

Universitätsexperte

Kunst für Virtuelle Realität mit Unity, Blender und 3ds Max

Universitätsexperte

Kunst für Virtuelle Realität mit Unity, Blender und 3ds Max

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-kunst-virtuelle-realitat-unity-blender-3ds-max

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

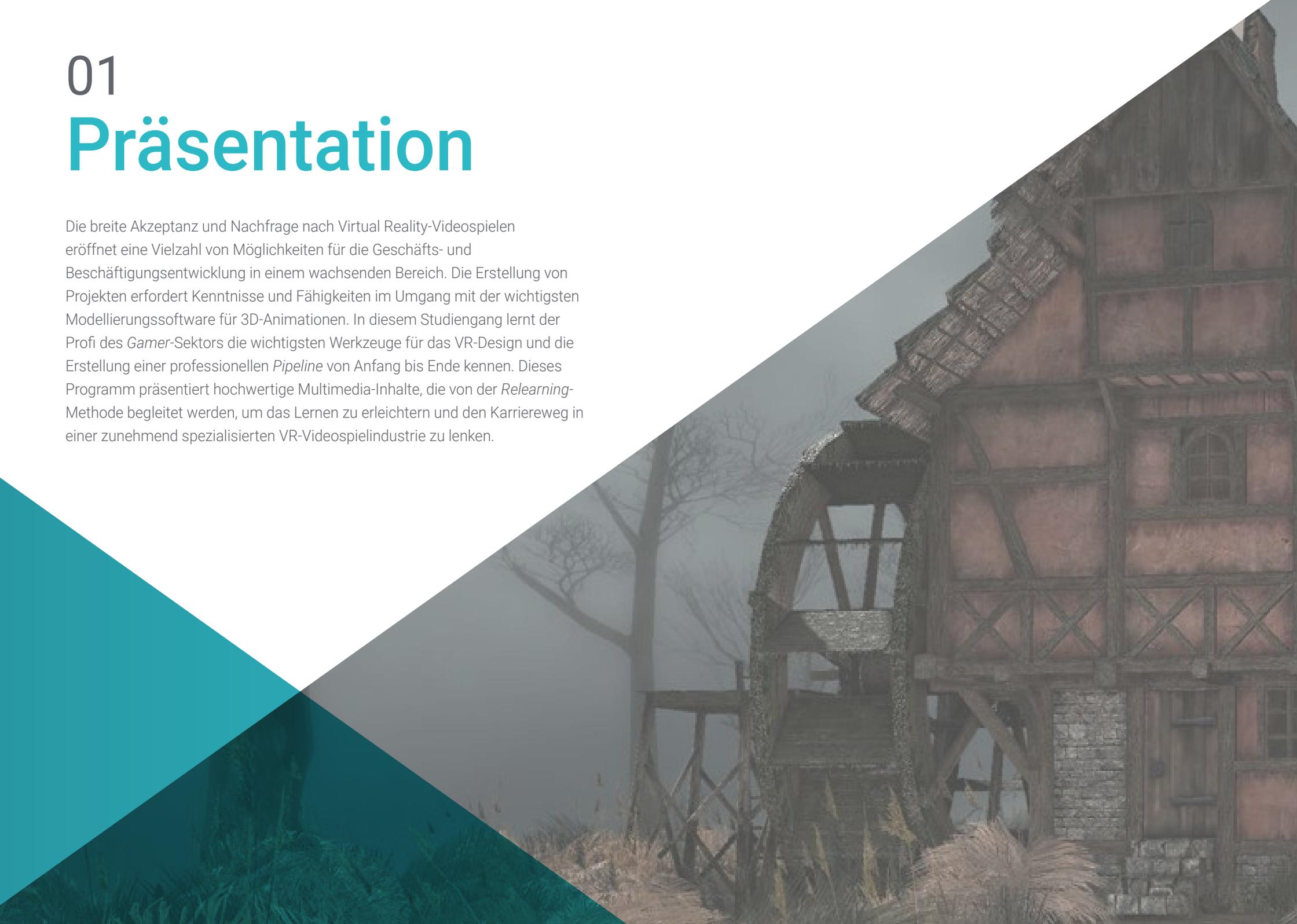
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Die breite Akzeptanz und Nachfrage nach Virtual Reality-Videospielen eröffnet eine Vielzahl von Möglichkeiten für die Geschäfts- und Beschäftigungsentwicklung in einem wachsenden Bereich. Die Erstellung von Projekten erfordert Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang mit der wichtigsten Modellierungssoftware für 3D-Animationen. In diesem Studiengang lernt der Profi des *Gamer*-Sektors die wichtigsten Werkzeuge für das VR-Design und die Erstellung einer professionellen *Pipeline* von Anfang bis Ende kennen. Dieses Programm präsentiert hochwertige Multimedia-Inhalte, die von der *Relearning*-Methode begleitet werden, um das Lernen zu erleichtern und den Karriereweg in einer zunehmend spezialisierten VR-Videospielindustrie zu lenken.



“

Spezialisieren Sie sich auf die drei Programme, die bei Ihren 3D-Animationsprojekten in der Welt der Spiele den Unterschied ausmachen werden"

Beat Saber oder *Half-Life Alyx* sind Beispiele für die großen sozialen Auswirkungen und das Potenzial von virtueller Realität im *Gaming*-Sektor. Diese Technologie hat in den letzten Jahren die am schnellsten wachsende Branche verändert, indem sie die Bindung der *Gamer* an die Videospiele verstärkt und gleichzeitig die Erstellung von qualitativ hochwertigen künstlerischen Inhalten fördert. Daher deckt dieser Universitätsexperte die drei wichtigsten 3D-Modellierungsprogramme ab, die auf den Videospiele-Sektor ausgerichtet sind.

Dank der umfangreichen Erfahrung der Lehrkräfte wird die Fachkraft für Videospiele ihre Kenntnisse in diesem Bereich vervollkommen und in der Lage sein, ihre eigenen grafischen Projekte zu erstellen und sie mit den notwendigen Voraussetzungen für den Erfolg auf den Markt zu bringen. Ein Programm mit einem praktischen Ansatz, der nah an der Realität des Sektors ist, mit digitalen Multimedia-Inhalten, die das Verständnis und die berufliche Entwicklung in einem wettbewerbsintensiven Umfeld erleichtern.

Eine ausgezeichnete Gelegenheit, sich zu spezialisieren, mit dem Vorteil, dass Sie dem Unterricht zu 100% online folgen können, mit einer flexiblen Methodik, die es der Fachkraft für Videospiele ermöglicht, ihr Wissen zu dem Zeitpunkt und in dem Tempo zu erweitern, das sie wünscht.

Dieser **Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Unity, Blender und 3ds Max** 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

“

Videospiele wie Assassin's Creed wurden mit 3ds Max entwickelt. Worauf warten Sie noch, um mit Ihrem eigenen Projekt dank der Beherrschung dieses Programms erfolgreich zu sein?“

“

Sie werden den Weg einschlagen, den Sie im Bereich der VR-Videospiele gesucht haben, mit der Garantie, dass Sie die Werkzeuge beherrschen, die von den Unternehmen des Sektors am häufigsten verwendet werden“

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 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.

Ihnen werden aktuelle Multimedia-Ressourcen zur Verfügung stehen, die von einem auf virtuelle Realität in Videospielen spezialisierten Lehrteam entwickelt wurden.

Kombinieren Sie Ihr persönliches Leben mit dem Erlernen von Spieldesign für virtuelle Realität im Gaming-Sektor, dank einer 100%igen Online-Methode.



02 Ziele

Um die wichtigsten Vorteile und Grenzen von virtueller Realität in Videospielen zu verstehen, wurde ein Universitätsexperte erstellt, der jede der verwendeten Grafikdesignsoftware, die wichtigsten Tools und ihre Anwendung in jeder Situation eingehend untersucht. Mit einem eminent praktischen Ansatz ermöglicht dieses Programm den Studenten, ihr Ziel der Perfektionierung ihrer Kenntnisse im Bereich der Videospieldkunst zu erreichen.



“

Sie werden Ihre beruflichen Ziele mit einem fundierten Studium der wichtigsten Tools für 3D-Objektdesign und -modellierung im Gamer-Universum erreichen"



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 Design der virtuellen Realität für Videospiele zu übertreffen. Schreiben Sie sich ein und machen Sie den nächsten Schritt"





Spezifische Ziele

Modul 1. Das Projekt und die Unity-Grafik-Engine

- ◆ Entwickeln eines VR-Projekts
- ◆ Vertiefen in das VR-orientierte Unity
- ◆ Importieren von Texturen und effiziente Implementierung der erforderlichen Materialien
- ◆ Erstellen einer realistischen und optimierten Beleuchtung

Modul 2. Blender

- ◆ Entwickeln von prozeduralen Materialien
- ◆ Animieren der Modellierung
- ◆ Beherrschen von Flüssigkeits-, Haar-, Partikel- und Kleidungssimulationen
- ◆ Erstellen von qualitativ hochwertigen *Renders* sowohl in *Eevee* als auch in *Cycles*
- ◆ Erlernen des Umgangs mit dem neuen *Grease Pencil* und wie man ihn optimal nutzt
- ◆ Erlernen des Umgangs mit den neuen *Geometry Nodes* und in der Lage sein, vollständig prozedural zu modellieren

Modul 3. 3ds Max

- ◆ Meistern der Modellierung in 3ds Max
- ◆ Erlernen der Kompatibilität von 3ds Max mit Unity für VR
- ◆ Kennen der am häufigsten benutzten Modifikatoren und in der Lage sein, sie fließend zu verwenden
- ◆ Verwenden von echten Workflow-Techniken

03

Kursleitung

Die Fachleute des Sektors, die für die Ausarbeitung des Programms dieses Universitätsexperten verantwortlich sind, wurden von der TECH Technologischen Universität aufgrund ihrer Erfahrung und ihrer fortgeschrittenen Kenntnisse der Virtual Reality-Technologie in der Spieleindustrie ausgewählt. Die Studenten werden die wesentlichen Techniken erlernen, um eigene Videospiele zu entwickeln, und zwar von Fachleuten, die sich mit der Verwendung von Unity, Blender und 3ds Max auskennen.





“

Nutzen Sie die Gelegenheit, sich bei diesem Unterricht von erfahrenen Designern von Virtual Reality-Videospielen unterstützen zu lassen"

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. Morro, Pablo

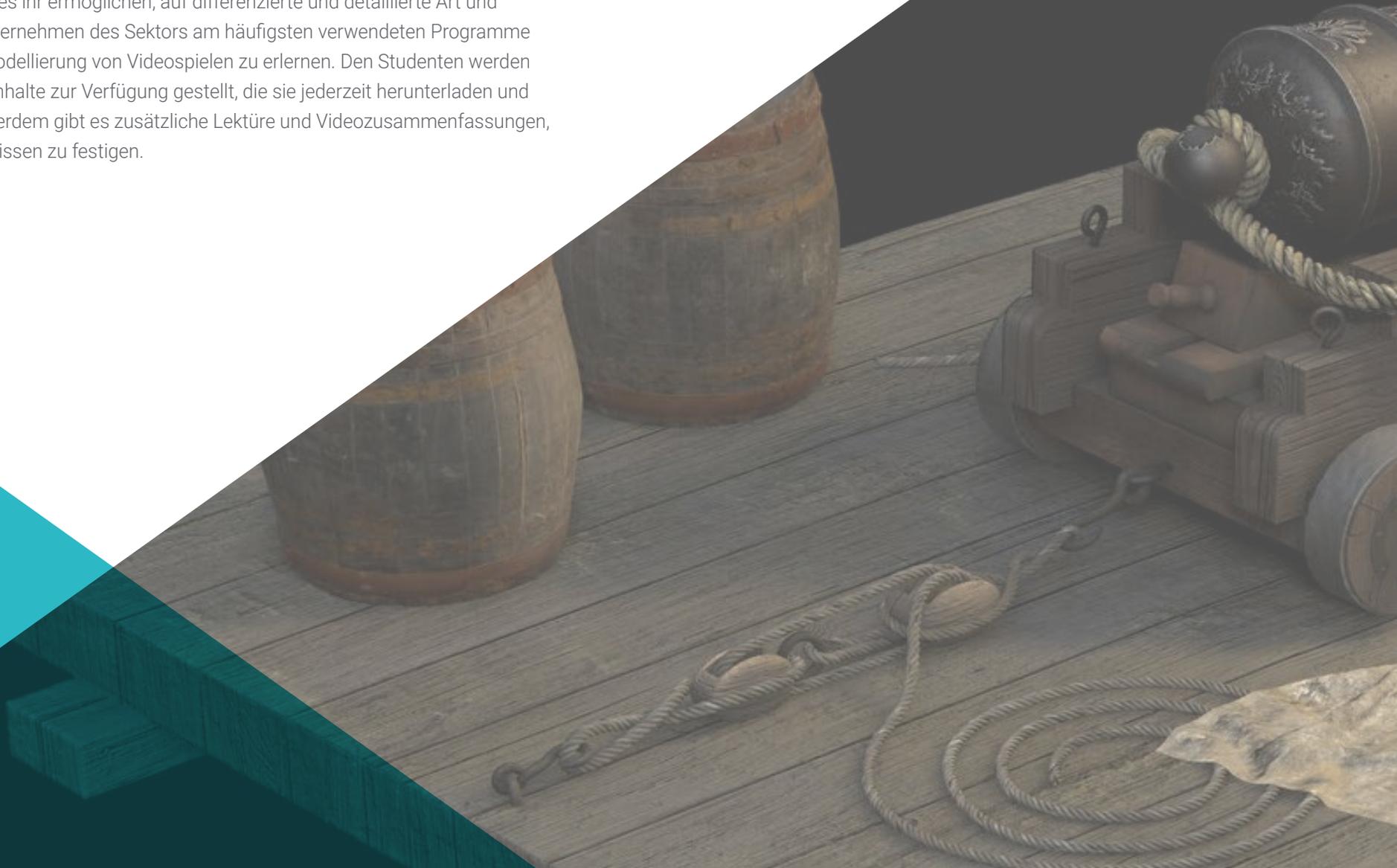
- 3D-Künstler, spezialisiert auf Modellierung, VFX und Texturen
- 3D-Künstler bei Mind Trips
- Hochschulabschluss in Videospieldesign und -Design an der Universität Jaume I



04

Struktur und Inhalt

Die Fachkraft, die an diesem Universitätsexperten teilnimmt, hat Zugang zu drei Wissensmodulen, die es ihr ermöglichen, auf differenzierte und detaillierte Art und Weise die von den Unternehmen des Sektors am häufigsten verwendeten Programme zur Gestaltung und Modellierung von Videospielen zu erlernen. Den Studenten werden hochwertige digitale Inhalte zur Verfügung gestellt, die sie jederzeit herunterladen und ansehen können. Außerdem gibt es zusätzliche Lektüre und Videozusammenfassungen, die ihnen helfen, Ihr Wissen zu festigen.





“

Nutzen Sie alle Inhalte, die von professionellen Dozenten des Sektors zur Verfügung gestellt werden, um sich mit Ihren eigenen Virtual Reality-Projekten im Gaming-Umfeld abzuheben"

Modul 1. Das Projekt und die Unity-Grafik-Engine

- 1.1. Design
 - 1.1.1. *PureRef*
 - 1.1.2. Skalierung
 - 1.1.3. Unterschiede und Einschränkungen
- 1.2. Projektplanung
 - 1.2.1. Modulare Planung
 - 1.2.2. *Blockout*
 - 1.2.3. Montage
- 1.3. Visualisierung in Unity
 - 1.3.1. Unity für Oculus konfigurieren
 - 1.3.2. Oculus App
 - 1.3.3. Kollisions- und Kameraeinstellungen
- 1.4. Visualisierung in Unity: *Scene*
 - 1.4.1. Konfiguration der *Scene* für VR
 - 1.4.2. APKs exportieren
 - 1.4.3. Installieren von APKs auf Oculus Quest 2
- 1.5. Materialien in Unity
 - 1.5.1. *Standard*
 - 1.5.2. Unlit: Besonderheiten dieses Materials und wann es zu verwenden ist
 - 1.5.3. Optimierung
- 1.6. Texturen in Unity
 - 1.6.1. Importieren von Texturen
 - 1.6.2. Transparenzen
 - 1.6.3. *Sprite*
- 1.7. *Lighting*: Beleuchtung
 - 1.7.1. Beleuchtung in VR
 - 1.7.2. Menü *Lighting* in Unity
 - 1.7.3. *Skybox VR*
- 1.8. *Lighting*: *Lightmapping*
 - 1.8.1. *Lightmapping Settings*
 - 1.8.2. Arten von Lichtern
 - 1.8.3. Emissive

- 1.9. *Lighting 3: Baking*
 - 1.9.1. *Baking*
 - 1.9.2. *Ambient Occlusion*
 - 1.9.3. Optimierung
- 1.10. Organisation und Export
 - 1.10.1. *Folders*
 - 1.10.2. *Prefab*
 - 1.10.3. *Unity Package* exportieren und importieren

Modul 2. Blender

- 2.1. Schnittstelle
 - 2.1.1. Software Blender
 - 2.1.2. Steuerelemente und *Shortcuts*
 - 2.1.3. Szenen und Anpassungen
- 2.2. Modellierung
 - 2.2.1. Tools
 - 2.2.2. Netze
 - 2.2.3. Kurven und Oberflächen
- 2.3. Modifikatoren
 - 2.3.1. Modifikatoren
 - 2.3.2. Wie werden sie verwendet?
 - 2.3.3. Arten von Modifikatoren
- 2.4. *Hard Surface*-Modellierung
 - 2.4.1. Modellierung von *Props*
 - 2.4.2. Modellierung der *Prop*-Entwicklung
 - 2.4.3. Endgültige *Prop*-Modellierung
- 2.5. Materialien
 - 2.5.1. Zuweisung und Komponenten
 - 2.5.2. Materialien erstellen
 - 2.5.3. Erstellen von prozeduralen Materialien
- 2.6. Animation und *Rigging*
 - 2.6.1. *Keyframes*
 - 2.6.2. *Armatures*
 - 2.6.3. *Constraints*

- 2.7. Simulation
 - 2.7.1. Flüssigkeiten
 - 2.7.2. Haare und Partikel
 - 2.7.3. Kleidung
- 2.8. Rendering
 - 2.8.1. Cycles und Eevee
 - 2.8.2. Lichter
 - 2.8.3. Kameras
- 2.9. Grease Pencil
 - 2.9.1. Struktur und Primitive
 - 2.9.2. Eigenschaften und Modifikatoren
 - 2.9.3. Beispiele
- 2.10. Geometry Nodes
 - 2.10.1. Attribute
 - 2.10.2. Knotentypen
 - 2.10.3. Praktisches Beispiel

Modul 3. 3ds Max

- 3.1. Konfigurieren der Schnittstelle
 - 3.1.1. Beginn des Projekts
 - 3.1.2. Automatisches und inkrementelles Speichern
 - 3.1.3. Maßeinheiten
- 3.2. Menu Create
 - 3.2.1. Objekte
 - 3.2.2. Lichter
 - 3.2.3. Zylindrische und kugelförmige Objekte
- 3.3. Menu Modify
 - 3.3.1. Das Menü
 - 3.3.2. Konfiguration der Schaltflächen
 - 3.3.3. Verwendungen
- 3.4. Edit Poly: Poligons
 - 3.4.1. Edit Poly Mode
 - 3.4.2. Edit Poligons
 - 3.4.3. Edit Geometry

- 3.5. Edit Poly: Auswahl
 - 3.5.1. Selection
 - 3.5.2. Soft Selection
 - 3.5.3. IDs und Smoothing Groups
- 3.6. Menu Hierarchy
 - 3.6.1. Lage der Pivots
 - 3.6.2. Reset XFom und Freeze Transform
 - 3.6.3. Adjust Pivot Menu
- 3.7. Material Editor
 - 3.7.1. Compact Material Editor
 - 3.7.2. Slate Material Editor
 - 3.7.3. Multi/Sub-Object
- 3.8. Modifier List
 - 3.8.1. Modifikatoren des Modellierens
 - 3.8.2. Modifikatoren der Modellierungsentwicklung
 - 3.8.3. Endgültige Modellierungsmodifikatoren
- 3.9. XView und Non-Quads
 - 3.9.1. XView
 - 3.9.2. Prüfen auf Geometriefehler
 - 3.9.3. Non-Quads
- 3.10. Exportieren für Unity
 - 3.10.1. Triangulieren des Asset
 - 3.10.2. DirectX oder OpenGL für Normale
 - 3.10.3. Schlussfolgerungen



Ihnen steht das gesamte Material zur Verfügung, das Sie benötigen, um die Grafik des nächsten VR-Gaming-Hits zu verbessern und zu gestalten"

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 Unity, Blender und 3ds Max 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 Unity, Blender und 3ds Max** 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 Unity, Blender und 3ds Max**

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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Kunst für Virtuelle Realität
mit Unity, Blender und 3ds Max

- » 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 Unity, Blender und 3ds Max

