

Universitätsexperte
Kunst für Virtuelle Realität mit
Substance Painter und Marmoset





Universitätsexperte

Kunst für Virtuelle Realität mit Substance Painter und Marmoset

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-kunst-virtuelle-realitat-substance-painter-marmoset

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01 Präsentation

Bis 2023 werden fast zwei Millionen Videospiele die Virtual Reality-Technologie nutzen. Zahlen, die dazu führen, dass sich Studios und Entwickler in einem Wettlauf um ständige Perfektion befinden. Deshalb wird die Fachkraft für Videospiele in diesem Programm in die neuesten Updates der beiden leistungsstärksten Tools für das Grafikdesign von Videospiele eingeführt: *Substance Painter* und *Marmoset*. Mit einem Online-Lehrplan und einer großen Auswahl an hochwertigen Multimedia-Ressourcen werden die Studenten nach Abschluss des Kurses darauf vorbereitet sein, sich mit den besten künstlerischen Fähigkeiten im Bereich der VR-Videospielgrafik zu behaupten.





“

Ein echter Künstler der Videospiegelgrafik mit VR zu sein, liegt in Ihren Händen. Bilden Sie sich mit diesem Universitätsexperten fort, um Ihre Karriere auf den Höhepunkt zu bringen"

Dieser Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Substance Painter und Marmoset ermöglicht es der Fachkraft für Videospiele, perfekt zu verstehen, wie man dank der Verwendung von zwei der bekanntesten Programme im Bereich des Designs von Virtual Reality-Videospielen einen qualitativ hochwertigen *Bake* erstellt.

Der Profi in diesem Bereich, der seine Karriere ankurbeln und zu den wichtigsten Studios in dieser expandierenden Branche gehören möchte, muss die verschiedenen Toolkits beherrschen, mit denen diese Unternehmen normalerweise arbeiten. Die Beherrschung der Programme, die ein optimales *Baking* und Texturieren ermöglichen, ist ein großer Vorteil in diesem wettbewerbsintensiven Sektor.

Deshalb arbeiten die spezialisierten Lehrkräfte in diesem Studiengang eingehend an den Konzepten, die alle Grafikprofis beherrschen müssen, um einen Abschluss mit Erfolgsgarantie zu schaffen.

Eine ausgezeichnete Gelegenheit, sich zu spezialisieren, mit dem Vorteil, dass man sich das Wissen in einem 100%igen Online-Modus aneignen kann, der den Studenten völlige Freiheit beim Lernen gibt. Darüber hinaus gibt es eine breite Palette von Multimedia-Ressourcen und ein einzigartiges *Relearning*-System, das es ihnen ermöglicht, in ihrem Berufsfeld zu wachsen.

Dieser **Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Substance Painter und Marmoset** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Erstellung und Gestaltung von Videospielen mit Virtual Reality-Technologie vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt 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 Vorträge, 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



Halten Sie sich auf dem Laufenden in einem Sektor des Videospiele-Grafikdesigns, der sich in ständigem Wandel und Wachstum befindet"

“

Sie sind hier, Sie wissen, was Sie wollen, und Sie sind einen Schritt davon entfernt, in der grafischen Kunst der VR-Videospiele weiter zu wachsen. Sie müssen nur den Schritt wagen und sich einschreiben“

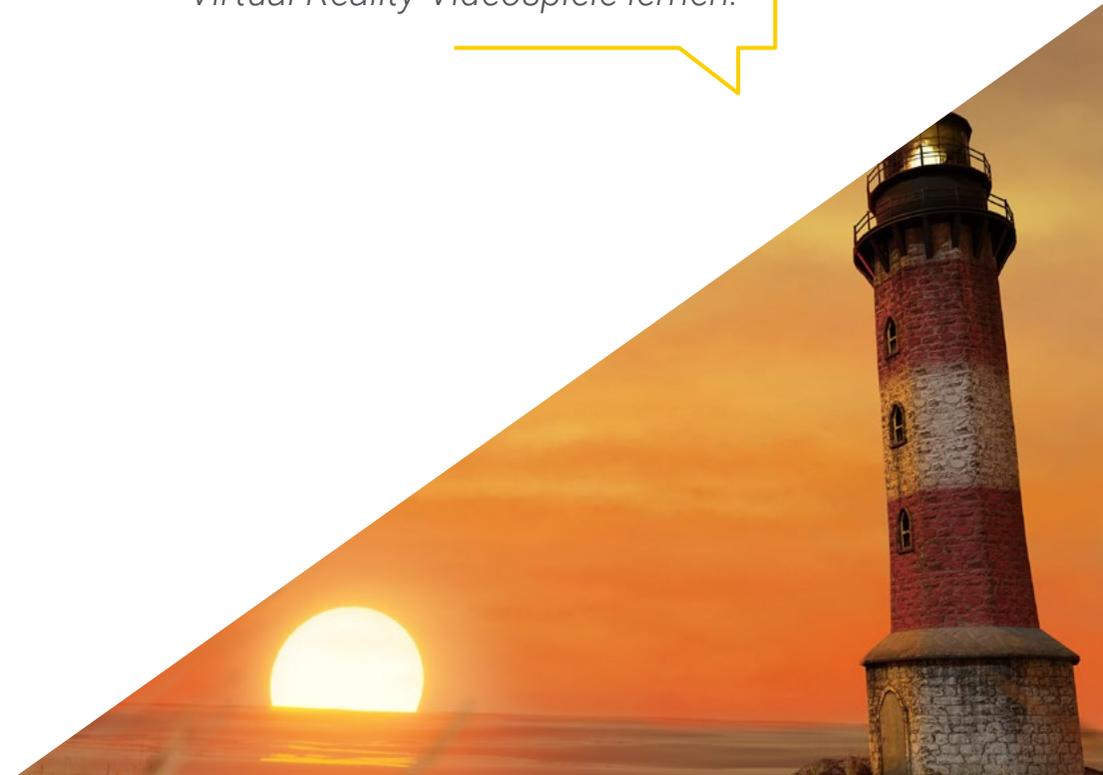
Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes 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 der beruflichen Praxis zu lösen, die sich im Laufe des akademischen Kurses ergeben. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Eignen Sie sich die notwendigen Kompetenzen an, damit große Spielestudios Sie in ihrem Team haben wollen.

Sichern Sie sich den Durchbruch mit Ihren künstlerischen Entwürfen, indem Sie mit diesem Universitätsexperten mehr über Virtual Reality-Videospiele lernen.



02 Ziele

In diesem Programm kann die Fachkraft für Videospiele ihre künstlerischen Designfähigkeiten durch die Beherrschung der wesentlichen Elemente verbessern, die in den führenden Programmen im Bereich der VR-Videospiele verwendet werden. Das spezialisierte Lehrteam verfolgt einen praktischen Ansatz für jede der in diesem Studiengang behandelten Design-Software und garantiert den Fachleuten die Möglichkeit, sich in der Videospielebranche zu entwickeln.





“

Das Online-Studium bietet Ihnen die Flexibilität, die Sie brauchen, um Ihren Beruf mit diesem Universitätsexperten zu vereinbaren"



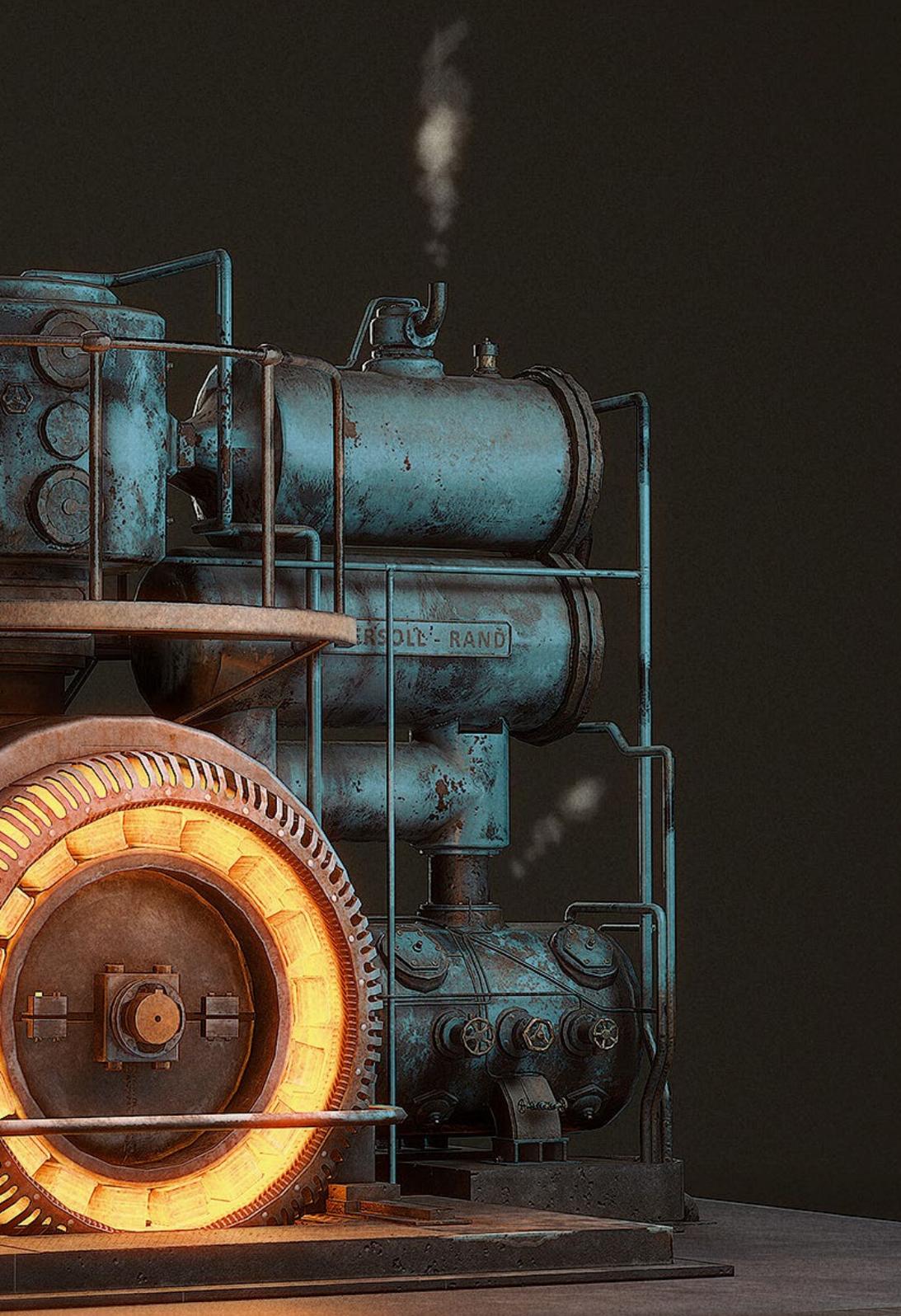
Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der Vorteile und Einschränkungen von virtueller Realität
- ◆ Entwickeln hochwertiger *Hard Surface*-Modelle
- ◆ Erstellen von qualitativ hochwertigen organischen Modellierungen
- ◆ Verstehen der Grundlagen der Retopologie
- ◆ Verstehen der Grundlagen von UVs
- ◆ Beherrschen von *Baking* in *Substance Painter*
- ◆ Gekonntes Verwalten von Ebenen
- ◆ In der Lage sein, ein *Dossier* zu erstellen und eine Arbeit auf professionellem Niveau und in höchster Qualität zu präsentieren
- ◆ Bewusstes Entscheiden, welche Programme am besten zur *Pipeline* des Studenten passen

“

*Die Auffrischung Ihrer Kenntnisse wird den Unterschied für Ihre zukünftige Karriere in der Videospielebranche ausmachen. Sie werden sich durch Ihre Fähigkeiten und Ihr Fachwissen in *Substance Painter* und *Marmoset* auszeichnen“*





Spezifische Ziele

Modul 1. *Substance Painter*

- ◆ Verwenden von *Substance*-Texturen auf intelligente Art und Weise
- ◆ In der Lage sein, jede Art von Maske zu erstellen
- ◆ Beherrschen von Generatoren und Filtern
- ◆ Erstellen von hochwertigen Texturen für die Modellierung von *Hard Surface*
- ◆ Erstellen von hochwertigen Texturen für die organische Modellierung
- ◆ In der Lage sein, ein gutes *Rendering* zu erstellen, um die *Props* zu zeigen

Modul 2. *Marmoset*

- ◆ Eingehendes Analysieren dieses Tools und Vorstellung seiner Vorteile für den Profi
- ◆ In der Lage sein, jede Art von Maske zu erstellen
- ◆ Beherrschen von Generatoren und Filtern
- ◆ Erstellen von hochwertigen Texturen für die Modellierung von *Hard Surface*
- ◆ Erstellen von hochwertigen Texturen für die organische Modellierung
- ◆ In der Lage sein, ein gutes *Rendering* zu erstellen, um die *Props* zu zeigen

Modul 3. *Baking*

- ◆ Verstehen der Grundlagen des *Baking*
- ◆ Wissen, wie man die Probleme löst, die beim *Bake* eines Modells auftreten können
- ◆ In der Lage sein, das *Baking* für jedes Modell durchzuführen
- ◆ Beherrschen des *Baking* in *Marmoset* in Echtzeit

03

Kursleitung

Die Fachleute, die diesen Unterricht ausmachen, wurden von der TECH Technologischen Universität sorgfältig ausgewählt, um den Studenten eine qualitativ hochwertige und elitäre Fortbildung für alle zu bieten. Aus diesem Grund wird die Fachkraft für Videospiele in diesem Programm von Experten angeleitet, die ein Thema perfekt beherrschen, das immer mehr qualifiziertes Personal erfordert. Die umfassende Erfahrung der Dozenten in der Verwendung von *Substance Painter* und *Marmoset* verleiht allen theoretischen Inhalten eine ausgesprochen praktische Note.





“

Eine spezialisierter Lehrkörper, der Sie dazu befähigt, Ihre künstlerischen Kreationen für VR-basierte Videospiele zu entwickeln und umzusetzen"

Leitung



Hr. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- ◆ Senior Artist für Umgebung und Elemente und 3D-Berater bei The Glimpse Group VR
- ◆ Designer von 3D-Modellen und Texturkünstler für Inmo-Reality
- ◆ Props- und Umgebungskünstler für PS4-Spiele bei Rascal Revolt
- ◆ Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität des Baskenlandes
- ◆ Spezialist für Grafiktechniken der Universität des Baskenlandes
- ◆ Masterstudiengang in Bildhauerei und digitalem Modellieren an der Voxel School von Madrid
- ◆ Masterstudiengang in Kunst und Design für Videospiele an der U-tad University von Madrid

Professoren

Hr. Márquez Maceiras, Mario

- ◆ Audiovisueller Operator PTM Pictures That Move
- ◆ Gaming Tech Support Agent bei 5CA
- ◆ Schöpfer und Designer von 3D- und VR-Umgebungen bei Inmoreality
- ◆ Art Designer bei Seamantis Games
- ◆ Gründer von Evolve Games
- ◆ Hochschulabschluss in Grafikdesign an der Kunsthochschule von Granada
- ◆ Hochschulabschluss in Videospiele-Design und interaktiven Inhalten an der Kunsthochschule von Granada
- ◆ Masterstudiengang in Game Design, U-tad, Designschule von Madrid



04

Struktur und Inhalt

Das Programm, das von den von der TECH Technologischen Universität ausgewählten Lehrkräften entwickelt wurde, ist so konzipiert und gestaltet, dass die Fachkraft für Virtual Reality-Videospiele in der Lage ist, die wesentlichen Konzepte für ein Grafikprojekt zu integrieren, das dem Niveau der großen Studios der Videospieldindustrie entspricht. Zu diesem Zweck wurde der Lehrplan in drei Module unterteilt, von denen jedes die wichtigsten Programme für die künstlerische Gestaltung von Videospielen eingehend untersucht. All dies wird durch multimediales Material, zusätzliche Lektüre und praktische Simulationen ergänzt, die es der Fachkraft für Videospiele ermöglichen, ein umfassenderes und solideres Wissen zu erlangen.



“

*Optimieren Sie dank dieses Universitätsexperten
alle Ressourcen, die Ihnen die Programme für
3D-Design und -Erstellung für VR-Videospiele zur
Verfügung stellen"*

Modul 1. Substance Painter

- 1.1. Erstellung von Projekten
 - 1.1.1. Importieren von Maps
 - 1.1.2. UVs
 - 1.1.3. *Baking*
- 1.2. Schichten
 - 1.2.1. Arten von Schichten
 - 1.2.2. Optionen für Schichten
 - 1.2.3. Materialien
- 1.3. Malen
 - 1.3.1. Arten von Pinseln
 - 1.3.2. *Fill Projections*
 - 1.3.3. *Advance Dynamic Painting*
- 1.4. Auswirkungen
 - 1.4.1. Fill
 - 1.4.2. Ebenen
 - 1.4.3. *Anchor Points*
- 1.5. Masken
 - 1.5.1. Alphas
 - 1.5.2. Prozedurale und *Grunges*
 - 1.5.3. *Hard Surfaces*
- 1.6. Generatoren
 - 1.6.1. Generatoren
 - 1.6.2. Verwendungen
 - 1.6.3. Beispiele
- 1.7. Filter
 - 1.7.1. Filter
 - 1.7.2. Verwendungen
 - 1.7.3. Beispiele
- 1.8. Texturierung von *Prop Hard Surface*
 - 1.8.1. Texturierung von *Prop*
 - 1.8.2. Texturierung von *Prop*-Entwicklung
 - 1.8.3. Endgültige *Prop*-Texturierung

- 1.9. Texturierung von organischem *Prop*
 - 1.9.1. Texturierung von *Prop*
 - 1.9.2. Texturierung von *Prop*-Entwicklung
 - 1.9.3. Endgültige *Prop*-Texturierung
- 1.10. Render
 - 1.10.1. Iray
 - 1.10.2. Nachbearbeitung
 - 1.10.3. Behandlung des Col

Modul 2. Marmoset

- 2.1. Die Alternative
 - 2.1.1. Importieren
 - 2.1.2. Schnittstelle
 - 2.1.3. *Viewport*
- 2.2. *Classic*
 - 2.2.1. *Scene*
 - 2.2.2. *Tool Settings*
 - 2.2.3. *History*
- 2.3. In der *Scene*
 - 2.3.1. *Render*
 - 2.3.2. *Main Camera*
 - 2.3.3. *Sky*
- 2.4. *Lights*
 - 2.4.1. Typen
 - 2.4.2. *Shadow Catcher*
 - 2.4.3. *Fog*
- 2.5. *Texture*
 - 2.5.1. *Texture Project*
 - 2.5.2. Importieren von Maps
 - 2.5.3. *Viewport*
- 2.6. *Layers: Paint*
 - 2.6.1. *Paint Layer*
 - 2.6.2. *Fill Layer*
 - 2.6.3. *Group*

- 2.7. *Layers: Adjustments*
 - 2.7.1. *Adjustment Layer*
 - 2.7.2. *Input Processor Layer*
 - 2.7.3. *Procedural Layer*
- 2.8. *Layers: Masks*
 - 2.8.1. *Mask*
 - 2.8.2. *Channels*
 - 2.8.3. *Maps*
- 2.9. *Materialien*
 - 2.9.1. *Arten von Materialien*
 - 2.9.2. *Konfiguration*
 - 2.9.3. *Anwendung auf die Szene*
- 2.10. *Dossier*
 - 2.10.1. *Marmoset Viewer*
 - 2.10.2. *Exportieren von Render-Bildern*
 - 2.10.3. *Videos exportieren*

Modul 3. *Baking*

- 3.1. *Baking* der Modellierung
 - 3.1.1. *Vorbereiten des Modells zum Baking*
 - 3.1.2. *Grundlagen des Baking*
 - 3.1.3. *Optionen für die Verarbeitung*
- 3.2. *Baking* des Modells: *Painter*
 - 3.2.1. *Baking in Painter*
 - 3.2.2. *Bake Low Poly*
 - 3.2.3. *Bake High Poly*
- 3.3. *Baking* des Modells: *Boxen*
 - 3.3.1. *Boxen verwenden*
 - 3.3.2. *Abstände justieren*
 - 3.3.3. *Compute Tangent Space per Fragment*
- 3.4. *Baking* von *Maps*
 - 3.4.1. *Normalitäten*
 - 3.4.2. *ID*
 - 3.4.3. *Ambient Occlusion*

- 3.5. *Baking* von *Maps*: *Kurvierungen*
 - 3.5.1. *Kurvierung*
 - 3.5.2. *Thickness*
 - 3.5.3. *Verbesserung der Qualität der Maps*
- 3.6. *Baking* in *Marmoset*
 - 3.6.1. *Marmoset*
 - 3.6.2. *Funktionen*
 - 3.6.3. *Baking in Real Time*
- 3.7. Konfigurieren des Dokuments für *Baking* in *Marmoset*
 - 3.7.1. *High Poly* und *Low Poly* in 3ds Max
 - 3.7.2. *Anordnen der Szene in Marmoset*
 - 3.7.3. *Überprüfen, ob alles korrekt ist*
- 3.8. *Panel Bake Project*
 - 3.8.1. *Bake Group, High und Low*
 - 3.8.2. *Menü Geometry*
 - 3.8.3. *Load*
- 3.9. *Erweiterte Optionen*
 - 3.9.1. *Output*
 - 3.9.2. *Einstellen des Cage*
 - 3.9.3. *Configure Maps*
- 3.10. *Baking*
 - 3.10.1. *Karten*
 - 3.10.2. *Ergebnisvorschau*
 - 3.10.3. *Baking* fließender Geometrie



Das Programm dieses Universitätsexperten erleichtert das Lernen von 3D-Design mit einer Reihe von Ressourcen und einem einzigartigen Relearning-System"

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 Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Substance Painter und Marmoset garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Substance Painter und Marmoset** 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: **Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Substance Painter und Marmoset**

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
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer



Universitätsexperte

Kunst für Virtuelle Realität mit
Substance Painter und Marmoset

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

Universitätsexperte

Kunst für Virtuelle Realität mit Substance Painter und Marmoset

