

Universitätsexperte

3D-Modellierung von Kreaturen





Universitätsexperte 3D-Modellierung von Kreaturen

- » 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/design/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

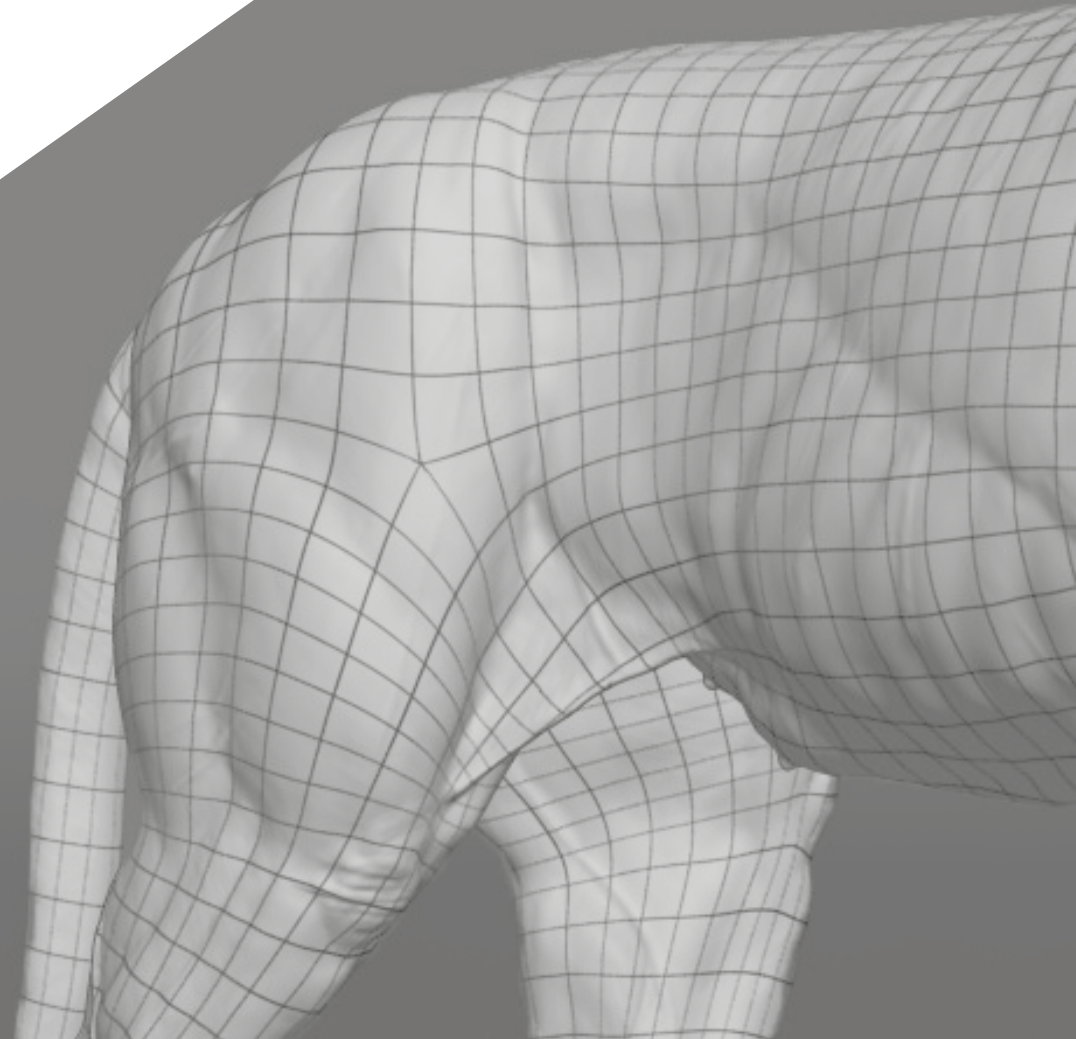
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Fantasy- oder Science-Fiction-Kreaturen haben die Zuschauer auf der ganzen Welt schon immer fasziniert. Von den furchterregenden Dinosauriern in Jurassic Park bis hin zu den furchterregenden Drachen in Game of Thrones haben die 3D-Designer die Modellierungstechniken auf ein unvorstellbares Niveau perfektioniert, so dass diese Kreaturen auf völlig realistische Weise mit den Schauspielern und ihrer Umgebung interagieren. Dieses Maß an Perfektion ist nur für die erfahrensten Designer erreichbar, da die Techniken für die Gestaltung von Kreaturen komplex sind und fortgeschrittene Kenntnisse erfordern. Dank dieser TECH-Qualifikation wird der Student alle avantgardistischen Werkzeuge für die 3D-Modellierung von Lebewesen beherrschen und in der Lage sein, sich mit größerer Stärke im wettbewerbsfähigen Sektor des dreidimensionalen Designs zu positionieren.





“

Sie werden Kreaturen erschaffen, die im kollektiven Gedächtnis der Menschen bleiben werden, indem Sie ihnen einen ungewöhnlichen Realismus und eine Persönlichkeit verleihen“

Wenn das Modellieren eines menschlichen Körpers bereits hervorragende Fähigkeiten erfordert, ist die Anstrengung noch größer, wenn diese Aufgabe in das Reich der Fantasie und der fiktiven oder realen Kreaturen übertragen wird, da jedes dieser Wesen einen anderen Teint und eine andere Anatomie haben kann. Dies setzt voraus, dass der Designer mit umfangreichen 3D-Modellierungstechniken vertraut ist, insbesondere mit Tools wie ZBrush oder Blender, die häufig in allen audiovisuellen Bereichen eingesetzt werden.

Mit der Beherrschung dieser Werkzeuge und einem geeigneten Arbeitsablauf kann der Student dieses Studiengangs Kreaturen von höchster Komplexität erschaffen und ihnen durch hohe Qualität und Detailgenauigkeit Persönlichkeit verleihen. Mit diesen Fähigkeiten ist der Student viel besser darauf vorbereitet, größere Designprojekte mit Lebewesen aller Art in Angriff zu nehmen.

Dank der fortschrittlichen Methodik von TECH und der pädagogischen und professionellen Qualität der Dozenten wird der Student während seiner Weiterbildung jederzeit begleitet. Das gesamte Team, das hinter dem Programm steht, setzt sich dafür ein, dass die Studenten das Beste aus den theoretischen Inhalten herausholen. Daher sind sie mehr als bereit, jede Art von Zweifel im Zusammenhang mit 3D-Modellierung von Kreaturen zu lösen.

Darüber hinaus erleichtert der 100%ige Online-Charakter des Studiengangs den Studenten das Studium erheblich. Es gibt keinen Unterricht oder persönliche Anwesenheit, sondern der Student selbst kann den gesamten theoretischen Inhalt vom ersten Tag an herunterladen und an seinen Lebensrhythmus oder seine persönlichen Verpflichtungen anpassen.

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 Studium zu verbessern
- ♦ Ihr 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



In diesem Universitätsexperten finden Sie die Quintessenz der 3D-Modellierung, die auf angenehme und agile Weise erklärt wird“

“

Ohne den Druck, eine Abschlussarbeit schreiben zu müssen oder an Präsenz- oder Online-Kursen teilzunehmen, haben Sie die Freiheit, diese Qualifikation so zu studieren, wie Sie es möchten“

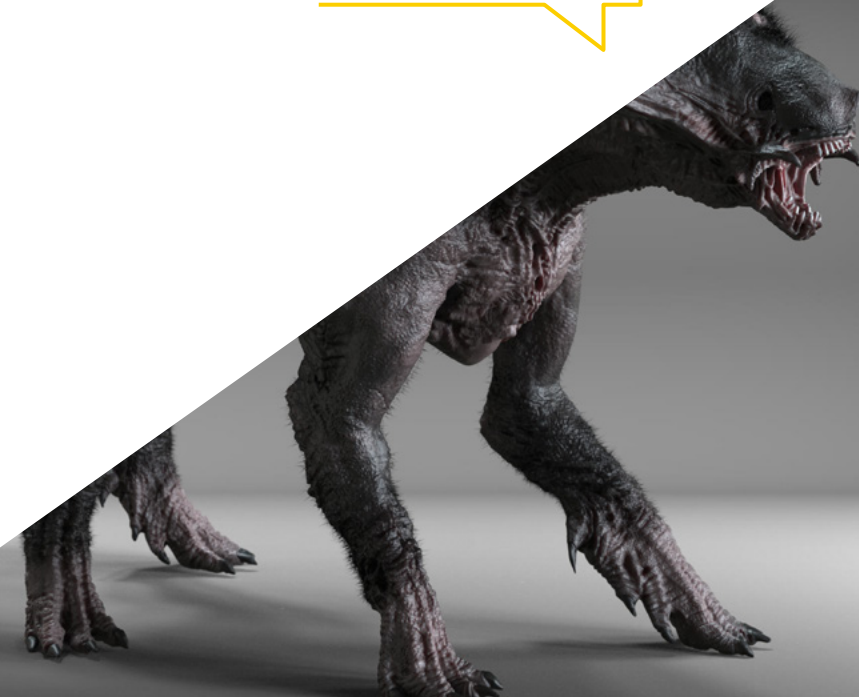
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale 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.

Verpassen Sie nicht diese großartige Gelegenheit, Ihre Designkarriere zu starten und schreiben Sie sich noch heute bei der TECH Technologischen Universität ein.

Wenn Gollum oder Dobby Sie zu ihrer Zeit überrascht haben, werden Sie sie dank der fortgeschrittenen Kenntnisse dieses Programms übertreffen können.



02 Ziele

Dieses Programm zielt darauf ab, die höchstmögliche Exzellenz und Professionalität für seine Studenten auf dem Gebiet des Designs zu erreichen, indem es ihnen die besten Techniken der Modellierung von Kreaturen vermittelt, damit sie in der Lage sind, die Öffentlichkeit und die Industrie selbst mit ihren Kreationen zu überraschen. Auf diese Weise wird dem Studenten eine Verbesserung seiner Arbeitsmethodik und eine wesentliche Verbesserung seiner professionellen Leistung garantiert, was sich zweifellos positiv auf seine künstlerische Karriere auswirken wird.



“

Sie haben sehr klare berufliche Ziele. TECH hilft Ihnen, diese Ziele zu erreichen, indem wir Sie in den Mittelpunkt des Studiums stellen, mit der Freiheit und dem Potenzial, die Sie für Ihren Erfolg benötigen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Erweiterung der Kenntnisse über die menschliche und tierische Anatomie, um hyperrealistische Kreaturen zu entwickeln
- ◆ Die Beherrschung von Retopologie, UVs und Texturierung zur Perfektionierung der erstellten Modelle
- ◆ Einen optimalen und dynamischen Arbeitsablauf schaffen, um effizienter in der 3D-Modellierung zu arbeiten
- ◆ Die in der 3D-Branche am meisten gefragten Fähigkeiten und Kenntnisse besitzen, um sich auf Top-Jobs bewerben zu können

“

Sie werden in der Lage sein, Kreaturen zu entwerfen, die so furchteinflößend und geheimnisvoll sind wie die Nazgûl aus Herr der Ringe, was Sie zu einer Referenz auf dem Gebiet der 3D-Modellierung und des Designs macht“





Spezifische Ziele

Modul 1. Modellierung von Kreaturen

- ◆ Modellierung der Anatomie verschiedener Tierarten lernen
- ◆ Die verschiedenen Arten von Reptilien und die Erstellung von Skalen mit Displacement- und Alphakarten
- ◆ Untersuchung des Exports von Modellen nach Mari zur realistischen Texturierung
- ◆ Ausführlicher Blick auf *Grooming* und wie man es bei Tieren mit Xgen durchführt
- ◆ Rendering von Modellen in Maya Arnold Render

Modul 2. Rendering, Beleuchtung und Posing der Modelle

- ◆ Fortgeschrittene Konzepte der Beleuchtung und Fotografie entdecken, um Modelle effizienter zu verkaufen
- ◆ Das Erlernen des Modellierens mit Hilfe verschiedener Techniken entwickeln
- ◆ Sich in die Entwicklung eines *Rigs* in Maya für die mögliche anschließende Animation des Modells vertiefen
- ◆ Die Kontrolle und die Verwendung des Renderings des Modells zu beobachten, um alle seine Details hervorzuheben

Modul 3. Blender: eine Innovation in der Branche

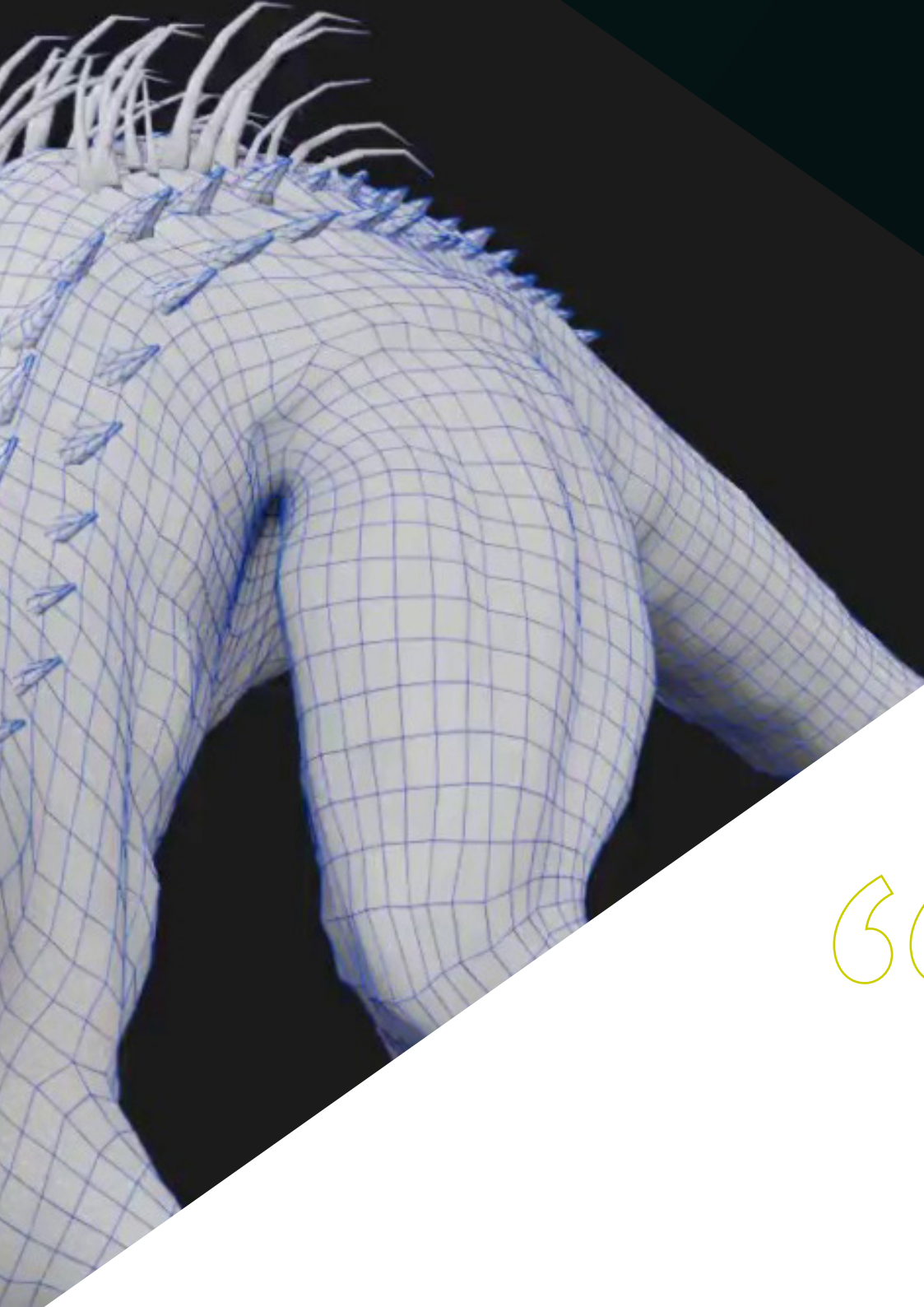
- ◆ Hervorragende Leistung in der Software
- ◆ Übertragung von Kenntnissen aus Maya und Zbrush auf Blender, um erstaunliche Modelle erstellen zu können
- ◆ Einblicke in das Node-System von Blender zur Erstellung verschiedener Shader und Materialien
- ◆ Rendering der Blender-Übungsmodelle mit den beiden Render-Engines Eevee und Cycles

03

Kursleitung

Die Dozenten, die für die Erstellung der theoretischen Inhalte dieses Universitätsexperten verantwortlich sind, wurden von TECH aufgrund ihrer herausragenden Leistungen im Bereich des 3D-Designs sorgfältig ausgewählt, wobei der Schwerpunkt auf der Erstellung von fiktiven und realen Kreaturen lag. Dank der Erfahrung des Dozententeams erhält der Student das gesamte Wissen aus der Hand von Designern wie ihm, die wissen, was seine Karriere braucht, um abzuheben und den gewünschten beruflichen Erfolg zu erzielen.





“

Ihnen steht ein professionelles Team zur Verfügung, das alles dafür tut, dass Sie sich bei der Erschaffung der schönsten und majestätischsten 3D-Kreaturen erfüllt fühlen“

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 Videospelen 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 Videospelen, 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 können Sie mit
den besten Fachleuten der
Welt lernen”*

Leitung



Fr. Gómez Sanz, Carla

- 3D-Generalistin 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
- Höherere Technikerin für 3D-Animation, Videospiele und interaktive Umgebungen an der CEV Höhere Schule für Kommunikation, Bild und Ton
- Master- und Bachelorstudiengang in 3D-Kunst, Animation und visuelle Effekte für Videospiele und Kino an der CEV Höhere Schule für Kommunikation, Bild und Ton

04

Struktur und Inhalt

Da die Materie von Natur aus kompliziert ist, wurde dieser Universitätsexperte in 3D-Modellierung von Kreaturen nach einer innovativen Lehrmethodik geschaffen, bei der der Student im Mittelpunkt des Unterrichts steht. Der Student lernt komplexe 3D-Modellierungstechniken für Kreaturen durch praktischen und kontextbezogenen Unterricht mit vielen Beispielen, in denen er die Anwendung der erlernten Theorie in situ sehen kann.



“

Machen Sie den beruflichen Sprung, den Sie verdienen, und schreiben Sie sich noch heute für den Universitätsexperte in 3D-Modellierung von Kreaturen ein, um Ihrem Lebenslauf das gewisse Extra an Professionalität zu verleihen"

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. *Rig* Wiegen
- 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 Knotenpunkte
 - 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



Sie sind hier genau richtig, um zu lernen, wie man Kreaturen erschafft, die so unvergesslich sind wie Groot“

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 Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. 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 Programms 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

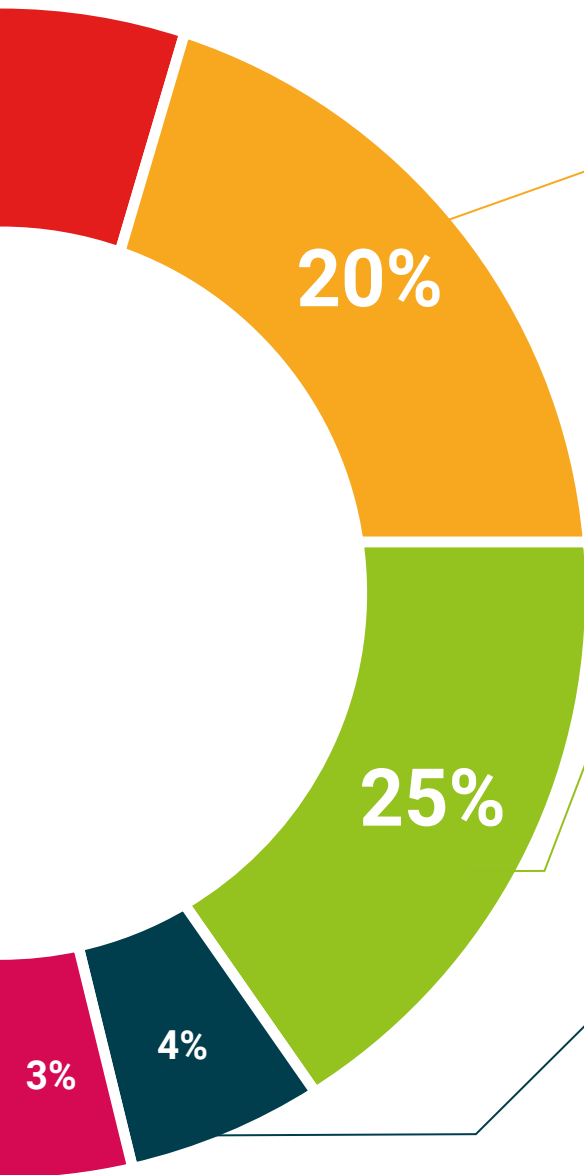
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätsexperte in 3D-Modellierung von Kreaturen**

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

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

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

