

Universitätsexperte

Kunst für Virtuelle Realität mit Blender, ZBrush und UVS



Universitätsexperte Kunst für Virtuelle Realität mit Blender, ZBrush und UVS

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-kunst-virtuelle-realitat-blender-zbrush-uvs

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

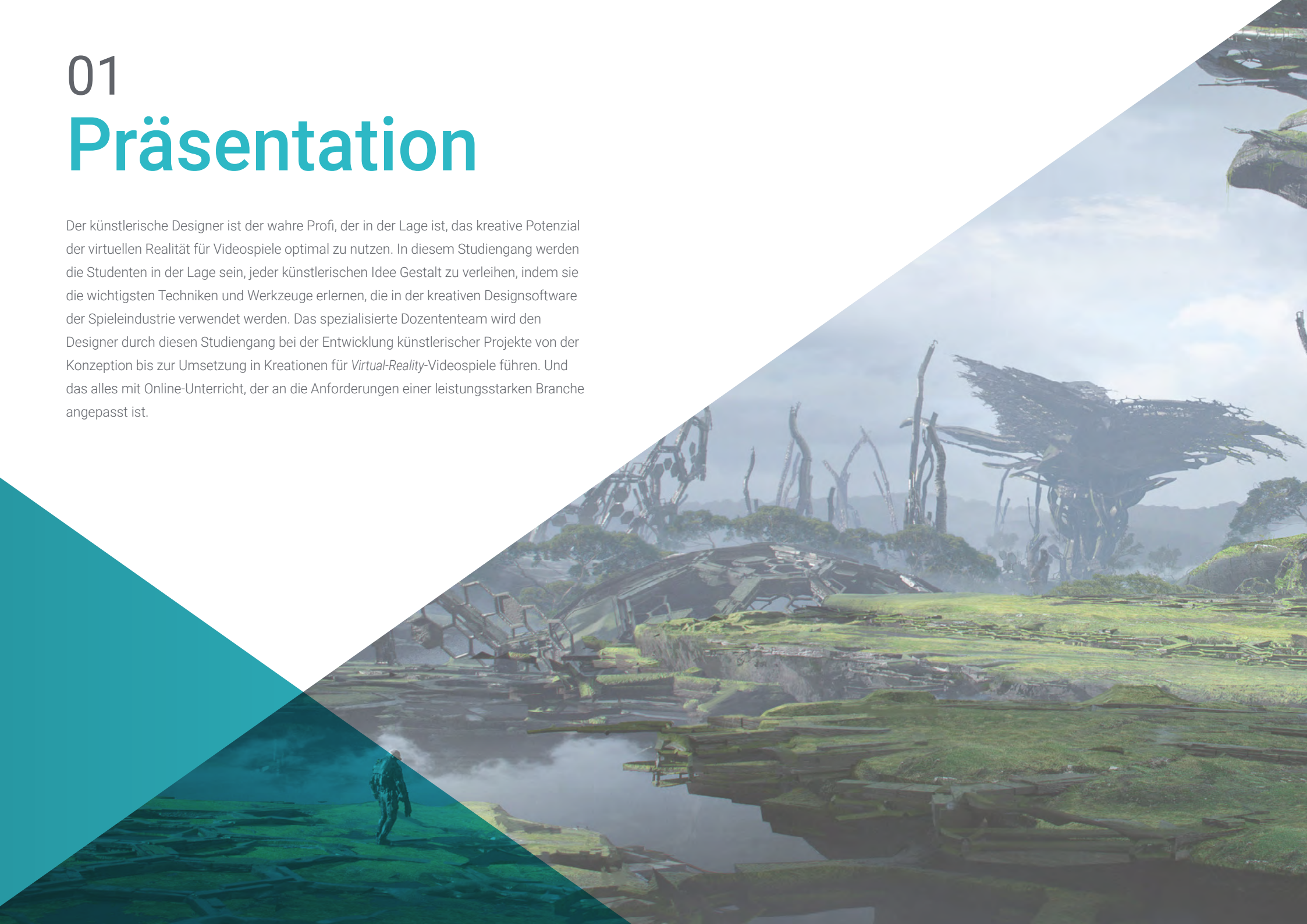
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Der künstlerische Designer ist der wahre Profi, der in der Lage ist, das kreative Potenzial der virtuellen Realität für Videospiele optimal zu nutzen. In diesem Studiengang werden die Studenten in der Lage sein, jeder künstlerischen Idee Gestalt zu verleihen, indem sie die wichtigsten Techniken und Werkzeuge erlernen, die in der kreativen Designsoftware der Spieleindustrie verwendet werden. Das spezialisierte Dozententeam wird den Designer durch diesen Studiengang bei der Entwicklung künstlerischer Projekte von der Konzeption bis zur Umsetzung in Kreationen für *Virtual-Reality*-Videospiele führen. Und das alles mit Online-Unterricht, der an die Anforderungen einer leistungsstarken Branche angepasst ist.





“

*Lernen Sie 3D-Modellierung und
ihre Anwendung in VR-Videospielen
bis zur Perfektion und klettern Sie
die Karriereleiter hinauf"*

Die Videospieleindustrie, die mit *Virtual Reality* immer mehr *Gamer* aus aller Welt und jeden Alters anzieht, verlangt nach Experten, die sich mit dem Grafikdesign dieser Spezialität auskennen. Dieser Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Blender, ZBrush und UVS ermöglicht es Studenten, Konzepte und Ideen in hochkreativen Projekten wiederzugeben, die mit den leistungsfähigsten Programmen für Grafikdesign in der Videospieleindustrie erstellt wurden.

Dieses Programm wird von Experten auf dem Gebiet des Designs und der künstlerischen Gestaltung von Videospielen unterrichtet, so dass die Studenten die Fähigkeiten erlernen können, die derzeit von den bekanntesten Studios der Branche verlangt werden. Die Berufserfahrung der Lehrkräfte ermöglicht es Grafikdesignern, von den Besten der Branche etwas über 3D-Modellierung, die Vor- und Nachteile der Verwendung bestimmter Tools und die richtige Retopographie und UV-Mapping zu lernen.

Dieser Universitätsexperte ist eine fantastische Gelegenheit für Grafikdesigner, die ihre Karriereaussichten in einem hart umkämpften Bereich erweitern möchten. Außerdem hat der Abschluss den Vorteil, dass er zu 100% online unterrichtet wird, was den Studenten die Freiheit gibt, den Lernprozess an ihr eigenes Tempo anzupassen.

Dieser **Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Blender, ZBrush und UVS** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Erstellung und Gestaltung von Videospielen mit *Virtual-Reality*-Technologie vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Devilish Games, Superlumen oder Sony Interactive Entertainment warten auf Ihr künstlerisches Potenzial. Steigen Sie mit diesem Universitätsexperten in die Welt der VR-Videospiele ein“

“ *Machen Sie Fortschritte in Ihrer beruflichen Laufbahn dank der Verbesserungen, die Sie mit diesem Universitätsexperten erzielen werden*”

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden den Fachkräften ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkräfte versuchen müssen, 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.

Zeigen Sie Ihr volles Potenzial mit dem, was Sie in diesem Universitätsexperten gelernt haben. Die VR-Videospielbranche wartet auf Sie.

Steigern Sie Ihre beruflichen Möglichkeiten in der Videospielbranche mit dem in diesem Abschluss erworbenen Wissen.



02 Ziele

Das Programm dieses Universitätsexperten ist darauf ausgerichtet, kreativen Designern zu helfen, in ihrer beruflichen Laufbahn voranzukommen, indem sie die wichtigsten Grafikdesignprogramme der VR-Videospielindustrie beherrschen. Der Lehrplan ermöglicht es den Studenten, sich das notwendige Wissen anzueignen, um 3D-Objekte zu entwickeln, die mit den für jedes Projekt geeigneten Techniken entworfen und produziert werden. Die breite Palette an Multimedia-Ressourcen, ergänzende Lektüre und die von TECH angewandte *Relearning*-Methodik werden das Erreichen der ehrgeizigsten Ziele der Studenten ermöglichen.



“

*Das Studium mit der
Relearning-Methode
garantiert Ihnen ein
besseres Verständnis
der Inhalte"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der Vorteile und Einschränkungen von virtueller Realität
- ◆ Entwickeln hochwertiger *Hard-Surface*-Modelle
- ◆ Erstellen von qualitativ hochwertigen organischen Modellierungen
- ◆ Verstehen der Grundlagen der *Retopologie*
- ◆ Verstehen der Grundlagen von UVs
- ◆ Beherrschen von *Baking* in Substance Painter
- ◆ Gekonntes Verwalten von Ebenen
- ◆ In der Lage sein, ein *Dossier* zu erstellen und eine Arbeit auf professionellem Niveau und in höchster Qualität zu präsentieren
- ◆ Bewusstes Entscheiden, welche Programme am besten zur eigenen *Pipeline* passen



Ihr fortgeschrittenes Wissen wird es Ihnen ermöglichen, den Rest der Konkurrenten im Rennen um das Grafikdesign der virtuellen Realität für Videospiele zu übertreffen. Schreiben Sie sich ein und machen Sie den nächsten Schritt"





Spezifische Ziele

Modul 1. ZBrush

- ◆ In der Lage sein, jede Art von *Mesh* zu erstellen, um mit dem Modellieren zu beginnen
- ◆ In der Lage sein, jede Art von Maske zu erstellen
- ◆ Beherrschen von IMM- und *Curve*-Pinseln
- ◆ Modellieren von *Low Poly* zu *High Poly*
- ◆ Erstellen von qualitativ hochwertigen organischen Modellierungen

Modul 2. Retopo

- ◆ Beherrschen der ZBrush-Retopologie
- ◆ Wissen, wann ZRemesher, Decimation Master und ZModeler verwendet werden sollten
- ◆ In der Lage sein, die Retopologie einer beliebigen Modellierung durchzuführen
- ◆ Beherrschen von TopoGun, einem speziellen professionellen Werkzeug
- ◆ Fortbilden des Profis in der Durchführung komplexer Retuschen

Modul 3. UVs

- ◆ Beherrschen der in ZBrush verfügbaren UVS-Tools
- ◆ Wissen, wo man eine Modellierung ausschneiden muss
- ◆ Maximales Nutzen des UV-Bereichs
- ◆ Beherrschen des speziellen Rizom UV-Werkzeugs

03

Kursleitung

Die Vermittlung innovativer, aktueller Inhalte, die auf dem Arbeitsmarkt gefragt sind, erfordert spezialisierte Fachleute. Aus diesem Grund hat TECH einen Lehrkörper ausgewählt, der über umfangreiche Erfahrungen im Bereich des Designs und der künstlerischen Gestaltung von Videospiele verfügt, um eine Eliteausbildung für alle zu bieten. Dieses Programm wurde von Fachleuten zusammengestellt, die die Studenten begleiten, damit sie zu führenden Designern im Bereich der Videospiele werden können.



“

Ein professionelles und angesehenes Dozententeam wird Sie bei dem Lernprozess begleiten, der Sie dazu befähigen wird, VR-Videospiele künstlerisch zu gestalten"

Leitung



Hr. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Senior Artist für Umgebung und Elemente und 3D-Berater bei The Glimpse Group VR
- Designer von 3D-Modellen und Texturkünstler bei Inmo-Reality
- Props- und Umgebungskünstler für PS4-Spiele bei Rascal Revolt
- Hochschulabschluss in Bildende Kunst an der Universität des Baskenlandes
- Spezialist für Grafiktechniken an der Universität des Baskenlandes
- Masterstudiengang in Bildhauerei und digitalem Modellieren an der Voxel School in Madrid
- Masterstudiengang in Kunst und Design für Videospiele an der U-tad University in Madrid

Professoren

Hr. Márquez Maceiras, Mario

- ◆ Audiovisueller Operator, PTM Pictures That Move
- ◆ Gaming Tech Support Agent bei 5CA
- ◆ Schöpfer und Designer von 3D- und VR-Umgebungen bei Inmoreality
- ◆ Art Designer bei Seamantis Games
- ◆ Gründer von Evolve Games
- ◆ Hochschulabschluss in Grafikdesign an der Kunsthochschule von Granada
- ◆ Hochschulabschluss in Videospiele-Design und interaktiven Inhalten an der Kunsthochschule von Granada
- ◆ Masterstudiengang in Game Design, U-tad, Design School in Madrid

Hr. Morro, Pablo

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



04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätsexperten besteht aus drei Modulen, in denen die wichtigsten Programme, die von Grafikdesignern verwendet werden, um ihre Ideen in Kreationen für Virtual-Reality-Videospiele umzusetzen, eingehend studiert werden. Die Studenten können ihr Wissen mit einer Vielzahl von Multimedia-Ressourcen erweitern, die heruntergeladen werden können, um sie jederzeit und von jedem Gerät mit einer Internetverbindung aus zu betrachten.



“

Holen Sie das Beste aus einem Lehrplan heraus, der von und für Grafikdesigner entwickelt wurde, die ihren Blick auf die VR-Videospielindustrie erweitern möchten”

Modul 1. ZBrush

- 1.1. ZBrush
 - 1.1.1. *Polymesh*
 - 1.1.2. *Subtools*
 - 1.1.3. *Gizmo 3D*
- 1.2. Schaffen von Mesh
 - 1.2.1. *Quick Mesh* und Primitive
 - 1.2.2. *Mesh Extract*
 - 1.2.3. Boolesche Operationen
- 1.3. Skulptur
 - 1.3.1. Symmetrie
 - 1.3.2. Hauptpinsel
 - 1.3.3. *Dynamesh*
- 1.4. Masken
 - 1.4.1. Pinsel und Maskenmenü
 - 1.4.2. Masken auf Pinseln
 - 1.4.3. *Polygroups*
- 1.5. Organische Bildhauerei von *Props*
 - 1.5.1. *Low Poly*-Bildhauerei
 - 1.5.2. *Low Poly*-Bildhauerei Entwicklung
 - 1.5.3. Endgültige *Low Poly*-Bildhauerei
- 1.6. IMM-Pinsel
 - 1.6.1. Kontrollen
 - 1.6.2. *Multi Mesh* einfügen
 - 1.6.3. IMM-Pinsel erstellen
- 1.7. *Curve*-Pinsel
 - 1.7.1. Kontrollen
 - 1.7.2. Erstellen von *Curve*-Pinseln
 - 1.7.3. IMM-Pinsel mit Kurven

- 1.8. *High Poly*
 - 1.8.1. Subdivisionen und *Dynamic Subdivisions*
 - 1.8.2. *HD-Geometry*
 - 1.8.3. Projektion von Rauschen
- 1.9. Andere Arten von Mesh
 - 1.9.1. *MicroMesh*
 - 1.9.2. *NanoMesh*
 - 1.9.3. *ArrayMesh*
- 1.10. Organische Bildhauerei von *Props High Poly*
 - 1.10.1. *Prop*-Bildhauerei
 - 1.10.2. Bildhauerei von *Prop*-Entwicklung
 - 1.10.3. Endgültige *Prop*-Bildhauerei

Modul 2. Retopo

- 2.1. Retopo in ZBrush-ZRemesher
 - 2.1.1. ZRemesher
 - 2.1.2. Leitfäden
 - 2.1.3. Beispiele
- 2.2. Retopo in ZBrush-Decimation Master
 - 2.2.1. *Decimation Master*
 - 2.2.2. Kombinieren mit Pinseln
 - 2.2.3. *Workflow*
- 2.3. Retopo in ZBrush-ZModeler
 - 2.3.1. ZModeler
 - 2.3.2. Modi
 - 2.3.3. Korrigieren von Mesh
 - 2.3.3. Korrigieren von Mesh
- 2.4. *Prop*-Retopologie
 - 2.4.1. Retopo von *Prop Hard Surface*
 - 2.4.2. Organisches *Prop*-Retopo
 - 2.4.3. Retopo einer Hand

- 2.5. *TopoGun*
 - 2.5.1. Vorteile von *TopoGun*
 - 2.5.2. Die Schnittstelle
 - 2.5.3. Importieren
 - 2.6. *Tools: Edit*
 - 2.6.1. *Simple Edit Tool*
 - 2.6.2. *Simple Create Tool*
 - 2.6.3. *Draw Tool*
 - 2.7. *Tools: Bridge*
 - 2.7.1. *Bridge Tool*
 - 2.7.2. *Brush Tool*
 - 2.7.3. *Extrude Tool*
 - 2.8. *Tools: Tubes*
 - 2.8.1. *Tubes Tool*
 - 2.8.2. *Symmetry Setup*
 - 2.8.3. *Subdivision Feature* und *Baking* von Maps
 - 2.9. Retopo eines Kopfes
 - 2.9.1. *Loops* im Gesicht
 - 2.9.2. Optimierung des Meshes
 - 2.9.3. Exportieren
 - 2.10. Ganzkörper-Retopo
 - 2.10.1. Körper-*Loops*
 - 2.10.2. Optimierung des Meshes
 - 2.10.3. VR-Anforderungen
-
- Modul 3. UVs**
- 3.1. Fortgeschrittene UVs
 - 3.1.1. *Warnings*
 - 3.1.2. Schnitte
 - 3.1.3. Texturdichte
 - 3.2. Erstellen von UVs in ZBrush-UV Master
 - 3.2.1. Kontrollen
 - 3.2.2. *Unwrap*
 - 3.2.3. Ungewöhnliche Topologie
 - 3.3. UV Master: *Painting*
 - 3.3.1. *Control Painting*
 - 3.3.2. Schaffen von *Seams*
 - 3.3.3. *Checkseams*
 - 3.4. UV Master: *Packing*
 - 3.4.1. UV *Packing*
 - 3.4.2. Schaffung von Inseln
 - 3.4.3. *Flatten*
 - 3.5. UV Master: Klone
 - 3.5.1. Arbeiten mit Klonen
 - 3.5.2. *Polygroups*
 - 3.5.3. *Control Painting*
 - 3.6. Rizom UV
 - 3.6.1. Rizom *Script*
 - 3.6.2. Die Schnittstelle
 - 3.6.3. Importieren mit oder ohne UVs
 - 3.7. *Seams and Cuts*
 - 3.7.1. Tastaturkürzel
 - 3.7.2. Panel 3D
 - 3.7.3. Panel UV
 - 3.8. UV *Unwrap* und *Layout Panel*
 - 3.8.1. *Unfold*
 - 3.8.2. *Optimize*
 - 3.8.3. *Layout und Packing*
 - 3.9. UV und *Tools*
 - 3.9.1. *Align, Straighten, Flip und Fit*
 - 3.9.2. *TopoCopy und Stack1*
 - 3.9.3. *Parameter Edge Loop*
 - 3.10. Fortgeschrittene UV Rizom
 - 3.10.1. *Auto Seams*
 - 3.10.2. UVs *Channels*
 - 3.10.3. *Texel Density*

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 von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. 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 werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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



Studienmaterial

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

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



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



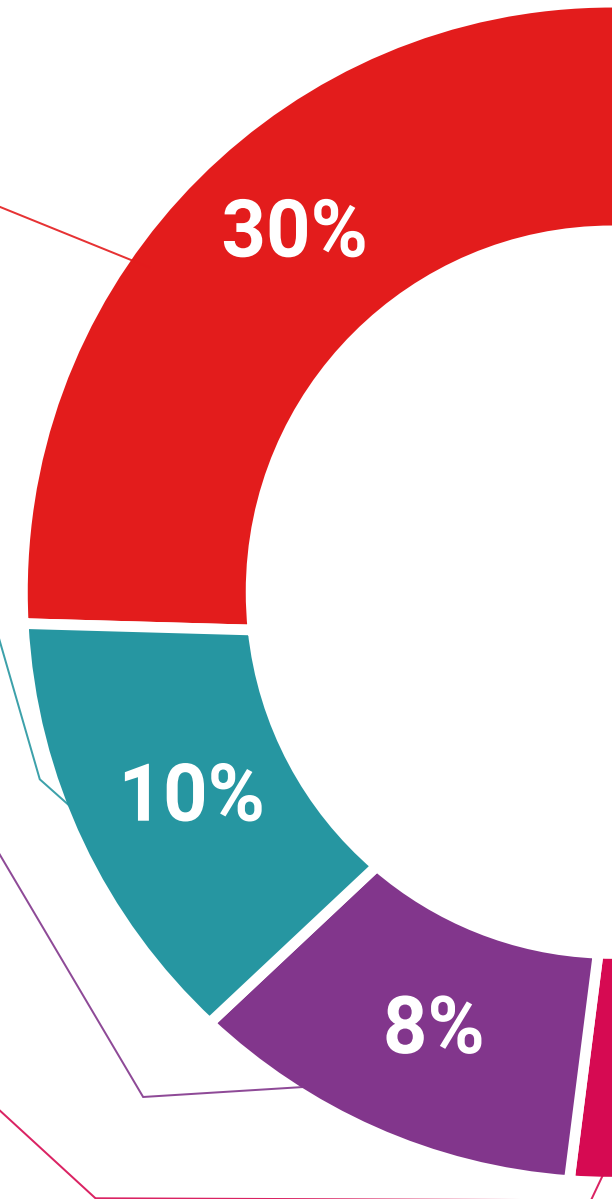
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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



Weitere Lektüren

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





Case Studies

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



Interaktive Zusammenfassungen

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

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



Testing & Retesting

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



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Blender, ZBrush und UVS garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologische Universität University ausgestellten Diplom.



“

Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss ohne lästige Reisen oder Formalitäten"

Dieser **Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Blender, ZBrush und UVS** 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 Kunst für Virtuelle Realität mit Blender, ZBrush und UVS**
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
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Kunst für Virtuelle Realität
mit Blender, ZBrush und UVS

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

Kunst für Virtuelle Realität mit Blender, ZBrush und UVS

