

Universitätsexperte

Kunst für Virtuelle Realität mit Blender,
ZBrush und UVs



Universitätsexperte Kunst für Virtuelle Realität mit Blender, ZBrush und UVs

- » 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/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-kunst-virtuelle-realitat-blender-zbrush-uv

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 Modellierung von Virtual Reality-Videospielen ist eine Herausforderung für Grafikdesigner in der Spieleindustrie. Um dies zu erreichen, ist es unerlässlich, über die Fähigkeiten und Fertigkeiten in den Design- und Bildbearbeitungsprogrammen zu verfügen, die in der Videospielebranche verwendet werden. In diesem Kurs kann sich die Fachkraft auf die gefragtesten Designprogramme spezialisieren, um Zugang zu den besten Unternehmen zu erhalten. Durch eine Online-Lernmethode, die auf praktischen und qualitativ hochwertigen Inhalten basiert, die von Experten des Sektors vermittelt werden, wird die Fachkraft für Videospiele fortgeschrittene Fähigkeiten im Umgang mit Blender, Zbrush und UVs erwerben.



“

Spezialisieren Sie sich und übertreffen Sie sich mit diesem Universitätsexperten auf dem Gebiet der künstlerischen Gestaltung von Virtual Reality-Videospielen”

Dieser Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Blender, Zbrush und UVs ermöglicht es der Fachkraft aus dem Bereich Videospiele, die wesentlichen Designprogramme für die Erstellung von Virtual Reality-Projekten in diesem Sektor zu beherrschen. Es ist jedoch von entscheidender Bedeutung, die Vor- und Nachteile der einzelnen Produkte zu kennen. Daher geht dieses Programm detailliert auf die Grundlagen des UV-Mappings und der Retopologie ein, um hervorragende Ergebnisse in VR-Spielen zu erzielen.

Die umfangreiche Erfahrung der Lehrkräfte, die Teil dieses Studiengangs sind, liefert die nützlichsten Werkzeuge für die erfolgreichste Modellierung und verrät die Tricks, die es den Fachleuten ermöglichen, jedem Problem entschlossen entgegenzutreten und sie während ihres Lernprozesses zu begleiten.

Eine Fortbildung, die eine Spezialisierung mit Inhalten bietet, die nur Experten des Sektors beherrschen, bis hin zu dem Wissen, wie man jedes Detail extrahiert, um es in einer Branche anzuwenden, die immer mehr qualifizierte Fachleute verlangt. Die digitalen Multimedialinhalte, die durch Lektüren und Videozusammenfassungen ergänzt werden, bilden ein Programm, das entwickelt wurde, um Fachleute für Videospiele bei ihrer Entwicklung zu unterstützen.

Eine ausgezeichnete Gelegenheit, sich in einem boomenden Sektor zu spezialisieren, und mit dem Vorteil, einer flexiblen 100%igen Online-Lehrmethode folgen zu können, die es ermöglicht, die Kenntnisse überall und zu jeder Zeit zu erweitern.

Dieser **Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Blender, ZBrush und UVs** 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 Videospiele 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

“

Das Erreichen Ihrer Ziele im künstlerischen Bereich der VR-Videospiele erfordert eine gute Vorbereitung. Spezialisieren Sie sich mit diesem Universitätsexperten“

“

Steigern Sie Ihre kreativen Fähigkeiten mit den Programmen zur Modellierung von VR-Videospielen, in die dieser Universitätsexperte Sie einführt“

Erneuern Sie Ihr Wissen mit einer innovativen Methodik und heben Sie sich von Ihrer Konkurrenz ab.

Starten Sie Ihr künstlerisches Projekt im Bereich VR-Videospiele und messen Sie sich mit den Besten der Branche.

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung 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.



02 Ziele

In diesem Programm wird die Fachkraft für Videospiele in die Lage versetzt, die wichtigsten Werkzeuge für die Erstellung hochwertiger organischer Modelle in der Virtual Reality-Umgebung gekonnt einzusetzen. Mit einem praktischen Ansatz wird dieser Kurs es ermöglichen, die zentralen Konzepte bei der Gestaltung und Erstellung von Videospiele mit einer *Relearning*-Methodik zu verstehen, dank der solide Lernfortschritte gemacht werden können.





“

Die Relearning-Methodik ermöglicht es Ihnen, die wichtigsten Kenntnisse zu verinnerlichen, um in Ihrer beruflichen Laufbahn voranzukommen”



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
- ◆ Treffen einer bewussten Entscheidung, welche Programme am besten zur *Pipeline* des Studenten passen



Ihr fortgeschrittenes Wissen wird es Ihnen ermöglichen, den Rest der Konkurrenten im Rennen um das Grafikdesign der virtuellen Realität für Videospiele zu übertreffen. Schreiben Sie sich ein und machen Sie den nächsten Schritt”





Spezifische Ziele

Modul 1. Zbrush

- ◆ In der Lage sein, jede Art von Mesh zu erstellen, um mit dem Modellieren zu beginnen
- ◆ In der Lage sein, jede Art von Maske zu erstellen
- ◆ Beherrschen von IMM- und Kurvenpinseln
- ◆ Modellieren von *Low Poly* zu *High Poly*
- ◆ Erstellen von qualitativ hochwertigen organischen Modellierungen

Modul 2. Retopo

- ◆ Beherrschen der ZBrush-Retopologie
- ◆ Wissen, wann *ZRemesher*, *Decimation Master* und *ZModeler* verwendet werden sollten
- ◆ In der Lage sein, die Retopologie einer beliebigen Modellierung durchzuführen
- ◆ Beherrschen von TopoGun, einem speziellen professionellen Werkzeug
- ◆ Fortbilden des Profis in der Durchführung komplexer Retuschen

Modul 3. UVs

- ◆ Beherrschen der in ZBrush verfügbaren UV-Tools
- ◆ Wissen, wo man eine Modellierung ausschneiden muss
- ◆ Maximales Nutzen des UV-Bereichs
- ◆ Beherrschen des speziellen Rizom UV-Werkzeugs

is plaque commemorates the site
the first quantum teleportation of
man from earth to space.

We honor our pioneers,
their families and sacrifices.

May we always have a
home within reach.

03

Kursleitung

Dieser Abschluss umfasst eine Gruppe von professionellen Lehrern im Bereich Design und Gamification, die von der TECH Technologischen Universität sorgfältig ausgewählt wurden. Um eine qualitativ hochwertige Fortbildung für alle zu gewährleisten, bietet dieser Universitätsexperte einen Lehrplan an, der von den besten Fachleuten auf diesem Gebiet ausgearbeitet wurde, die die Studenten bei ihrem Ziel begleiten werden, führend auf dem Gebiet der künstlerischen Gestaltung von Videospielen zu werden.





“

Nur Spezialisten auf diesem Gebiet sind in der Lage, das kreative Talent in Ihnen zum Vorschein zu bringen. Nutzen Sie Ihr Potenzial in diesem Universitätsexperten in Kunst für Virtuelle Realität mit Blender, Zbrush und UVs”

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

Hr. Morro, Pablo

- ♦ 3D-Künstler, spezialisiert auf Modellierung, VFX und Texturen
- ♦ 3D-Künstler bei Mind Trips
- ♦ Hochschulabschluss in Videospieleentwicklung und -Design an der Universität Jaume I



04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätsexperten ist in drei Module unterteilt, die es der Fachkraft für Videospiele ermöglichen, die Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Beherrschung grundlegender Elemente zur Entwicklung von Grafikdesigns mit virtueller Realität im Videospiele-Sektor zu erwerben. Die von der TECH Technologischen Universität angebotene Plattform stellt den Studenten umfangreiche digitale Ressourcen zur Verfügung, die durch Lektüren und ein System von Videozusammenfassungen ergänzt werden, die das Studium erleichtern.



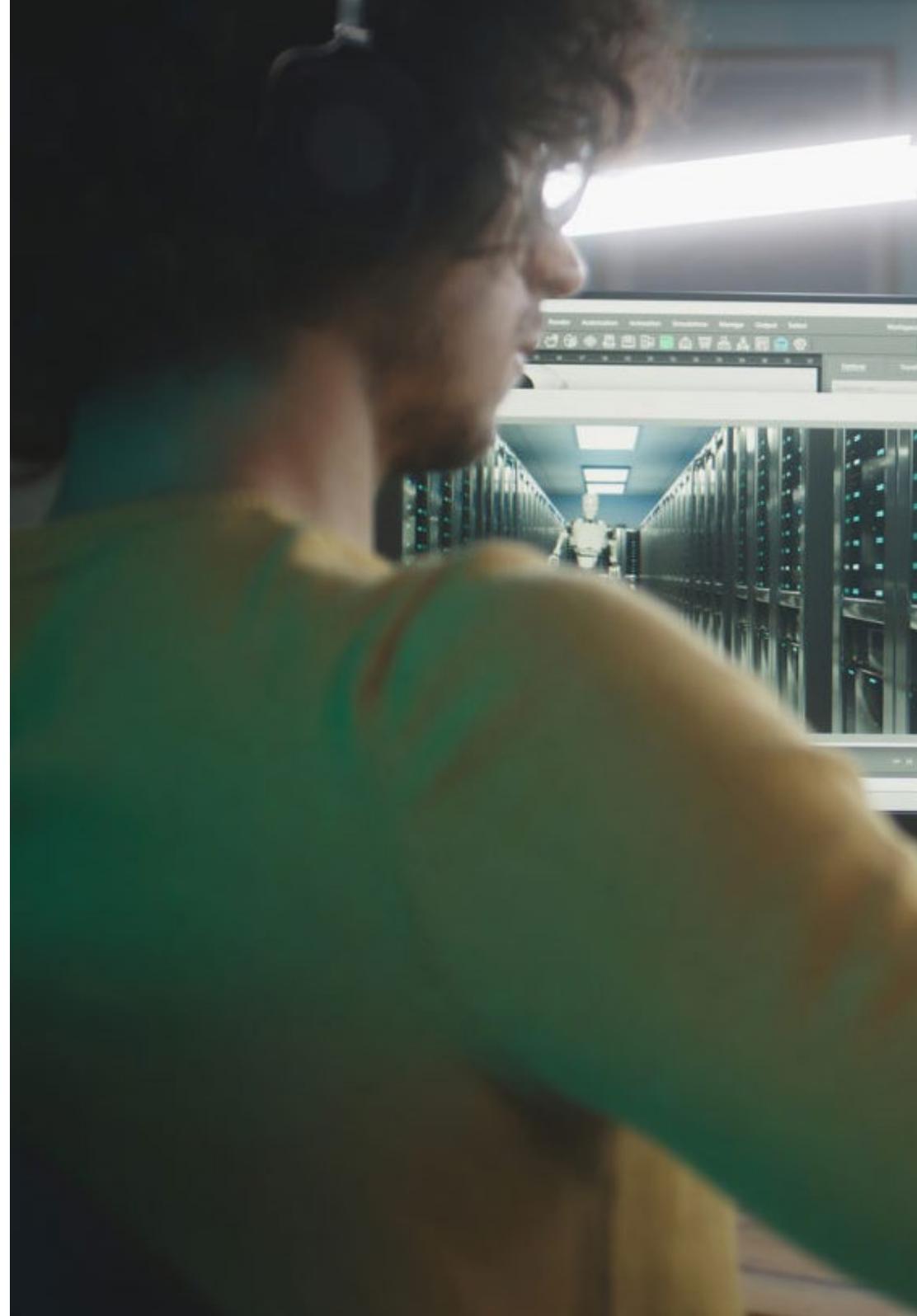


“

Nutzen Sie die vielfältigen Ressourcen, die Ihnen in diesem Universitätsexperten für die künstlerische Gestaltung von Videospiele mit virtueller Realität zur Verfügung stehen”

Modul 1. Zbrush

- 1.1. Zbrush
 - 1.1.1. Polymesh
 - 1.1.2. *Subtools*
 - 1.1.3. Gizmo 3D
- 1.2. Schaffen von Mesh
 - 1.2.1. *Quick Mesh* und Primitive
 - 1.2.2. *Mesh Extract*
 - 1.2.3. Boolesche Operationen
- 1.3. Skulptur
 - 1.3.1. Symmetrie
 - 1.3.2. Hauptpinsel
 - 1.3.3. *Dynamesh*
- 1.4. Masken
 - 1.4.1. Pinsel und Maskenmenü
 - 1.4.2. Masken auf Pinseln
 - 1.4.3. *Polygroups*
- 1.5. Organische Bildhauerei von *Props*
 - 1.5.1. *Low Poly*-Bildhauerei
 - 1.5.2. *Low Poly*-Bildhauerei Entwicklung
 - 1.5.3. Endgültige *Low Poly*-Bildhauerei
- 1.6. IMM-Pinsel
 - 1.6.1. Kontrollen
 - 1.6.2. *Multi Mesh* einfügen
 - 1.6.3. IMM-Pinsel erstellen
- 1.7. *Curve*-Pinsel
 - 1.7.1. Kontrollen
 - 1.7.2. Erstellen von *Curve*-Pinseln
 - 1.7.3. IMM-Pinsel mit Kurven
- 1.8. *High Poly*
 - 1.8.1. Subdivisionen und *Dynamic Subdivisions*
 - 1.8.2. *HD-Geometry*
 - 1.8.3. Projektion von Rauschen





- 1.9. Andere Arten von Mesh
 - 1.9.1. *MicroMesh*
 - 1.9.2. *NanoMesh*
 - 1.9.3. *ArrayMesh*
- 1.10. Organische Bildhauerei von *Props High Poly*
 - 1.10.1. Bildhauerei von *Props*
 - 1.10.2. Bildhauerei von *Prop*-Entwicklung
 - 1.10.3. Endgültige *Prop*-Bildhauerei

Modul 2. Retopo

- 2.1. Retopo in *ZBrush-ZRemesher*
 - 2.1.1. *ZRemesher*
 - 2.1.2. Leitfäden
 - 2.1.3. Beispiele
- 2.2. Retopo in *ZBrush-Decimation Master*
 - 2.2.1. *Decimation Master*
 - 2.2.2. Kombinieren mit Pinseln
 - 2.2.3. *Workflow*
- 2.3. Retopo in *ZBrush-ZModeler*
 - 2.3.1. *ZModeler*
 - 2.3.2. Modi
 - 2.3.3. Korrigieren von Mesh
- 2.4. *Prop*-Retopologie
 - 2.4.1. *Prop Hard Surface*-Retopo
 - 2.4.2. Organisches *Prop*-Retopo
 - 2.4.3. Retopo einer Hand
- 2.5. *TopoGun*
 - 2.5.1. Vorteile von *TopoGun*
 - 2.5.2. Die Schnittstelle
 - 2.5.3. Importieren
- 2.6. *Tools: Edit*
 - 2.6.1. *Simple Edit Tool*
 - 2.6.2. *Simple Create Tool*
 - 2.6.3. *Draw Tool*

- 2.7. *Tools: Bridge*
 - 2.7.1. *Bridge Tool*
 - 2.7.2. *Brush Tool*
 - 2.7.3. *Extrude Tool*
- 2.8. *Tools: Tubes*
 - 2.8.1. *Tubes Tool*
 - 2.8.2. *Symmetry Setup*
 - 2.8.3. *Subdivision Feature und Baking von Maps*
- 2.9. Retopo eines Kopfes
 - 2.9.1. *Loops im Gesicht*
 - 2.9.2. *Optimierung des Meshes*
 - 2.9.3. *Exportieren*
- 2.10. Ganzkörper-Retopo
 - 2.10.1. *Körper-Loops*
 - 2.10.2. *Optimierung des Meshes*
 - 2.10.3. *VR-Anforderungen*

Modul 3. UVs

- 3.1. Fortgeschrittene UVs
 - 3.1.1. *Warnings*
 - 3.1.2. *Schnitte*
 - 3.1.3. *Texturdichte*
- 3.2. Erstellen von UVs in ZBrush-UV Master
 - 3.2.1. *Kontrollen*
 - 3.2.2. *Unwrap*
 - 3.2.3. *Unusual-Topologie*
- 3.3. UV Master: *Painting*
 - 3.3.1. *Control Painting*
 - 3.3.2. *Schaffen von Seams*
 - 3.3.3. *Checkseams*





- 3.4. UV Master: *Packing*
 - 3.4.1. *UV Packing*
 - 3.4.2. Schaffung von Inseln
 - 3.4.3. *Flatten*
- 3.5. UV Master: Klone
 - 3.5.1. Arbeiten mit Klonen
 - 3.5.2. *Polygroups*
 - 3.5.3. *Control Painting*
- 3.6. Rizom UV
 - 3.6.1. *Rizom Script*
 - 3.6.2. Die Schnittstelle
 - 3.6.3. Importieren mit oder ohne UVs
- 3.7. *Seams and Cuts*
 - 3.7.1. Tastaturkürzel
 - 3.7.2. Panel 3D
 - 3.7.3. Panel UV
- 3.8. UV *Unwrap* und *Layout Panel*
 - 3.8.1. *Unfold*
 - 3.8.2. *Optimize*
 - 3.8.3. *Layout* und *Packing*
- 3.9. UV und Tools
 - 3.9.1. *Align, Straighten, Flip* und *Fit*
 - 3.9.2. *TopoCopy* und *Stack1*
 - 3.9.3. Parameter *Edge Loop*
- 3.10. Fortgeschrittene UV Rizom
 - 3.10.1. *Auto Seams*
 - 3.10.2. UVs *Channels*
 - 3.10.3. *Texel Density*

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 Virtuelle Realität mit Blender, ZBrush und UVs 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 Virtuelle Realität mit Blender, ZBrush und UVs** 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 Kunst für Virtuelle Realität mit Blender, ZBrush und UVs**
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

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Kunst für Virtuelle
Realität mit Blender,
ZBrush und UVs

- » 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 Blender,
ZBrush und UVs

