

Universitätskurs

3D-Charaktermodellierung





Universitätskurs 3D-Charaktermodellierung

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospeile/universitatskurs/3d-charaktermodellierung

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 30

01

Präsentation

Es gibt alle Arten von Charakteren in Videospielen. Von klassischen menschlichen Helden bis hin zu Antagonisten oder Begleitern jeder erdenklichen Fantasy-Rasse. Ein guter 3D-Designer in der Videospieldustrie muss unbedingt in der Lage sein, jede dieser Kreaturen mit exquisiten Details und raffinierter Technik nachzubilden. Dies ist die beste Möglichkeit, sich zu profilieren und in einer wettbewerbsintensiven Branche weiter zu wachsen. Deshalb hat TECH diese Qualifikation für alle Design-Profis entwickelt, die sich der Qualität ihrer Arbeit und ihrer 3D-Figuren verpflichtet fühlen. Dies wird die Position des Studenten stärken und seine Möglichkeiten zur Weiterentwicklung deutlich erhöhen.





“

Die besten Spiele brauchen die qualifiziertesten Designer, um ihre Charaktere zu modellieren. Erreichen Sie den Zenit Ihrer Karriere mit diesem Universitätskurs von TECH”

Die Techniken zur dreidimensionalen Darstellung von Charakteren werden ständig weiterentwickelt und eröffnen den Designern aller Arten von Videospiele die Möglichkeit, die beeindruckendsten und eindrucksvollsten 3D-Modelle der Branche zu erstellen.

Da die grafische Entwicklung unaufhaltsam ist und die Termine immer anspruchsvoller werden, muss der Designer bereit sein, die Kontrolle über alle Schritte der Produktion einer dreidimensionalen Figur zu übernehmen: von der Wahl des Stils und der Grundformen bis hin zu den letzten Phasen der Beleuchtung, des Renderings und des Posing.

Mit einer gründlichen Kenntnis des gesamten Prozesses, der mit der Erstellung einer 3D-Figur verbunden ist, hat der Designer bessere Möglichkeiten, beruflich voranzukommen und sich weiterzuentwickeln. Diese TECH-Qualifikation ist also eine ausgezeichnete Gelegenheit, nicht nur die täglichen Arbeitsabläufe zu verbessern, sondern sich auch für Projekte und Positionen von größerer Bedeutung entscheiden zu können.

Darüber hinaus bietet TECH seinen Studenten die Möglichkeit, dieses Programm online zu absolvieren, ohne festen Unterricht, Anwesenheitspflicht oder Stundenpläne. Das gesamte didaktische Material ist ab dem ersten Tag des Universitätskurses verfügbar und kann auf jedes feste oder mobile Gerät mit Internetanschluss heruntergeladen werden.

Dieser **Universitätskurs in 3D-Charaktermodellierung** 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 Lernen zu verbessern
- ♦ Ein 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



Dieser Universitätskurs vermittelt Ihnen die Grundlagen, um Ihre derzeitige Position durch 3D-Charakter-Modellierung zu verbessern"

“

Ihre Arbeitsmethodik wird durch die Verbesserung aller Prozesse, die mit der Erstellung von 3D-Figuren verbunden sind, wesentlich effizienter werden”

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 in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des Universitätskurses gestellt werden. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

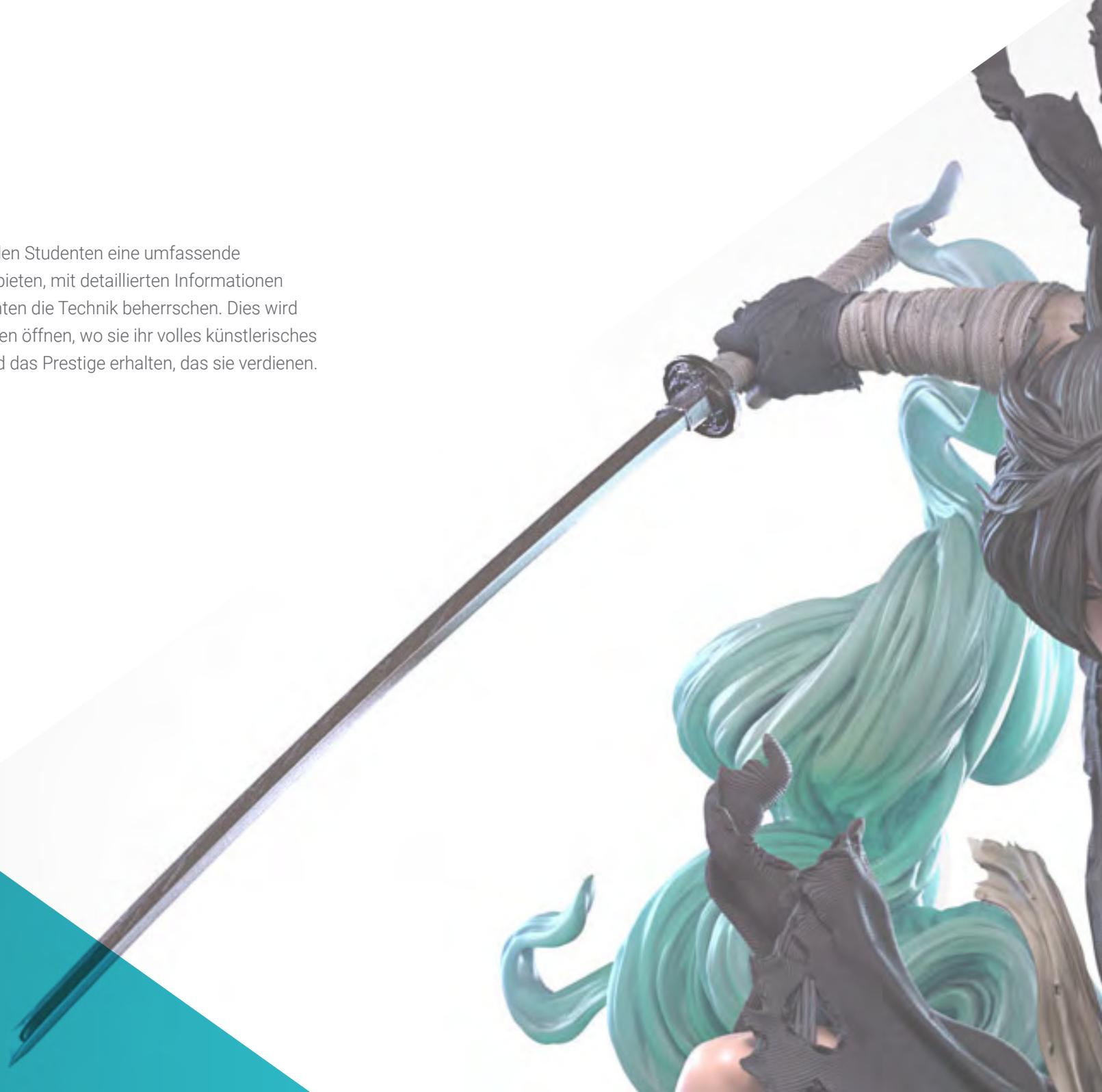
Verfeinern Sie Ihre derzeitigen Techniken und zeigen Sie, dass Sie ein Profi sind, der in der Lage ist, mehr Verantwortung innerhalb Ihres Unternehmens zu übernehmen.

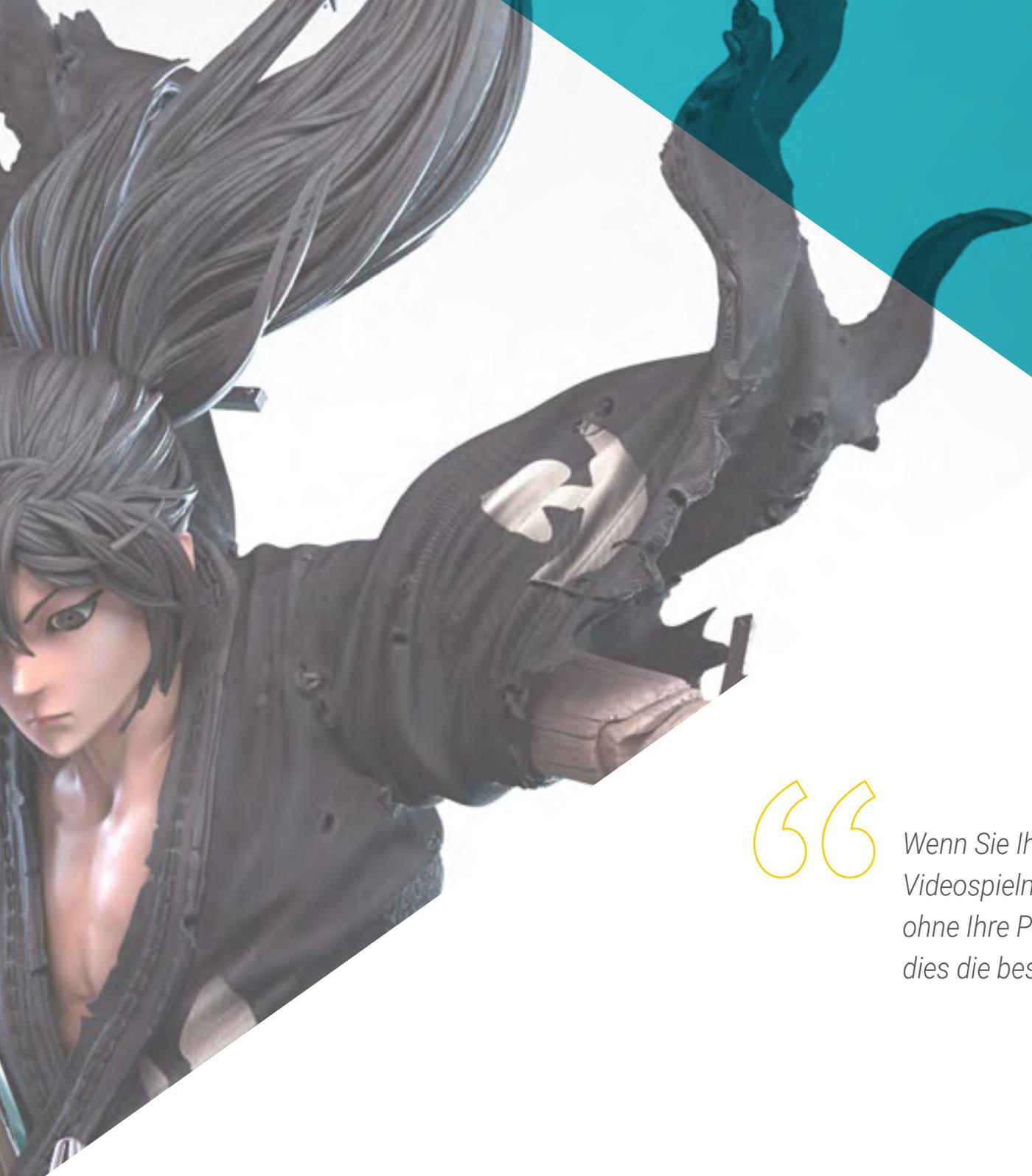
Ihre 3D-Charaktere werden Spielern auf der ganzen Welt in Erinnerung bleiben, dank der Sorgfalt, Aufmerksamkeit und Liebe zum Detail, die Sie nach Beendigung dieses Programms in jedes Detail einbringen werden.



02 Ziele

Das ultimative Ziel dieses Programms ist es, den Studenten eine umfassende Weiterbildung im Erstellen von 3D-Figuren zu bieten, mit detaillierten Informationen zu jedem Teil des Prozesses, damit die Studenten die Technik beherrschen. Dies wird ihnen die Türen zu höherwertigen Arbeitsplätzen öffnen, wo sie ihr volles künstlerisches Potenzial entfalten können und das Gehalt und das Prestige erhalten, das sie verdienen.





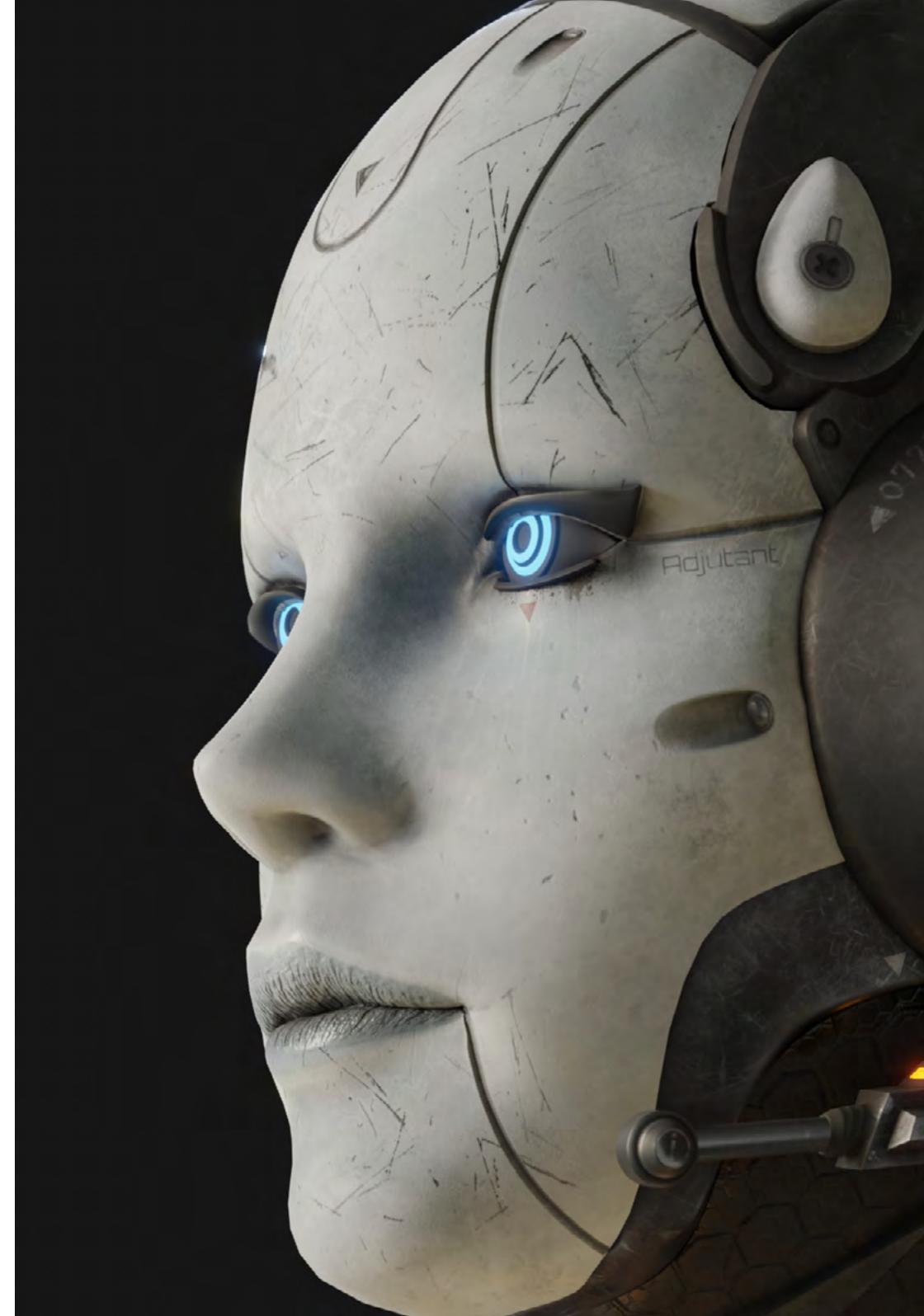
“

Wenn Sie Ihre Karriere in der Welt der Videospieldmodellierung vorantreiben wollen, ohne Ihre Pflichten zu vernachlässigen, ist dies die beste Qualifikation für Sie"



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 für effizienteres Arbeiten in der 3D-Modellierung
- ◆ Besitzen der Fähigkeiten und Kenntnisse, die in der 3D-Branche am meisten gefragt sind, um sich auf Top-Jobs bewerben zu können





Spezifische Ziele

- ◆ Konzentrieren der anatomischen Kenntnisse auf einfachere und Cartoon-Formen
- ◆ Erstellen eines Cartoon-Modells von der Basis bis zum Detail unter Anwendung des zuvor Gelernten
- ◆ Überprüfen der im Programm erlernten Techniken in einer anderen Art der Modellierung

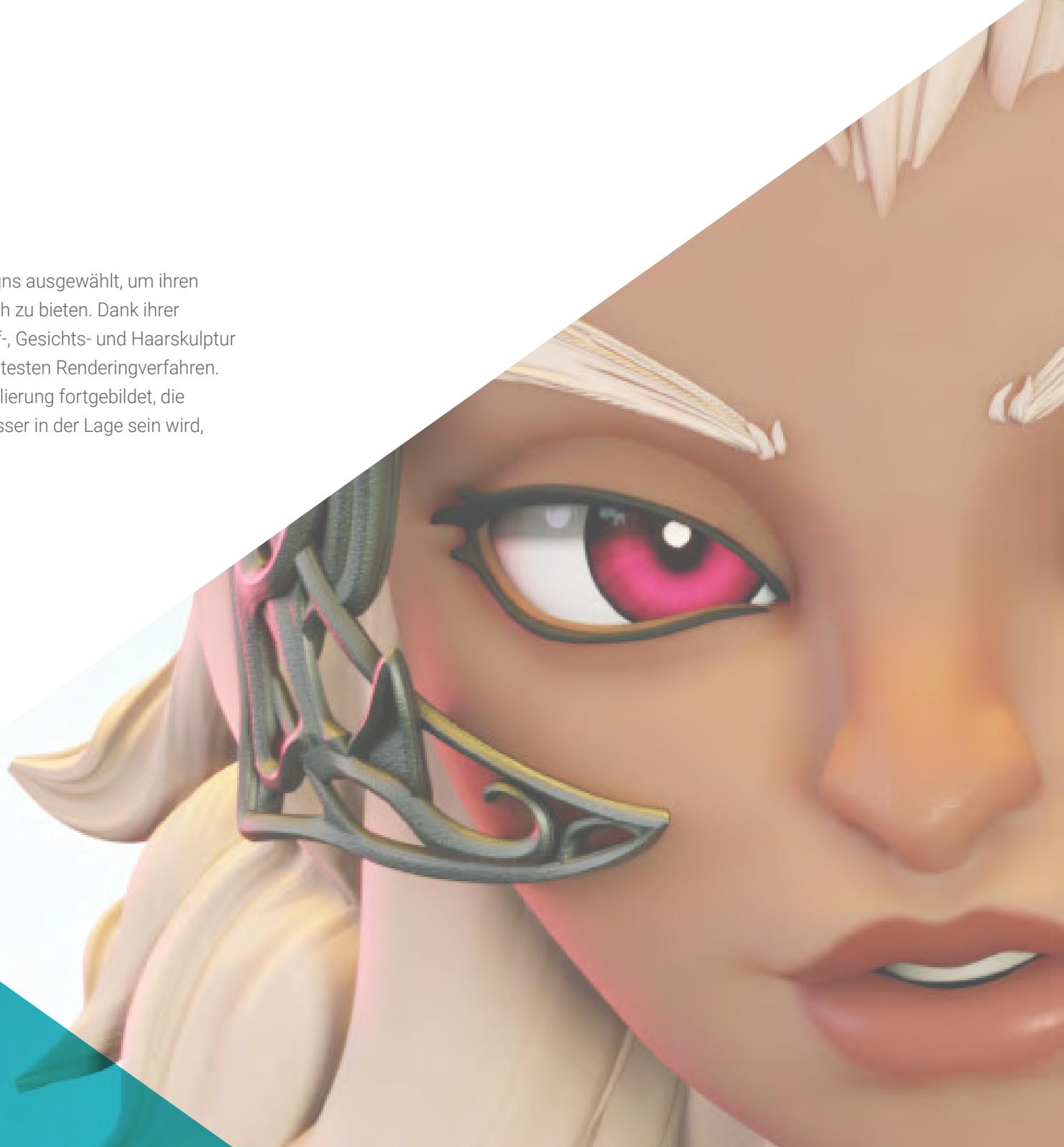
“

Ihre beruflichen Ziele werden nach der Verbesserung Ihrer Techniken und der Modellverfeinerung in diesem Universitätskurs viel näher rücken”

03

Kursleitung

TECH hat die besten Fachleute aus der Welt des 3D-Designs ausgewählt, um ihren Studenten den bestmöglichen Unterricht in diesem Bereich zu bieten. Dank ihrer persönlichen Erfahrung lernen die Studenten von der Kopf-, Gesichts- und Haarskulptur bis hin zur fortschrittlichsten Texturierung mit den effizientesten Renderingverfahren. Mit all dem wird der Student in einer Nische der 3D-Modellierung fortgebildet, die dazu führt, dass er effizienter arbeiten kann und somit besser in der Lage sein wird, verantwortungsvollere Positionen einzunehmen.





“

*Lassen Sie sich von Fachleuten aus der
Videospiegelbranche zu einer viel besseren
beruflichen Zukunft in dieser wachsenden
und vielversprechenden Branche führen"*

Internationaler Gastdirektor

Joshua Singh ist ein führender Experte mit über 20 Jahren Erfahrung in der Videospelbranche, der international für seine Fähigkeiten in der **künstlerischen Leitung** und **visuellen Entwicklung** anerkannt ist. Mit einem soliden Hintergrund in **Software** wie **Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter** und **Adobe Photoshop** hat er sich im Bereich des **Spieldesigns** einen Namen gemacht. Darüber hinaus umfasst seine Erfahrung sowohl die **visuelle 2D-** als auch die **3D-Entwicklung**, und er zeichnet sich durch kollaborative und durchdachte Problemlösungen in **Produktionsumgebungen** aus.

Darüber hinaus hat er als **künstlerischer Leiter** bei **Marvel Entertainment** mit Eliteteams von Künstlern zusammengearbeitet und diese angeleitet, um sicherzustellen, dass die Kunstwerke die erforderlichen Qualitätsstandards erfüllen. Außerdem war er **Hauptzeichner** bei **Proletariat Inc.**, wo er eine sichere Umgebung für sein Team schuf und für alle Charaktere in **Videospielen** verantwortlich war.

Mit einer bemerkenswerten Karriere, die **Führungsrollen** bei Unternehmen wie **Wildlife Studios** und **Wavedash Games** umfasst, ist Joshua Singh ein Verfechter der **künstlerischen Entwicklung** und ein Mentor für viele in der Branche gewesen. Außerdem arbeitete er für große und bekannte Unternehmen wie **Blizzard Entertainment** und **Riot Games**, wo er als **Senior-Charakterkünstler** tätig war. Und zu seinen wichtigsten Projekten gehört die Mitarbeit an äußerst erfolgreichen **Videospielen**, darunter **Marvel's Spider-Man 2, League of Legends** und **Overwatch**.

Seine Fähigkeit, die Visionen von **Produkt, Technik** und **Kunst** zu vereinen, war grundlegend für den Erfolg zahlreicher Projekte. Neben seiner Arbeit in der Branche hat er seine Erfahrungen als Dozent an der renommierten **Gnomon School of VFX** weitergegeben und war Referent bei renommierten Veranstaltungen wie dem **Tribeca Games Festival** und dem **ZBrush Summit**.



Dr. Singh, Joshua

- Art Direktor bei Marvel Entertainment, Kalifornien, USA
- Hauptzeichner bei Proletariat Inc.
- Künstlerischer Leiter bei Wildlife Studios
- Art-Direktor bei Wavedash Games
- Senior-Charakterkünstler bei Riot Games
- Senior-Charakterkünstler bei Blizzard Entertainment
- Künstler bei Iron Lore Entertainment
- 3D-Künstler bei Sensory Sweep Studios
- Leitender Künstler bei Wahoo Studios/Ninja Bee
- Allgemeine Studien an der Universität Dixie State
- Hochschulabschluss in Grafikdesign an der Technischen Hochschule Eagle Gate

“

Dank TECH 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
- Fortgeschrittene Technikerin für 3D-Animation, Videospiele und interaktive Umgebungen an der CEV Höhere Schule für Kommunikation, Bild und Ton
- Masterstudiengang und Bachelor Degree in 3D-Art, Animation und visuelle Effekte für Videospiele und Kino an der CEV Höhere Schule für Kommunikation, Bild und Ton



04

Struktur und Inhalt

Da das Thema 3D-Charaktermodellierung so komplex ist, deckt dieser Universitätskurs die wesentlichen Kenntnisse ab, die der Student haben muss, um mit einem effizienten Arbeitsablauf zu glänzen. Da der Student alle erforderlichen Schritte kennt, kann er sogar Teams leiten, die sich mit der Modellierung von 3D-Charakteren beschäftigen. Dank der Bildungsmethodik von TECH ist das didaktische Material mit einer Vielzahl von praktischen Beispielen und realen Fällen angereichert, in denen der Student kontextbezogen lernen wird, wie man die bestmöglichen 3D-Figuren entwirft.



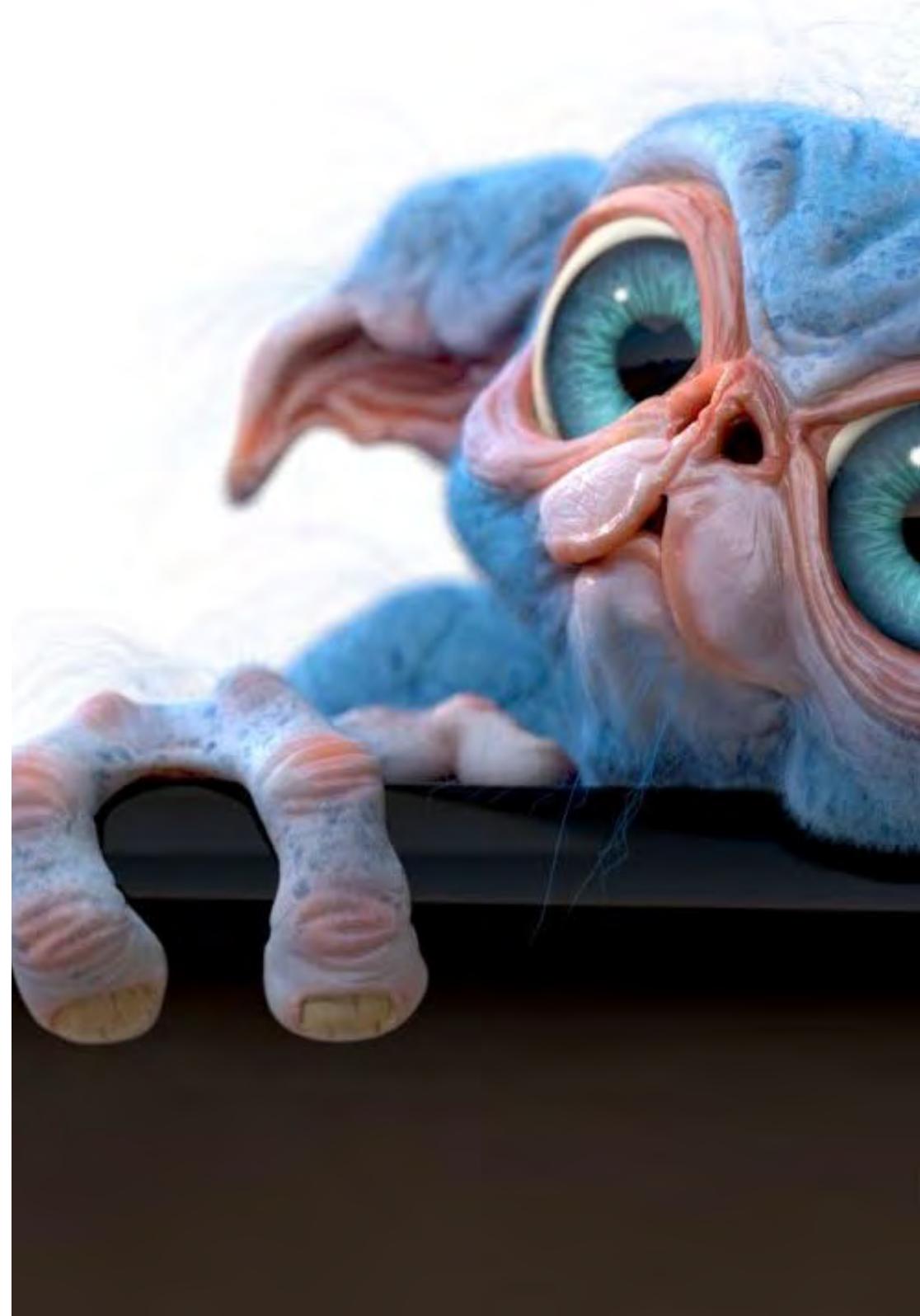


“

Dies ist die Gelegenheit, auf die Sie gewartet haben, um sich auf die Modellierung von 3D-Videospielen zu spezialisieren und Ihre Karriere neu zu starten. Versäumen Sie diese Gelegenheit nicht und schreiben Sie sich noch heute ein”

Modul 1. Stilisierte Charaktere

- 1.1. Wahl einer stilisierten Figur und *Blocking* von Grundformen
 - 1.1.1. Referenten und *Concept Arts*
 - 1.1.2. Basisformen
 - 1.1.3. Missbildungen und fantastische Formen
- 1.2. Konvertierung unseres *Low Poly* into *High Poly*: Kopf, Haare und Gesicht modellieren
 - 1.2.1. *Blocking* des Kopfes
 - 1.2.2. Neue Techniken zur Haarerstellung
 - 1.2.3. Realisierung von Verbesserungen
- 1.3. Modellveredelung: Hände und Füße
 - 1.3.1. Erweiterte Bildhauerei
 - 1.3.2. Verfeinerung der allgemeinen Formen
 - 1.3.3. Formen reinigen und glätten
- 1.4. Erstellung von Kiefer und Zähnen
 - 1.4.1. Erschaffung der menschlichen Zähne
 - 1.4.2. Vergrößerung ihrer Polygone
 - 1.4.3. Feine Detaillierung von Zähnen in ZBrush
- 1.5. Kleidung und Accessoires modellieren
 - 1.5.1. Arten von Cartoon-Kleidung
 - 1.5.2. ZModeler
 - 1.5.3. Angewandte Maya-Modellierung
- 1.6. Retopologie und saubere Topologieerstellung von Grund auf
 - 1.6.1. Retopologie
 - 1.6.2. Loops nach dem Modell
 - 1.6.3. Optimierung von Maya
- 1.7. UV Mapping & Baking
 - 1.7.1. UVs
 - 1.7.2. Substance Painter: Baking
 - 1.7.3. Baking polieren





- 1.8. *Texturing & Painting In Substance Painter*
 - 1.8.1. Substance Painter: Texturierung
 - 1.8.2. Techniken von *Handpainted Cartoon*
 - 1.8.3. *Fill Layers* mit Generatoren und Masken
- 1.9. Beleuchtung und Rendering
 - 1.9.1. Beleuchtung unseres Charakters
 - 1.9.2. Farbtheorie und Farbwiedergabe
 - 1.9.3. Substance Painter: Render
- 1.10. Posieren und abschließende Präsentation
 - 1.10.1. Diorama
 - 1.10.2. Techniken zum Posieren
 - 1.10.3. Präsentation der Modelle

“

Mit einem so vollständigen Lehrplan und einem Dozententeam, das sich für Ihre berufliche Weiterentwicklung einsetzt, haben Sie alle Voraussetzungen, um eine Referenz im Bereich der Modellierung von 3D-Videospielcharakteren zu werden"

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 hinter sich lässt 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

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 Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

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 Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

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 zu spezialisieren. 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 spanischsprachigen Online-Universität 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 fortgebildet. 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 Ihre Spezialisierung 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



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.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

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.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in 3D-Charaktermodellierung 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 **Universitätskurs in 3D-Charaktermodellierung** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in 3D-Charaktermodellierung**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 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 sprachen

tech technologische
universität

Universitätskurs 3D-Charaktermodellierung

