

Universitätsexperte

3D-Modellierung von Kreaturen





Universitätsexperte 3D-Modellierung von Kreaturen

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-3d-modellierung-kreaturen

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

Videospiele basieren oft auf fiktiven Welten. Deshalb gibt es in ihnen ausgefallene Kreaturen, die den Helden begleiten oder, im Gegenteil, die großen Schurken und Feinde sind, die es zu besiegen gilt. In Fantasy-Titeln wird diese Idee oft noch viel stärker ausgenutzt, so dass die "Monster" noch furchterregender und ausgefeilter sind. Unabhängig vom Genre ist das Modellieren dieser Kreaturen harte Arbeit, die viel Kreativität und Geschick erfordert. In diesem Unterricht findet der Programmierer oder Designer alle Werkzeuge und Tricks, die er braucht, um diese Kunst zu beherrschen und sich als Spezialist auf Augenhöhe mit den Großen der Branche zu positionieren.





“

*Erschaffen Sie die nächste
Nemesis der Videospiele
und lernen Sie, wie man
3D-Kreaturen modelliert"*

Einen menschlichen Körper in 3D abzuformen ist eine Arbeit, die Präzision und anatomisches Wissen erfordert. Dieses Wissen auf fiktive Kreaturen zu übertragen, erfordert jedoch viel Geschick und Kreativität. Jedes dieser Lebewesen hat besondere und komplexe Eigenschaften. Oft mussten Skelett und Muskeln von Grund auf neu entwickelt werden.

Auf diese Weise und unter Berücksichtigung der Wichtigkeit dieser Aufgabe wurde dieser Universitätsexperte entwickelt, der es dem Studenten ermöglicht, Kreaturen von Grund auf zu erschaffen, ausgehend von verschiedenen Referenzmodellen wie der anatomischen Struktur von Tieren. Alle Inhalte werden in einem Online-Programm verfügbar sein, was die Studienarbeit von Fachleuten, die derzeit in anderen Bereichen tätig sind, sich aber auf diesen Sektor spezialisieren möchten, erheblich erleichtert.

Andererseits wird das didaktische Material des Programms es ermöglichen, die Entwicklung eines Rigs in Maya zu vertiefen, ein 3D-Modell zu animieren sowie die Kenntnisse von ZBrush auf Blender zu übertragen, einem Computerprogramm zum Modellieren, Beleuchten, Rendern und Animieren verschiedener grafischer Kompositionen.

Dieser **Universitätsexperte in 3D-Modellierung von Kreaturen** 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



Chocobos, Pokémon oder der mythische Spyro. Lernen Sie alle Modellierungsgeheimnisse hinter den wichtigsten Kreaturen der Videospieldwelt kennen"

“

Wenn Sie in der Videospiegelbranche erfolgreich sein wollen, müssen Sie die Modellierung von Kreaturen unbedingt beherrschen"

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 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.

Dank der fortgeschrittenen Techniken, die Sie in diesem Programm erlernen, werden Sie in der Lage sein, Ihre eigenen Modelle wesentlich besser aussehen zu lassen.

Sie haben es in der Hand, den Gipfel der 3D-Kreaturenmodellierung zu erklimmen. Verpassen Sie es nicht und schließen Sie sich mit TECH dem allerbesten Team an.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Programms ist es, seinen Studenten die besten Werkzeuge und die avantgardistischsten Techniken der 3D-Modellierung in Videospielen zu vermitteln, um die unglaublichsten Kreaturen zu erschaffen. Dank dieses Fachwissens können die Studenten nicht nur ihre berufliche Qualität verbessern, sondern auch ihren eigenen Beschäftigungsstatus, indem sie Zugang zu Positionen mit größerer Verantwortung oder höherem Rang erhalten und ihren wirtschaftlichen Ertrag steigern. Daher konzentriert sich dieses Programm auf die eigene berufliche und persönliche Weiterentwicklung im Bereich des 3D-Videospiel-Designs.





“

Wenn es Ihr berufliches Ziel ist, sich in der Welt der Videospiele deutlich zu profilieren, werden Sie mit TECH noch weiter kommen, als Sie es sich vorstellen können"



Allgemeine Ziele

- ◆ Erweitern der Kenntnisse über die menschliche und tierische Anatomie, um hyperrealistische Kreaturen zu entwickeln
- ◆ Beherrschen von Retopologie, UVs und Texturierung zur Perfektionierung der erstellten Modelle
- ◆ Erstellen eines optimalen und dynamischen Arbeitsablaufs 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



Sie werden in der Lage sein, furchterregende Feinde oder liebenswerte Gefährten perfekt nachzubilden. Mit diesem Universitätsexperten von TECH wählen Sie Ihren eigenen Weg"





Spezifische Ziele

Modul 1. Modellierung von Kreaturen

- ◆ Erlernen der Modellierung der Anatomie verschiedener Tierarten
- ◆ Wiederholen der verschiedenen Reptilienarten und der Erstellung von Skalen mit Displacement- und Alphakarten
- ◆ Untersuchen des Exports von Modellen nach Mari zur realistischen Texturierung
- ◆ Erfahren von Details über *Grooming* und wie das bei Tieren mit Xgen gemacht wird
- ◆ Durchführen von Rendering von Modellen in Maya Arnold Render

Modul 2. Rendering, Beleuchtung und Posing der Modelle

- ◆ Entdecken fortschrittlicher Beleuchtungs- und Fotokonzepte, um Modelle effizienter zu verkaufen
- ◆ Erlernen des Modellierens mit Hilfe verschiedener Techniken
- ◆ Vertiefen der Entwicklung eines Rigs in Maya für die anschließende mögliche Animation des Modells
- ◆ Beobachten der Kontrolle und des Einsatzes des Renderings des Modells, um alle seine Details hervorzuheben

Modul 3 Blender: eine Innovation in der Branche

- ◆ Arbeiten auf ausgezeichnete Weise mit der Software
- ◆ Übertragen von Kenntnissen aus Maya und Zbrush auf Blender, um erstaunliche Modelle erstellen zu können
- ◆ Vertiefen in das Node-System von Blender, um verschiedene *Shader* und Materialien zu erstellen
- ◆ Durchführen von Rendering der Blender-Übungsmodelle mit den beiden Render-Engines Eevee und Cycles



03

Kursleitung

Die Fachleute, die für die Ausarbeitung des gesamten didaktischen Materials verantwortlich sind, das in diesem Universitätsexperten angeboten wird, verfügen über die notwendige Wissensbasis, um den Studenten die besten Techniken und Verfahren für 3D-Modellierung von Kreaturen zu vermitteln. Der Student kann von der Erfahrung von Fachleuten profitieren, die sich bereits in der Branche auskennen, um die aktuellen Anforderungen von 3D-Designabteilungen für Videospiele zu lernen und sie auf elegante und effektive Weise zu erfüllen.



“

Nutzen Sie diesen Universitätsexperten von TECH, um von Fachleuten zu profitieren, die verstehen, wonach Sie suchen, und die Ihnen dabei helfen wollen, die beeindruckendsten Kreaturen für Videospiele zu modellieren"

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

Der gesamte Inhalt dieses Programms steht dem Studenten vom ersten Tag des Studiums an zur Verfügung, so dass er sofort die Modellierungsfächer studieren kann, die ihn am meisten interessieren, und sogar die Reihenfolge des Studiums wählen kann. Bei TECH hat der Student die volle Kontrolle über die Studienzeiten und kann sie an seinen eigenen Lebensrhythmus anpassen. Dank innovativer und kreativer Inhalte ist dem Studenten eine wohlhabende berufliche Zukunft an der Spitze des 3D-Designs der besten Videospieldesignerinnen garantiert.



A detailed 3D model of a creature's head and neck, rendered in a light beige color. The skin is highly textured, showing deep wrinkles and folds, particularly around the eyes and mouth. The creature has a large, prominent nose and a slightly open mouth showing teeth. The background is a dark grey gradient, and the image is partially overlaid by a teal diagonal shape.

“

Sie werden nirgendwo sonst so umfassendes und zielgerichtetes Studienmaterial für Ihre berufliche Weiterentwicklung als Designer von 3D-Kreaturen finden"

Modul 1. Modellierung von Kreaturen

- 1.1. Die Anatomie von Tieren verstehen
 - 1.1.1. Studium der Knochen
 - 1.1.2. Proportionen eines Tierkopfes
 - 1.1.3. Anatomische Unterschiede
- 1.2. Anatomie des Schädels
 - 1.2.1. Tierisches Gesicht
 - 1.2.2. Muskeln des Kopfes
 - 1.2.3. Schicht der Haut, über Knochen und Muskeln
- 1.3. Anatomie der Wirbelsäule und des Brustkorbs
 - 1.3.1. Muskulatur des tierischen Rumpfes und der Hüften
 - 1.3.2. Zentrale Achse des Körpers
 - 1.3.3. Erstellung von Torsos bei verschiedenen Tieren
- 1.4. Tierische Muskulatur
 - 1.4.1. Muskeln
 - 1.4.2. Synergie zwischen Muskeln und Knochen
 - 1.4.3. Formen eines Tierkörpers
- 1.5. Reptilien und Amphibien
 - 1.5.1. Reptilienhaut
 - 1.5.2. Kleine Knochen und Bänder
 - 1.5.3. Feines Detail
- 1.6. Säugetiere
 - 1.6.1. Fell
 - 1.6.2. Größere und stärkere Knochen und Bänder
 - 1.6.3. Feines Detail
- 1.7. Tiere mit Federkleid
 - 1.7.1. Federkleid
 - 1.7.2. Knochen und Bänder sind elastisch und leicht
 - 1.7.3. Feines Detail
- 1.8. Analyse des Kiefers und Erstellung von Zähnen
 - 1.8.1. Tierspezifische Zähne
 - 1.8.2. Detaillierte Videos der Zähne
 - 1.8.3. Zähne in der Kieferhöhle

- 1.9. Herstellung von Pelz, Tierpelz
 - 1.9.1. Xgen in Maya: *Grooming*
 - 1.9.2. Xgen: Federn
 - 1.9.3. Render
- 1.10. Fantastische Tiere
 - 1.10.1. Fantastisches Tier
 - 1.10.2. Vollständige Tiermodellierung
 - 1.10.3. Texturierung, Beleuchtung und Rendering

Modul 2. Rendering, Beleuchtung und Posing der Modelle

- 2.1. Charakter-Posing in ZBrush
 - 2.1.1. Rig in ZBrush mit ZSpheres
 - 2.1.2. Transpose Master
 - 2.1.3. Professionelle Verarbeitung
- 2.2. Rigging und Gewichtung unseres eigenen Skeletts in Maya
 - 2.2.1. Rig in Maya
 - 2.2.2. Rigging-Tools mit Advance Skeleton
 - 2.2.3. Wiegen des Rig
- 2.3. *Blend Shapes*, um das Gesicht der Figur zum Leben zu erwecken
 - 2.3.1. Gesichtsausdrücke
 - 2.3.2. *Blend Shapes* in Maya
 - 2.3.3. Animation mit Maya
- 2.4. Mixamo, eine schnelle Art, unser Modell zu präsentieren
 - 2.4.1. Mixamo
 - 2.4.2. Rigs von Mixamo
 - 2.4.3. Animationen
- 2.5. Beleuchtungskonzepte
 - 2.5.1. Beleuchtungstechniken
 - 2.5.2. Licht und Farbe
 - 2.5.3. Schatten

- 2.6. Lichter und Arnold Render-Parameter
 - 2.6.1. Lichter mit Arnold und Maya
 - 2.6.2. Lichtsteuerung und Parameter
 - 2.6.3. Arnold Parameter und Einstellungen
 - 2.7. Beleuchtung unserer Modelle in Maya mit Arnold Render
 - 2.7.1. *Set up* der Beleuchtung
 - 2.7.2. Modell Beleuchtung
 - 2.7.3. Licht und Farbmischung
 - 2.8. Tiefer in Arnold eintauchen: Entrauschung und die verschiedenen AOVs
 - 2.8.1. AOV's
 - 2.8.2. Fortschrittliche Geräuschbehandlung
 - 2.8.3. Denoiser
 - 2.9. Echtzeit-Rendering in Marmoset Toolbag
 - 2.9.1. *Real-time* vs. Ray Tracing
 - 2.9.2. Fortgeschrittene Marmoset Toolbag
 - 2.9.3. Professionelle Präsentation
 - 2.10. Nachbearbeitung des Renderings in Photoshop
 - 2.10.1. Bildbearbeitung
 - 2.10.2. Photoshop: Ebenen und Kontraste
 - 2.10.3. Ebenen: Eigenschaften und ihre Auswirkungen
- Modul 3. Blender: eine Innovation in der Branche**
- 3.1. Blender vs. ZBrush
 - 3.1.1. Vorteile und Unterschiede
 - 3.1.2. Blender und die 3D-Kunstindustrie
 - 3.1.3. Vor- und Nachteile von Freeware
 - 3.2. Blender-Schnittstelle und Kenntnisse des Programms
 - 3.2.1. Schnittstelle
 - 3.2.2. Personalisierung
 - 3.2.3. Experimentieren
 - 3.3. Kopfskulptur und Transpolation der Steuerelemente von ZBrush zu Blender
 - 3.3.1. Menschliches Gesicht
 - 3.3.2. 3D-Bildhauerei
 - 3.3.3. Blender-Pinsel
 - 3.4. *Full Body* Bildhauerei
 - 3.4.1. Der menschliche Körper
 - 3.4.2. Fortgeschrittene Techniken
 - 3.4.3. Detail und Raffinesse
 - 3.5. Retopologie und UVs in Blender
 - 3.5.1. Retopologie
 - 3.5.2. UVs
 - 3.5.3. Blender UDIMs
 - 3.6. Von Maya zu Blender
 - 3.6.1. Hard Surface
 - 3.6.2. Modifikatoren
 - 3.6.3. Tastaturkürzel
 - 3.7. Blender Tipps und Tricks
 - 3.7.1. Palette der Möglichkeiten
 - 3.7.2. *Geometry Nodes*
 - 3.7.3. Workflow
 - 3.8. Nodes in Blender: *Shading* und Texturplatzierung
 - 3.8.1. Knotenpunkt-System
 - 3.8.2. *Shaders* durch Knoten
 - 3.8.3. Texturen und Materialien
 - 3.9. Rendering in Blender mit Cycles und Eevee
 - 3.9.1. Cycles
 - 3.9.2. Eevee
 - 3.9.3. Beleuchtung
 - 3.10. Implementierung von Blender in unseren Workflow als Künstler
 - 3.10.1. Implementierung im Workflow
 - 3.10.2. Nach Qualität suchen
 - 3.10.3. Arten von Ausführen

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 aufgibt 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 die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”



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



Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.

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 Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

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 Methodik

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 auszubilden. 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 Online-Universität in Spanisch 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 ausgebildet. 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 Ihr Fachgebiet 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 neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings 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 TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken 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 haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Fallstudien

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.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in 3D-Modellierung von Kreaturen 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 **Universitätsexperte in 3D-Modellierung von Kreaturen** 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 3D-Modellierung von Kreaturen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450**



*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

tech technologische
universität

Universitätsexperte
3D-Modellierung
von Kreaturen

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

Universitätsexperte

3D-Modellierung von Kreaturen

