, wie viel Zeit er mit dem Lernen verbringt und wie er seinen Tagesablauf gestaltet, und das alles bequem von einem elektronischen Gerät seiner Wahl aus. Der Student muss nicht an Präsenzveranstaltungen teilnehmen, die er oft nicht wahrnehmen kann. Die Lernaktivitäten werden nach eigenem Ermessen durchgeführt. Er kann jederzeit entscheiden, wann und von wo aus er lernen möchte.

“

Bei TECH gibt es KEINE Präsenzveranstaltungen (an denen man nie teilnehmen kann)“



Die international umfassendsten Lehrpläne

TECH zeichnet sich dadurch aus, dass sie die umfassendsten Studiengänge im universitären Umfeld anbietet. Dieser Umfang wird durch die Erstellung von Lehrplänen erreicht, die nicht nur die wesentlichen Kenntnisse, sondern auch die neuesten Innovationen in jedem Bereich abdecken.

Durch ihre ständige Aktualisierung ermöglichen diese Programme den Studenten, mit den Veränderungen des Marktes Schritt zu halten und die von den Arbeitgebern am meisten geschätzten Fähigkeiten zu erwerben. Auf diese Weise erhalten die Studenten, die ihr Studium bei TECH absolvieren, eine umfassende Vorbereitung, die ihnen einen bedeutenden Wettbewerbsvorteil verschafft, um in ihrer beruflichen Laufbahn voranzukommen.

Und das von jedem Gerät aus, ob PC, Tablet oder Smartphone.

“

Das Modell der TECH ist asynchron, d. h. Sie können an Ihrem PC, Tablet oder Smartphone studieren, wo immer Sie wollen, wann immer Sie wollen und so lange Sie wollen“

Case studies oder Fallmethode

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Wirtschaftshochschulen der Welt. Sie wurde 1912 entwickelt, damit Studenten der Rechtswissenschaften das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernten, sondern auch mit realen komplexen Situationen konfrontiert wurden. Auf diese Weise konnten sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Bei diesem Lehrmodell ist es der Student selbst, der durch Strategien wie *Learning by doing* oder *Design Thinking*, die von anderen renommierten Einrichtungen wie Yale oder Stanford angewandt werden, seine berufliche Kompetenz aufbaut.

Diese handlungsorientierte Methode wird während des gesamten Studiengangs angewandt, den der Student bei TECH absolviert. Auf diese Weise wird er mit zahlreichen realen Situationen konfrontiert und muss Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und seine Ideen und Entscheidungen verteidigen. All dies unter der Prämisse, eine Antwort auf die Frage zu finden, wie er sich verhalten würde, wenn er in seiner täglichen Arbeit mit spezifischen, komplexen Ereignissen konfrontiert würde.



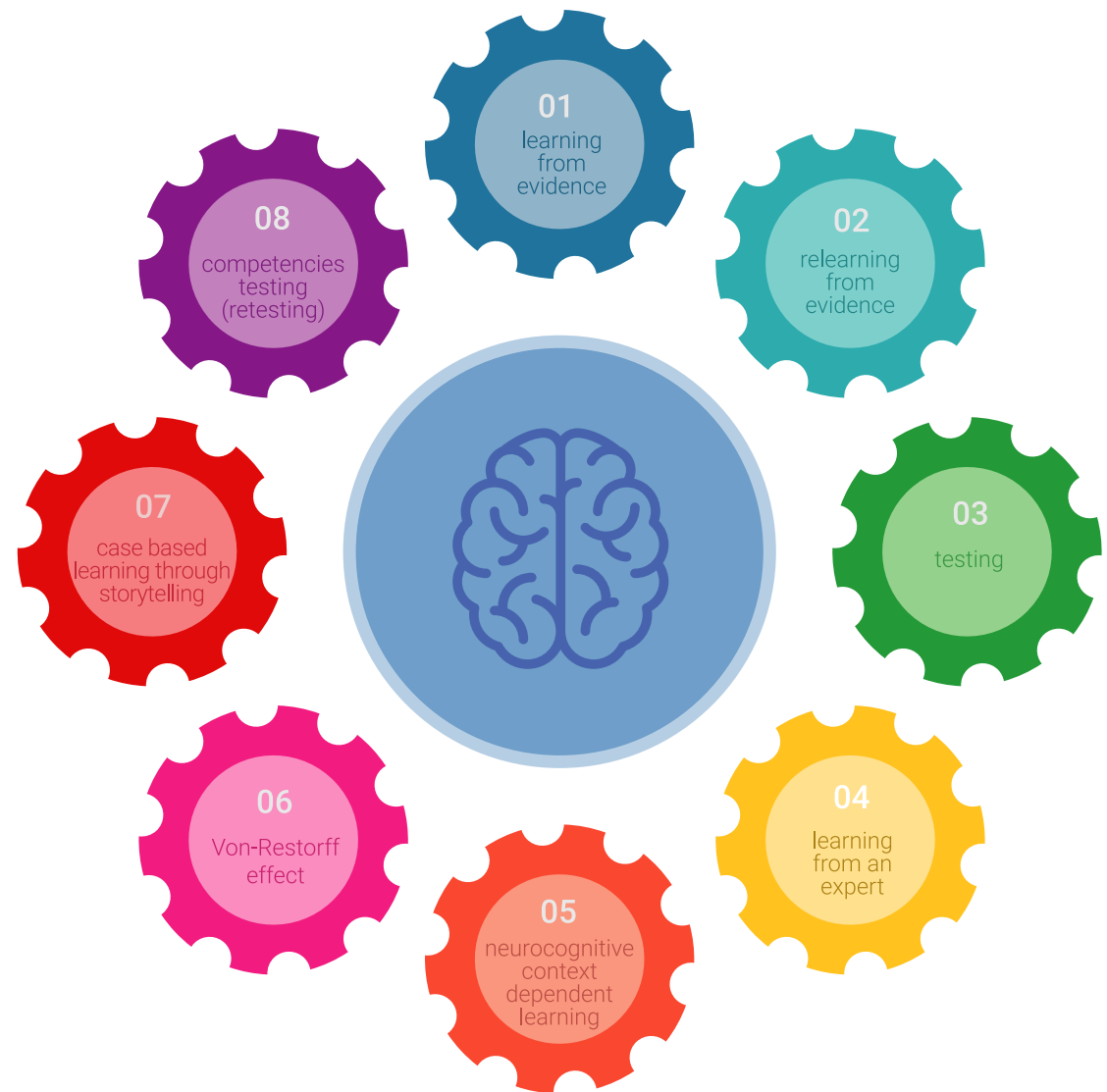
Relearning-Methode

Bei TECH werden die *case studies* mit der besten 100%igen Online-Lernmethode ergänzt: *Relearning*.

Diese Methode bricht mit traditionellen Lehrmethoden, um den Studenten in den Mittelpunkt zu stellen und ihm die besten Inhalte in verschiedenen Formaten zu vermitteln. Auf diese Weise kann er die wichtigsten Konzepte der einzelnen Fächer wiederholen und lernen, sie in einem realen Umfeld anzuwenden.

In diesem Sinne und gemäß zahlreicher wissenschaftlicher Untersuchungen ist die Wiederholung der beste Weg, um zu lernen. Aus diesem Grund bietet TECH zwischen 8 und 16 Wiederholungen jedes zentralen Konzepts innerhalb ein und derselben Lektion, die auf unterschiedliche Weise präsentiert werden, um sicherzustellen, dass das Wissen während des Lernprozesses vollständig gefestigt wird.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.



Ein 100%iger virtueller Online-Campus mit den besten didaktischen Ressourcen

Um ihre Methodik wirksam anzuwenden, konzentriert sich TECH darauf, den Studenten Lehrmaterial in verschiedenen Formaten zur Verfügung zu stellen: Texte, interaktive Videos, Illustrationen und Wissenskarten, um nur einige zu nennen. Sie alle werden von qualifizierten Lehrkräften entwickelt, die ihre Arbeit darauf ausrichten, reale Fälle mit der Lösung komplexer Situationen durch Simulationen, dem Studium von Zusammenhängen, die für jede berufliche Laufbahn gelten, und dem Lernen durch Wiederholung mittels Audios, Präsentationen, Animationen, Bildern usw. zu verbinden.

Die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse auf dem Gebiet der Neurowissenschaften weisen darauf hin, dass es wichtig ist, den Ort und den Kontext, in dem der Inhalt abgerufen wird, zu berücksichtigen, bevor ein neuer Lernprozess beginnt. Die Möglichkeit, diese Variablen individuell anzupassen, hilft den Menschen, sich zu erinnern und Wissen im Hippocampus zu speichern, um es langfristig zu behalten. Dies ist ein Modell, das als *Neurocognitive context-dependent e-learning* bezeichnet wird und in diesem Hochschulstudium bewusst angewendet wird.

Zum anderen, auch um den Kontakt zwischen Mentor und Student so weit wie möglich zu begünstigen, wird eine breite Palette von Kommunikationsmöglichkeiten angeboten, sowohl in Echtzeit als auch zeitversetzt (internes Messaging, Diskussionsforen, Telefondienst, E-Mail-Kontakt mit dem technischen Sekretariat, Chat und Videokonferenzen).

Darüber hinaus wird dieser sehr vollständige virtuelle Campus den Studenten der TECH die Möglichkeit geben, ihre Studienzeiten entsprechend ihrer persönlichen Verfügbarkeit oder ihren beruflichen Verpflichtungen zu organisieren. Auf diese Weise haben sie eine globale Kontrolle über die akademischen Inhalte und ihre didaktischen Hilfsmittel, in Übereinstimmung mit ihrer beschleunigten beruflichen Weiterbildung.



Der Online-Studienmodus dieses Programms wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen“

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Studenten, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen zur Bewertung realer Situationen und zur Anwendung ihres Wissens.
2. Das Lernen basiert auf praktischen Fähigkeiten, die es den Studenten ermöglichen, sich besser in die reale Welt zu integrieren.
3. Eine einfachere und effizientere Aufnahme von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen erreicht, die aus der Realität entstanden sind.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.

Die von ihren Studenten am besten bewertete Hochschulmethodik

Die Ergebnisse dieses innovativen akademischen Modells lassen sich an der Gesamtzufriedenheit der Absolventen der TECH ablesen.

Die Studenten bewerten die pädagogische Qualität, die Qualität der Materialien, die Struktur und die Ziele der Kurse als ausgezeichnet. Es überrascht nicht, dass die Einrichtung im global score Index mit 4,9 von 5 Punkten die von ihren Studenten am besten bewertete Universität ist.

Sie können von jedem Gerät mit Internetanschluss (Computer, Tablet, Smartphone) auf die Studieninhalte zugreifen, da TECH in Sachen Technologie und Pädagogik führend ist.

Sie werden die Vorteile des Zugangs zu simulierten Lernumgebungen und des Lernens durch Beobachtung, d. h. Learning from an expert, nutzen können.



In diesem Programm stehen Ihnen die besten Lehrmaterialien zur Verfügung, die sorgfältig vorbereitet wurden:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachkräften, 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 ein audiovisuelles Format übertragen, das unsere Online-Arbeitsweise mit den neuesten Techniken ermöglicht, die es uns erlauben, Ihnen eine hohe Qualität in jedem der Stücke zu bieten, die wir Ihnen zur Verfügung stellen werden.



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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



Interaktive Zusammenfassungen

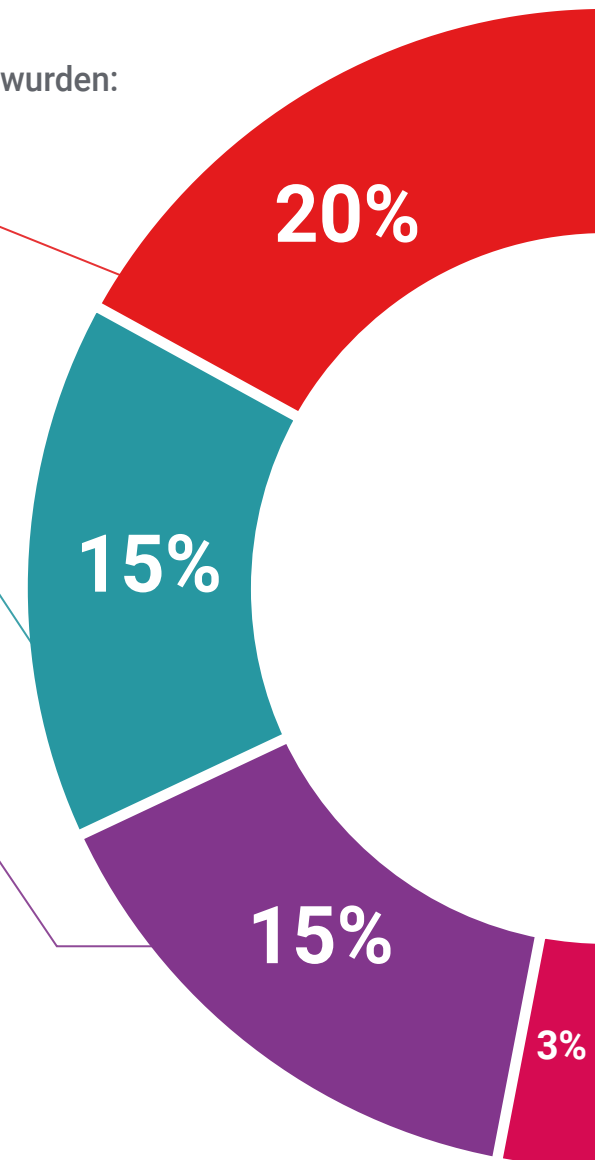
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bildern, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente, internationale Leitfäden... In unserer virtuellen Bibliothek haben Sie Zugang zu allem, was Sie für Ihre Ausbildung benötigen.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten *case studies* zu diesem Thema bearbeiten. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Testing & Retesting

Während des gesamten Programms werden Ihre Kenntnisse in regelmäßigen Abständen getestet und wiederholt. Wir tun dies auf 3 der 4 Ebenen der Millerschen Pyramide.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte *Learning from an Expert* stärkt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen in unsere zukünftigen schwierigen Entscheidungen.



Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in 3D-Modellierung von Kreaturen garantiert neben der präzise-
sten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University
ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm
erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren
Universitätsabschluss ohne lästige Reisen
oder Formalitäten”*

Mit diesem Programm erwerben Sie den von **TECH Global University**, der größten digitalen Universität der Welt, bestätigten eigenen Titel **Universitätskurs in 3D-Modellierung von Kreaturen**.

TECH Global University ist eine offizielle europäische Universität, die von der Regierung von Andorra (**Amtsblatt**) öffentlich anerkannt ist. Andorra ist seit 2003 Teil des Europäischen Hochschulraums (EHR). Der EHR ist eine von der Europäischen Union geförderte Initiative, die darauf abzielt, den internationalen Ausbildungsrahmen zu organisieren und die Hochschulsysteme der Mitgliedsländer dieses Raums zu vereinheitlichen. Das Projekt fördert gemeinsame Werte, die Einführung gemeinsamer Instrumente und die Stärkung der Mechanismen zur Qualitätssicherung, um die Zusammenarbeit und Mobilität von Studenten, Forschern und Akademikern zu verbessern.

Dieser eigene Abschluss der **TECH Global University** ist ein europäisches Programm zur kontinuierlichen Weiterbildung und beruflichen Fortbildung, das den Erwerb von Kompetenzen in seinem Wissensgebiet garantiert und dem Lebenslauf des Studenten, der das Programm absolviert, einen hohen Mehrwert verleiht.

Titel: **Universitätskurs in 3D-Modellierung von Kreaturen**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**

Akkreditierung: **6 ECTS**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH Global University 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 innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech global
university

Universitätskurs

3D-Modellierung von Kreaturen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 6 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

3D-Modellierung von Kreaturen

