

Universitätsexperte

Digitale Bildhauerei von
Humanoiden, Haaren,
Kleidung und Tieren

Universitätsexperte

Digitale Bildhauerei von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren

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

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Es ist schwierig, in virtuellen Umgebungen für die Unterhaltung oder digitale Werbung etwas zu finden, das nicht mit 3D-Modellierung oder digitaler Bildhauerei zu tun hat. Alle Charaktere, Objekte und *Props* aus Videospielen, aber auch aus Fantasy-, Superhelden- oder Animationsfilmen und sogar Spielzeug oder Industrieteile sowie Figuren, die im *Merchandising* verwendet werden, sind nach Konzepten der digitalen Bildhauerei geschaffen worden. Als grundlegende Disziplin in einem modernen Umfeld mit vielfältigen beruflichen Möglichkeiten spezialisiert sich dieses Programm auf die Gestaltung von *Humanoiden*, Haaren, Kleidern und Tieren während einer 6-monatigen Fortbildung durch die *Relearning*-Methode in einem vollständigen Online-System.

“

In diesem Programm werden die Fachleute Techniken der strukturellen Modellierung in 3D Max oder der organischen Modellierung in ZBrush erlernen, um qualitativ hochwertige Modelle zu erstellen"

Die digitale Revolution, die Konzeptualisierung neuer Stile und die organisatorische Dynamik führen zur Entstehung neuer Trends, so dass der Experte die für jedes Projekt geeigneten Techniken und Verfahren zu unterscheiden weiß. In diesem Universitätskurs für digitale Bildhauerei von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren erwerben die Studenten Kenntnisse der menschlichen Anatomie sowie der angewandten Topologie für die Bildhauerei, die notwendig ist, damit sich die Modelle korrekt verhalten und durch Animation zum Leben erweckt werden, unter dem Gesichtspunkt der Texturierung, der Integration in Videospiel-Engines oder des 3D-Drucks.

Dieses Programm ermöglicht die Arbeit mit künstlerischeren Formaten wie *Dynamesh* oder die Verwendung von 3D-Scan-Techniken, da der Fachmann die Form des Netzes kennt, um manuelle Retopologien in verschiedenen *Softwares* durchzuführen; dies ist eine der gefragtesten Spezialisierungen der letzten Jahre.

Sie werden auch lernen, wie man Geometrie direkt mit Programmen wie *ZBrush*, *3D Max* und einem der großartigsten Programme der letzten Zeit, das in großen Filmblockbustern, VFX und AAA-Spielen verwendet wird, wie *Substance Painter*, malt, womit ein großartiges fotorealistisches Finish erreicht wird.

All dies wird durch die innovative 100%ige Online-Lehrmethode der TECH Technologischen Universität ermöglicht, die es den Studenten erlaubt, ihre Realität und ihre aktuellen Bedürfnisse in den Lernprozess einzubeziehen und die beste Zeit und den besten Ort zum Lernen zu wählen. Begleitet von hochqualifizierten Dozenten, die zahlreiche multimediale Lehrmittel wie praktische Übungen, Videotechniken, interaktive Zusammenfassungen und Meisterklassen einsetzen, um den gesamten Prozess zu erleichtern.

Dieser **Universitätsexperte in Digitale Bildhauerei von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 3D-Modellierung und digitale Skulptur vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und 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
- ◆ 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



Branchen wie die Automobilindustrie, der Modell- und Spielzeugbau, Videospiele, Film und Werbung suchen ständig nach Fachleuten auf dem Gebiet der harten Oberflächen, so dass die Fortbildung in diesem Bereich ein Fenster in die Zukunft darstellt"

“

Wenn Sie Ihre Karriere aufwerten wollen, sollten Sie nicht warten und sich für dieses Programm in Digitaler Bildhauerei einschreiben, in dem Sie die Techniken für die Gestaltung von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren erlernen werden“

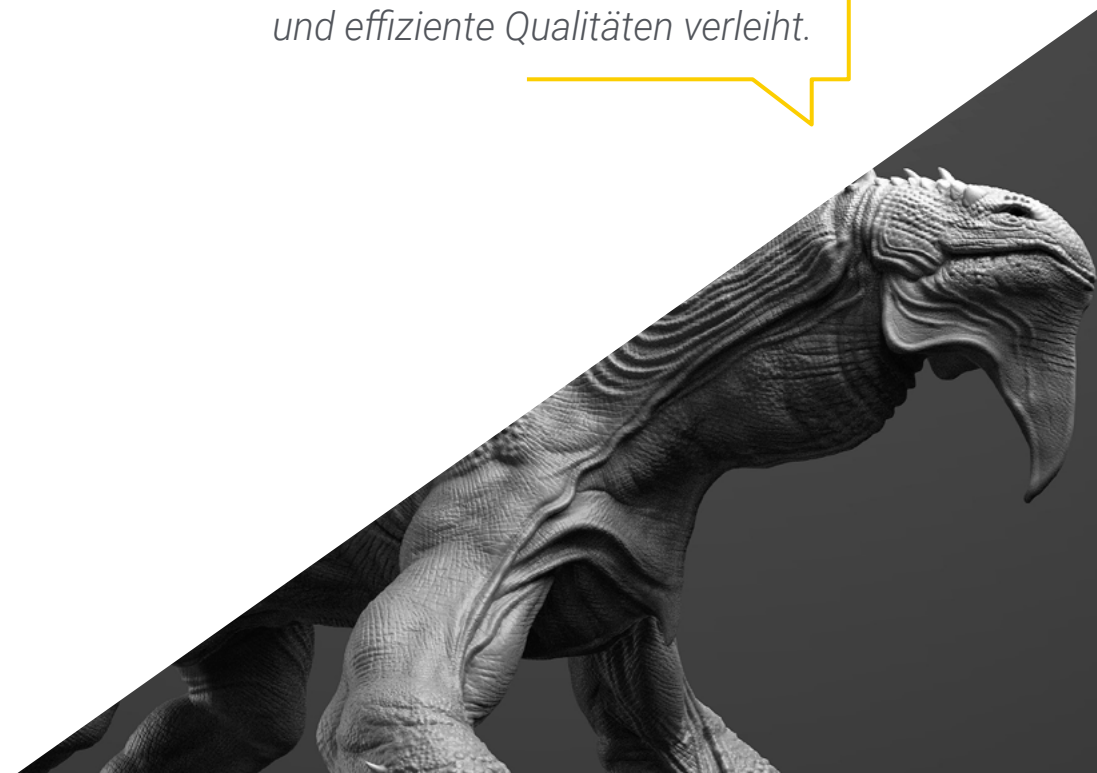
Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

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 Studiengangs 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 werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Beherrschen Sie die verschiedenen Texturierungstechniken sowie die Standard-Exportsysteme zwischen den verschiedenen Programmen, um die Vorzüge der einzelnen Programme zu nutzen.

Ein 100%iges Online-Lernprogramm, das dem Lernprozess im kreativen Umfeld der digitalen Kunst dynamische und effiziente Qualitäten verleiht.



02 Ziele

Das Hauptziel dieser Fortbildung ist es, den Studenten die Beherrschung der Techniken, Werkzeuge und Prozesse zu ermöglichen, die bei der Erstellung von Modellierungsprojekten in virtuellen Umgebungen, von Figuren, Objekten und deren Details, zum Einsatz kommen. Am Ende dieses Programms verfügen Sie über alle Kompetenzen und Fähigkeiten, die Sie benötigen, um in der Branche der digitalen Bildhauerei erfolgreich zu sein.





“

Die Spezialisierung macht die Fachkraft, die sie innehat, einzigartig und differenziert sie, und sie ist heute notwendig, um sich auf dem umkämpften Arbeitsmarkt abzuheben"



Allgemeine Ziele

- ◆ Verständnis für die Notwendigkeit einer guten Topologie auf allen Ebenen der Entwicklung und Produktion
- ◆ Kenntnisse der menschlichen und tierischen Anatomie, um sie bei Modellierung, Texturierung, Beleuchtung und Rendering präzise anwenden zu können
- ◆ Erfüllung der Anforderungen bei der Erstellung von Haaren und Kleidung für Videospiele, Film, 3D-Druck, Augmented und Virtual Reality
- ◆ Handhabung von Modellierungs-, Texturierungs- und Beleuchtungssystemen in Virtual-Reality-Systemen
- ◆ Kenntnis der aktuellen Systeme der Film- und Videospiegelindustrie, um großartige Ergebnisse zu erzielen





Spezifische Ziele

Modul 1. Texturierung für Digitale Bildhauerei

- ◆ Verwendung von PBR-Texturkarten und -Materialien
- ◆ Verwendung von Texturierungsmodifikatoren
- ◆ Anwendung von Software zur Erstellung von Karten
- ◆ Kreation von *Baked* Texturen
- ◆ Verwaltung der Texturierung, um unsere Modellierung zu verbessern
- ◆ Komplexe Nutzung von Import-/Export-Systemen zwischen Programmen
- ◆ Erweiterte Bedienung von *Substance Painter*

Modul 2. Schaffung von Maschinen

- ◆ Erstellung, Charakterisierung und Modellierung von Robotern, Fahrzeugen und Cyborgs
- ◆ Handhabung interner Modellierungsmasken
- ◆ Entwicklung von Robotern, Fahrzeugen und Cyborgs, durch die Zeit und den Verfall, indem Sie Formen modellieren und Substance Painter verwenden
- ◆ Anpassung an Biomimikry, Science-Fiction oder *Cartoon*-Ästhetik
- ◆ Einrichtung eines Beleuchtungsstudios in Arnold
- ◆ Handhabung von Rendering in fotorealistischer und nicht-fotorealistischer Ästhetik
- ◆ *Wireframe*-Rendering starten

Modul 3. Humanoid

- ◆ Handhabung und Anwendung der Anatomie auf die menschliche Bildhauerei
- ◆ Kenntnis der korrekten Topologie von Modellen, die in der 3D-Animation, in Videospielen und im 3D-Druck verwendet werden sollen
- ◆ Charakterisieren und Gestalten von vermenschlichten Charakteren
- ◆ Manuelle Retopologien mit 3D Max, Blender und Zbrush durchführen
- ◆ Gruppen von Personen und mehreren Objekten erstellen
- ◆ Verwendung vordefinierter und menschlicher Basisnetze



Die digitale Bildhauerei ist eine wachsende Disziplin, die eine Schlüsselrolle in der Film- und Videospieldindustrie spielt. Lernen Sie die Techniken kennen, um überraschende Werke zu schaffen"

03

Kursleitung

Um einen reibungslosen Ablauf des Lernprozesses zu gewährleisten, hat TECH ein hochqualifiziertes Dozententeam ausgewählt, das sich aus aktiven Fachleuten zusammensetzt. Dieses Dozententeam wird es schaffen, den Studenten alle Schlüssel der digitalen Bildhauerei von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren zu vermitteln, damit sie diese in ihre Arbeitspraxis integrieren können. So verfügt dieser Universitätsexperte nicht nur über eine innovative und effektive Lehrmethodik, sondern auch über ein hochqualifiziertes Dozententeam, das den Studenten die Antworten gibt, die sie für diesen komplexen und spannenden Beruf benötigen.





“

*Unter der Anleitung von Experten
perfektionieren Sie Ihre Techniken
und erwerben die notwendigen
Fähigkeiten, um ein professioneller
digitaler Bildhauer zu werden"*

Leitung



Hr. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Freelance 2D/3D Modellierer und Generalist
- Konzeptkunst und 3D-Modellierung für Slicecore. Chicago
- Videomapping und Modellierung Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Professor für den Ausbildungszyklus in 3D-Animation auf höherem Niveau. Hochschule für Bild und Ton ESISV Valladolid
- Professor für den Ausbildungszyklus in 3D- GFGS Animation auf höherem Niveau. Europäisches Institut für Design IED. Madrid
- 3D-Modellierung für die Falleros Vicente Martinez und Loren Fandos. Castellón
- Masterstudiengang in Informatikgrafik, Spiele und virtuelle Realität. URJC-Universität Madrid
- Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität von Salamanca (Spezialisierung auf Design und Skulptur)



04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätsexperten in Digitaler Bildhauerei von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren wurde in 3 spezialisierte Module aufgeteilt, durch die die Fachkraft die Werkzeuge und das Wissen über Texturierung, maschinelle Erstellung und *Humanoide* erwerben wird. In einer sechsmonatigen Online-Fortbildung werden Sie in die Lage versetzt, als Designer mit 3D-Software zu arbeiten und Figuren und Objekte digital zu gestalten, indem Sie sie mit dem Computer modellieren, so wie ein Bildhauer seine Figuren mit den Händen formt.





“

Die Arbeit in virtuellen Umgebungen eröffnet eine Reihe von Möglichkeiten. Dieses Programm gibt Ihnen die Möglichkeit, spezialisierte Techniken in der digitalen Bildhauerei von Menschen, Haaren, Kleidung und Tieren zu erlernen“

Modul 1. Texturierung für Digitale Bildhauerei

- 1.1. Texturierung
 - 1.1.1. Textur-Modifikatoren
 - 1.1.2. *Compact* Systeme
 - 1.1.3. Hierarchie der Schieferknoten
- 1.2. Materialien
 - 1.2.1. ID
 - 1.2.2. Fotorealistisches PBR
 - 1.2.3. Nicht fotorealistisch. *Cartoon*
- 1.3. PBR-Texturen
 - 1.3.1. Prozedurale Texturen
 - 1.3.2. Farb-, Albedo- und Diffuskarten
 - 1.3.3. Undurchsichtigkeit und Spekulation
- 1.4. Verbesserungen der Maschen
 - 1.4.1. Karte der Normalität
 - 1.4.2. Displacement Map
 - 1.4.3. *Vector maps*
- 1.5. Textur-Manager
 - 1.5.1. Photoshop
 - 1.5.2. Materialize und Online-Systeme
 - 1.5.3. Textur-Scannen
- 1.6. UVW und *Baking*
 - 1.6.1. *Baked* von *Hard Surface* Texturen
 - 1.6.2. *Baked* von *organischen* Texturen
 - 1.6.3. Verbindungen von *Baking*





- 1.7. Exporte und Importe
 - 1.7.1. Textur-Formate
 - 1.7.2. FBX, OBJ und STL
 - 1.7.3. Untergliederung vs. Dinamesh
- 1.8. Maschenbild
 - 1.8.1. *Viewport Canvas*
 - 1.8.2. *Polypaint*
 - 1.8.3. *Spotlight*
- 1.9. Substance Painter
 - 1.9.1. ZBrush mit Substance Painter
 - 1.9.2. *Low-Poly*-Texturkarten mit *High-Poly*-Details
 - 1.9.3. Materialverarbeitung
- 1.10. Fortgeschrittener Substance Painter
 - 1.10.1. Realistische Effekte
 - 1.10.2. Verbesserung der *Baked*
 - 1.10.3. SSS-Materialien, menschliche Haut

Modul 2. Schaffung von Maschinen

- 2.1. Robots
 - 2.1.1. Funktionsweise
 - 2.1.2. *Charakter*
 - 2.1.3. Motorische Fähigkeiten in ihrer Struktur
- 2.2. Robot despiece
 - 2.2.1. IMM und Chisel Pinsel
 - 2.2.2. *Insert Mesh* und *Nanomesh*
 - 2.2.3. *Zmodeler* in *ZBrush*
- 2.3. Cybord
 - 2.3.1. Aufgeteilt nach Masken
 - 2.3.2. *Trim Adaptive* und *Dynamic*
 - 2.3.3. Mechanisierung
- 2.4. Schiffe und Flugzeuge
 - 2.4.1. Aerodynamik und Glättung
 - 2.4.2. Oberflächenstruktur
 - 2.4.3. Bereinigung des Polygonnetzes und der Details

- 2.5. Landfahrzeuge
 - 2.5.1. Fahrzeugtopologie
 - 2.5.2. Modellierung für die Animation
 - 2.5.3. Raupen
- 2.6. Zeitverlauf
 - 2.6.1. Glaubwürdige Modelle
 - 2.6.2. Materialien im Laufe der Zeit
 - 2.6.3. Oxidationen
- 2.7. Unfälle
 - 2.7.1. Stöße
 - 2.7.2. Fragmente von Objekten
 - 2.7.3. Zerstörungspinsel
- 2.8. Anpassungen und Evolution
 - 2.8.1. Biomimikry
 - 2.8.2. Sci-Fi, Dystopie, Alternativweltgeschichte und Utopien
 - 2.8.3. Cartoon
- 2.9. Realistisches *Hardsurface* Rendering
 - 2.9.1. Studio-Szene
 - 2.9.2. Lichter
 - 2.9.3. Physische Kamera
- 2.10. NPR *Hardsurface* Rendering
 - 2.10.1. *Wireframe*
 - 2.10.2. *Cartoon Shader*
 - 2.10.3. Illustration

Modul 3. Humanoid

- 3.1. Menschliche Anatomie für die Modellierung
 - 3.1.1. Kanon der Proportionen
 - 3.1.2. Entwicklung und Funktionalität
 - 3.1.3. Oberflächliche Muskeln und Mobilität
- 3.2. Topologie des Unterkörpers
 - 3.2.1. Rumpf
 - 3.2.2. Beine
 - 3.2.3. Füße
- 3.3. Topologie des Oberkörpers
 - 3.3.1. Arme und Hände
 - 3.3.2. Hals
 - 3.3.3. Kopf und Gesicht und innerer Mund
- 3.4. Charakterisierte und stilisierte Charaktere
 - 3.4.1. Detaillierung mit organischer Modellierung
 - 3.4.2. Charakterisierung der Anatomie
 - 3.4.3. Styling
- 3.5. Ausdrücke
 - 3.5.1. Gesichtsanimationen und *Layer*
 - 3.5.2. *Morpher*
 - 3.5.3. Textur-Animation
- 3.6. Posen
 - 3.6.1. Charakter Psychologie und Entspannung
 - 3.6.2. *Rig* mit *ZSpheres*
 - 3.6.3. Posen mit *Motion Capture*



- 3.7. Charakterisierungen
 - 3.7.1. Tätowierungen
 - 3.7.2. Narbenbildung
 - 3.7.3. Falten, Sommersprossen und Flecken
- 3.8. Manuelle Rheopologie
 - 3.8.1. In 3D Max
 - 3.8.2. Blender
 - 3.8.3. ZBrush und Projektionen
- 3.9. Vordefiniert
 - 3.9.1. Fuse
 - 3.9.2. Vroid
 - 3.9.3. MetaHuman
- 3.10. Menschenmengen und sich wiederholende Räume
 - 3.10.1. Scatter
 - 3.10.2. Proxys
 - 3.10.3. Objektgruppen

“

Sie lernen die Grundlagen des 3D-Designs, um Charakteren und Objekten mit der meistgenutzten Software der Branche Leben einzuhauchen und sich den Weg in ein gefragtes Berufsfeld zu bahnen"

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.



“

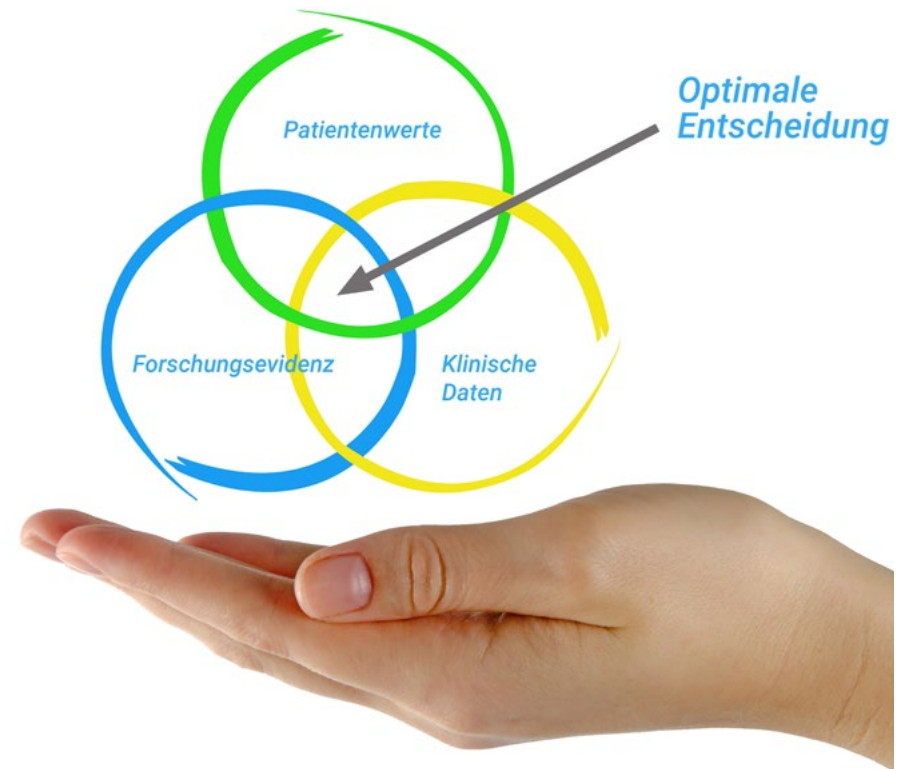
Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

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.



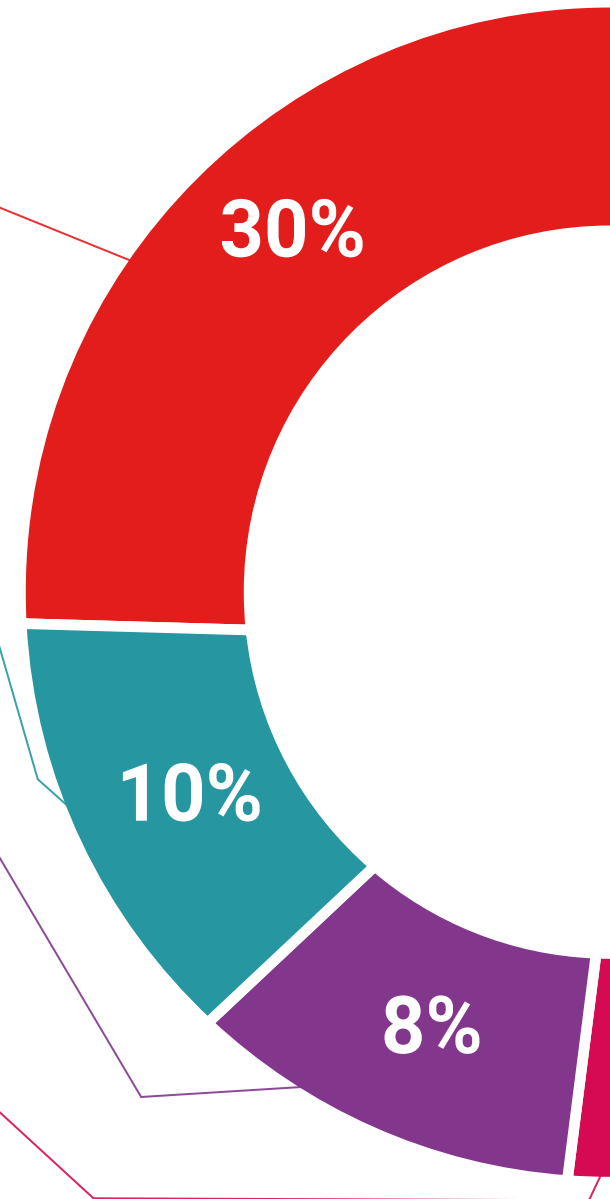
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Digitale Bildhauerei von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren Mikrobiota 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 Digitale Bildhauerei von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren** 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 Digitale Bildhauerei von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



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

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Digitale Bildhauerei von
Humanoiden, Haaren,
Kleidung und Tieren

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

Universitätsexperte

Digitale Bildhauerei von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren