

Universitätskurs

UVs und 3D-Texturierung mit Allegorithmic





Universitätskurs UVs und 3D-Texturierung mit Allegorithmic

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/uvs-3d-texturierung-allegorithmic

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Die Texturierung in Videospielen ist entscheidend. Gamer sind akribisch, wenn es darum geht, selbst die kleinsten Details ihrer Lieblingstitel zu untersuchen. Jeder Fehler im Mapping eines Modells wird daher unweigerlich zu seiner Entdeckung führen und die Arbeit der 3D-Modellierungsabteilung in Frage stellen. Aus diesem Grund ist es für den Zugang zu den besten Positionen in der Branche notwendig, die fortschrittlichsten Mapping- und Texturierungstechniken zu beherrschen. Dank dieser TECH-Qualifikation lernen die Studenten die Geheimnisse, die in Programmen wie Substance Painter oder Mari verborgen sind, um sie zu beherrschen und in bessere Positionen oder professionelle Projekte zu gelangen.





“

Diese Weiterbildung wird der Schlüssel sein, wenn Sie sich entscheiden, den endgültigen beruflichen Schritt in Richtung besserer Designstudios zu wagen oder Ihr eigenes Videospiel zu entwickeln”

Die endgültige Qualität eines 3D-Modells hängt in hohem Maße vom korrekten UV-Mapping und einer sorgfältigen und detaillierten Texturierung ab. Mit der richtigen Sorgfalt bei diesem abschließenden Prozess können beeindruckende Ergebnisse erzielt werden, die den stärksten Triple-A-Titeln der Branche würdig sind.

3D-Designer, die sich in ihrer Arbeit und in ihrer Karriere profilieren wollen, müssen Experten in den wichtigsten Mapping- und Texturierungswerkzeugen sein, denn auch bei der Animation von Kinofilmen ist das Know-how der beteiligten Modellierer unerlässlich, um das bestmögliche Ergebnis zu erzielen.

Da es sich um eine komplexe Software mit vielfältigen Einsatzmöglichkeiten handelt, konzentriert sich diese Qualifikation auf die wichtigsten und nützlichsten Aspekte für den Studenten und geht direkt zu den relevantesten Inhalten über, die ihn als beispielhaften Designer positionieren, der wichtige Texturierungs- und *Model Mapping*-Aufgaben übernehmen kann.

Ein Programm, das durch sein 100%iges Online-Format den Studenten die nötige Flexibilität bietet, um es mit ihren anderen Aufgaben oder beruflichen und persönlichen Verpflichtungen zu kombinieren. Diese Fortbildung wird Ihr professionelles Talent auf ein neues Niveau heben und Ihnen den Zugang zu viel besseren Videospieldprojekten ermöglichen.

Dieser **Universitätskurs in UVs und 3D-Texturierung mit Allegorithmic** 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
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Ein 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



Als Experte für Substance Painter und Mari wird es nicht lange dauern, bis Sie ehrgeizige und leistungsstarke Projekte im Zusammenhang mit Videospieldprojekten im Angriff nehmen werden“

“

Wenn Sie jemals davon geträumt haben, die Modelle von Städten wie Los Santos, Night City oder Rapture zu texturieren, dann bringt Sie dieser Universitätskurs dieser erträumten Zukunft einen Schritt näher”

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 situiertes 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.

Das richtige Mapping und die Texturierung Ihrer 3D-Modelle verleihen Ihrem persönlichen Portfolio ein noch professionelleres Aussehen.

Sie werden sich in Ihrer Abteilung dadurch auszeichnen, dass Sie die Referenz sind, wenn es um Modellierung oder Texturierung jeglicher Art von Arbeit geht.



02 Ziele

Diese Qualifizierung zielt darauf ab, die berufliche Laufbahn der Studenten positiv zu beeinflussen, indem ihnen eine Schlüsselkompetenz in der Welt der 3D-Modellierung vermittelt wird, die ihnen den Zugang zu prestigeträchtigeren Positionen und Projekten ermöglicht. Dank der Bemühungen von TECH, eine Gruppe von Dozenten mit Erfahrung in diesem Sektor zusammenzubringen, können die Studenten ihre Anstrengungen auf die dringendsten Anforderungen des Videospielmarktes richten.





“

Ihr berufliches Ziel ist es, sich persönlich zu verbessern, sowohl in Bezug auf das Gehalt als auch auf die Arbeit. TECH deckt Sie in allen Aspekten mit der wichtigsten 3D-Marktqualifikation in Ihrem Bereich ab”



Allgemeine Ziele

- ◆ Erweitern der Kenntnisse über die menschliche und tierische Anatomie, um hyperrealistische Kreaturen zu entwickeln
- ◆ Beherrschen von Retopologie, UVs und Texturierung zur Perfektionierung der erstellten Modelle
- ◆ Erstellen eines optimalen und dynamischen Arbeitsablaufs für effizienteres Arbeiten in der 3D-Modellierung
- ◆ Besitzen der Fähigkeiten und Kenntnisse, die in der 3D-Branche am meisten gefragt sind, um sich auf Top-Jobs bewerben zu können





Spezifische Ziele

- ◆ Untersuchen des optimalen Weges zu UV's in Maya und UDIM-Systemen
- ◆ Entwickeln der Kenntnisse zur Texturierung in Substance Painter für Videospiele
- ◆ Erstellen von Texturen in Mari für hyper-realistische Modelle
- ◆ Erstellen von XYZ-Texturen und *Displacement* Maps für di eigenen Modelle
- ◆ Erfahren, wie man Texturen in Maya importiert

“

Wenn Sie Zugang zu den besten Positionen in der Videospielebranche haben wollen, brauchen Sie diese Fortbildung. Zögern Sie nicht und schreiben Sie sich jetzt ein“

03

Kursleitung

Der Universitätskurs in UVs und 3D-Texturierung mit Allegorithmic verfügt über die erfahrensten Dozenten im Umgang mit diesem Tool, denn ihre jahrelange Erfahrung in der Erstellung und Texturierung von 3D-Modellen garantiert die Qualität der Inhalte. Wenn Sie an diesem Programm teilnehmen, profitieren Sie davon, dass Sie von Dozenten betreut werden, die genau wissen, was Sie als Profi brauchen, was Sie tun müssen, um Ihre Ziele zu erreichen und wie Sie Ihren Arbeitsablauf bei der Erstellung von Texturen und Mappings für Ihre Projekte am besten optimieren können.





“

Sie sind im Begriff, einen großen Qualitätssprung zu machen, indem Sie die bestmöglichen Dozenten wählen, um Ihre Leistung in Substance Painter und Mari zu verbessern”

Internationaler Gastdirektor

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

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

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

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



Dr. Singh, Joshua

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

“

Dank TECH werden Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen können”

Leitung



Fr. Gómez Sanz, Carla

- 3D-Generalist bei Blue Pixel 3D
- Concept Artist, 3D-Modeller, Shading bei Timeless Games Inc.
- Zusammenarbeit mit einem multinationalen Beratungsunternehmen für die Gestaltung von Vignetten und Animationen für kommerzielle Angebote
- Fortgeschrittene Technikerin für 3D-Animation, Videospiele und interaktive Umgebungen an der CEV Höhere Schule für Kommunikation, Bild und Ton
- Masterstudiengang und Bachelor Degree in 3D-Art, Animation und visuelle Effekte für Videospiele und Kino an der CEV Höhere Schule für Kommunikation, Bild und Ton



04

Struktur und Inhalt

Die Studenten sind auf der Suche nach maximaler Effizienz in dieser Art von Studienprogramm. Aus diesem Grund hat TECH bei der Entwicklung aller Inhalte des Studienplans die modernsten pädagogischen Methoden angewandt. Durch das Relearning eignet sich der Student Konzepte wie die Erstellung und Vorbereitung von UVs oder fortgeschrittene Details des Mappings auf eine viel natürlichere Weise an. Hinzu kommt eine starke Unterstützung durch praktische und reale Inhalte, bei denen der Student beobachtet, wie man alle Arten von 3D-Arbeiten und Modellen korrekt texturiert. Dies ermöglicht einen kontextbezogenen Unterricht, bei dem der Student seine eigene Arbeitsmethodik im Verlauf des Universitätskurses verbessert.





“

Sie werden lernen, wie Sie mit den neuesten Versionen von Substance Painter und Mari Texturen und UV-Maps auf praktische Weise erstellen können”

Modul 1. UVs und Texturierung mit Allegorithmic Substance Painter und Mari

- 1.1. Erstellen von hochwertigen UVs in Maya
 - 1.1.1. Gesichts-UV's
 - 1.1.2. Schaffung und *Layout*
 - 1.1.3. Fortgeschrittene UV's
- 1.2. Vorbereitung von UV's für UDIM-Systeme für große Produktionsmodelle
 - 1.2.1. UDIM's
 - 1.2.2. UDIM's in Maya
 - 1.2.3. Texturen in 4K
- 1.3. XYZ-Texturen: Was sind sie und wie werden sie verwendet?
 - 1.3.1. XYZ. Hyperrealismus
 - 1.3.2. *MultiChannel Maps*
 - 1.3.3. *Texture Maps*
- 1.4. Texturierung: Videospiele und Kino
 - 1.4.1. Substance Painter
 - 1.4.2. Mari
 - 1.4.3. Arten der Texturierung
- 1.5. Texturierung in Substance Painter für Videospiele
 - 1.5.1. Baking von High zu Low Poly
 - 1.5.2. PBR-Texturen und ihre Bedeutung
 - 1.5.3. ZBrush mit Substance Painter
- 1.6. Fertigstellung unserer Substance Painter Texturen
 - 1.6.1. *Scattering, Translucency*
 - 1.6.2. Texturierung von Modellen
 - 1.6.3. Narben, Sommersprossen, Tattoos, Farben oder Make-up
- 1.7. Hyperrealistische Gesichtstexturierung mit XYZ-Texturen und Farbkarten
 - 1.7.1. XYZ-Texturen in ZBrush
 - 1.7.2. *Wrap*
 - 1.7.3. Fehlerkorrektur





- 1.8. Hyperrealistische Gesichtstexturierung mit XYZ-Texturen und Farbkarten
 - 1.8.1. Mari-Schnittstelle
 - 1.8.2. Texturierung in Mari
 - 1.8.3. Projektion der Hauttextur
- 1.9. Erweiterte Detaillierung von *Displacement Maps* in ZBrush und Mari
 - 1.9.1. Texturmalerei
 - 1.9.2. Displacement für Hyperrealismus
 - 1.9.3. Schaffung von *Layers*
- 1.10. *Shading* und Textur-Implementierung in Maya
 - 1.10.1. *Skin-Shaders* in Arnold
 - 1.10.2. Hyperrealistisches Auge
 - 1.10.3. Retouchieren und Tipps



Verwirklichen Sie Ihre Ziele, verbessern Sie sich beruflich und erstellen Sie dank dieses Universitätskurses die 3D-Modelle, von denen Sie immer geträumt haben"

05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



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



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

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“ *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“*

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

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten
Lernergebnisse aller spanischsprachigen
Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

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





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Testing & Retesting

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



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in UVs und 3D-Texturierung mit Allegorithmic 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 **Universitätskurs in UVs und 3D-Texturierung mit Allegorithmic** 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: **Universitätskurs in UVs und 3D-Texturierung mit Allegorithmic**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
UVs und 3D-Texturierung
mit Allegorithmic

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

Universitätskurs

UVs und 3D-Texturierung mit Allegorithmic

