

# Universitätsexperte

Kunst für Virtuelle Realität mit  
Substance Painter und Marmoset





## Universitätsexperte Kunst für Virtuelle Realität mit Substance Painter und Marmoset

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

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-kunst-virtuelle-realitat-substance-painter-marmoset](http://www.techtitude.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-kunst-virtuelle-realitat-substance-painter-marmoset)

# 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

Realismus in der Gestaltung von *Virtual Reality*-Videospiele ist eine wesentliche Voraussetzung für ein perfektes Eintauchen in das Spiel. Um diese Perfektion zu erreichen, müssen Grafikdesigner für Videospiele zwei wesentliche 3D-Modellierungsprogramme beherrschen: Substance Painter und Marmoset. Dieser Kurs, der zu 100% online durchgeführt wird, führt die Studenten an die Erstellung, Modifizierung und das Rendering von VR-orientierten Materialien heran und ermöglicht ihnen so, in ihrer beruflichen Laufbahn voranzukommen. All dies mit einer außergewöhnlichen Flexibilität, die es den Studenten ermöglicht, den gesamten Lehrplan an ihren eigenen Rhythmus anzupassen, ohne dem Druck von Präsenzveranstaltungen oder festen Zeitplänen ausgesetzt zu sein.



“

*Mit diesem Universitätsexperten kommen Sie Ihrem Ziel näher, Ihre Kunst mit VR auf das Niveau der Videospiegelindustrie zu bringen"*

Dieser Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Substance Painter und Marmoset vermittelt Grafikdesignern das nötige Wissen, um ihre *Virtual Reality*-Projektidee für die Videospiegelindustrie umzusetzen.

Ein Designer, der einen Karrieresprung anstrebt, muss die Software, die von den großen Studios für die Erstellung von 3D-Modellen verwendet wird, perfekt beherrschen. Die ständige Aktualisierung dieser Software, die Verbesserungen zur Erstellung von besser definierten Texturen und die Erzielung eines optimalen Endergebnisses können nur durch eine gründliche und aktuelle Spezialisierung erreicht werden.

Um dies zu erreichen, wird dieser Universitätsexperte von einem spezialisierten Dozententeam mit Erfahrung im Bereich des Grafikdesigns für Videospiele mit VR geleitet. Ihr Ansatz, der sich am aktuellen Arbeitsmarkt orientiert, wird Designern, die einen Abschluss mit Erfolgsgarantie suchen, das Studium erleichtern.

Es ist eine einzigartige Gelegenheit, eine Spezialisierung zu erwerben, die professionelle Designer in einem immer stärker nachgefragten Sektor von ihren Mitbewerbern unterscheidet. Der 100%ige Online-Modus ermöglicht es den Studenten, ihr Berufs- und Privatleben miteinander zu vereinbaren und das erworbene Wissen durch multimediale Ressourcen und das *Relearning*-Studiensystem zu festigen.

Dieser **Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Substance Painter und Marmoset** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Erstellung und Gestaltung von Videospiele mit *Virtual Reality*-Technologie 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
- ♦ Sein 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



*Beweisen Sie, dass Sie ein großartiger Grafiker für VR-Spiele sind und halten Sie Ihre 3D-Modellierungsfähigkeiten auf dem neuesten Stand"*



*Machen Sie die großen VR-Spielestudios auf sich aufmerksam. Eignen Sie sich die Fähigkeiten an, die Sie brauchen, um zu den Besten zu gehören"*

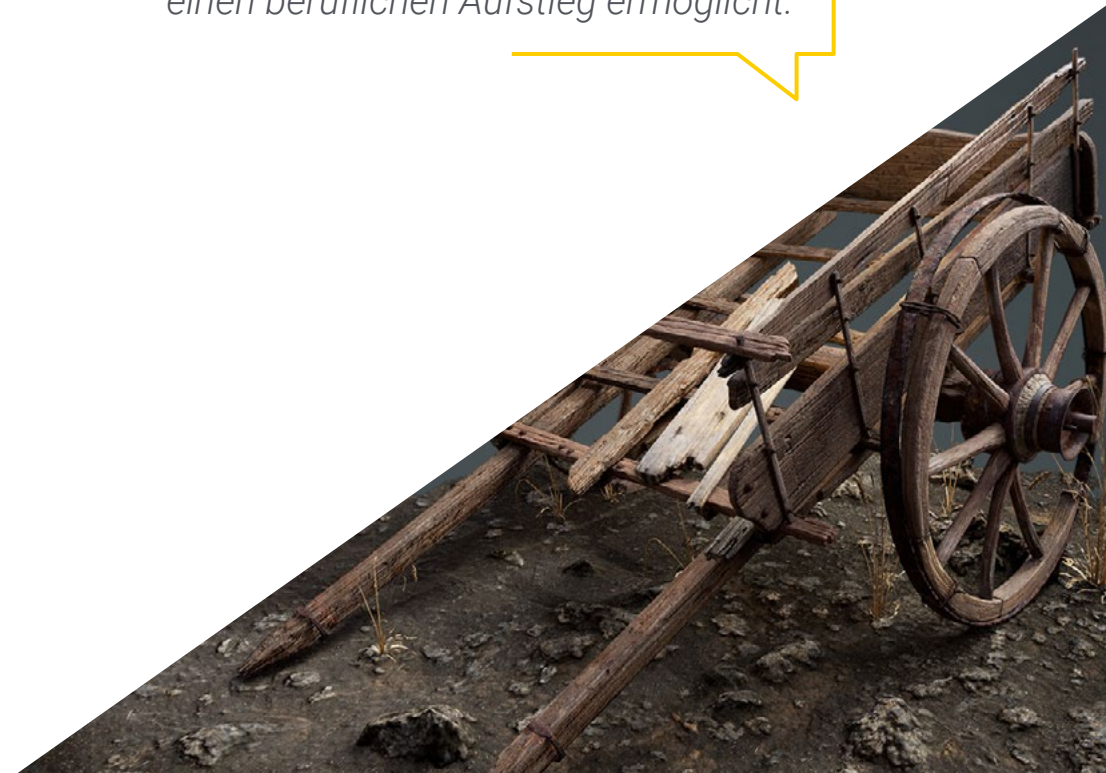
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen 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 ihr im Laufe des Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Zeigen Sie Ihr Talent in der 3D-Modellierung, indem Sie die wichtigsten Grafikdesignprogramme beherrschen.*

*Schreiben Sie sich für einen Universitätsexperten ein, der Ihnen einen beruflichen Aufstieg ermöglicht.*



# 02 Ziele

In diesem Lehrplan werden Grafikdesigner in der Lage sein, ein 3D-Modellierungsprojekt von Anfang bis Ende zu entwickeln, dank der Kenntnisse, die sie in den wichtigsten auf *Virtual Reality* ausgerichteten Designprogrammen erworben haben. Die Studenten werden die Grundlagen der Retopologie und der UVs verstehen und das *Baking* auf professionelle Weise beherrschen. Dabei werden sie von spezialisierten Dozenten unterstützt, die praktische Situationen als Ausgangspunkt für das Lernen nutzen werden.







“

*Der Online-Unterricht, begleitet von zahlreichen Multimedia-Ressourcen, wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Ziele auf einfachere und praktischere Weise zu erreichen"*



## Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der Vorteile und Einschränkungen von Virtueller Realität
- ◆ Entwickeln hochwertiger *Hard Surface*-Modelle
- ◆ 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 aktualisiertes Wissen wird in einem professionellen Umfeld in der Videospiegelindustrie, die immer auf der Suche nach Spitzenleistungen ist, den Unterschied ausmachen"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Substance Painter

- ◆ Verwenden von *Substance*-Texturen auf intelligente Art und Weise
- ◆ Erstellen jeder Art von Maske mit Substance Painter
- ◆ Beherrschen von Generatoren und Filtern mit Substance Painter
- ◆ Erstellen von hochwertigen Texturen für die Modellierung von *Hard Surface* mit Substance Painter
- ◆ Erstellen von hochwertigen Texturen für die organische Modellierung mit Substance Painter
- ◆ Erstellen eines guten *Renderings* zur Darstellung von *Props* mit Substance Painter

### Modul 2. Marmoset

- ◆ Eingehendes Analysieren dieses Tools und Vorstellung seiner Vorteile für den Profi
- ◆ Erstellen jeder Art von Maske mit Marmoset
- ◆ Verwalten von Generatoren und Filtern mit Marmoset
- ◆ Erstellen von hochwertigen Texturen für die Modellierung von *Hard Surface* mit Marmoset
- ◆ Erstellen von hochwertigen Texturen für organische Modellierung mit Marmoset
- ◆ Erstellen eines guten *Renderings* zur Darstellung von *Props* mit Marmoset

### Modul 3. Baking

- ◆ Verstehen der Grundlagen des Baking
- ◆ In der Lage sein, Probleme zu lösen, die beim *Baking* eines Modells auftreten können
- ◆ In der Lage sein, das *Baking* für jedes Modell durchzuführen
- ◆ Beherrschen des *Baking* in Marmoset in Echtzeit

# 03

## Kursleitung

Das von TECH ausgewählte Dozententeam erfüllt die Anforderungen, die an eine arbeitsmarktnahe Weiterbildung gestellt werden, um Grafikdesignern ein Weiterkommen in ihrer beruflichen Laufbahn zu ermöglichen. Aus diesem Grund verfügt dieses sechswöchige Programm über qualifizierte Fachleute für das Design und die Erstellung von Videospielen mit VR, die mit den Studenten an den wichtigsten Tools für die 3D-Modellierung arbeiten.



“

*Ein spezialisiertes Dozententeam  
wird Sie anleiten, Ihre Fähigkeiten im  
grafischen Design von Videospiele  
in VR zu perfektionieren"*

## 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 für Inmo-Reality
- Props- und Umgebungskünstler für PS4-Spiele bei Rascal Revolt
- Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der UPV
- Spezialist für Grafiktechniken der Universität des Baskenlandes
- Masterstudiengang in Bildhauerei und digitalem Modellieren an der Voxel School von Madrid
- Masterstudiengang in Kunst und Design für Videospiele an der U-Tad University von 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-Designschule von Madrid



# 04

## Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätsexperten wurde von einem sorgfältig von TECH ausgewählten Dozententeam entwickelt, um Grafikdesignern, die ihre Kreationen für VR-Videospiele perfektionieren möchten, die notwendigen und nützlichen Konzepte zu vermitteln. So wurden drei Module konzipiert, in denen sich die Studenten mit der Erstellung eines Projekts auseinandersetzen und jedes Element des Designs bis hin zum Export behandeln. Zu diesem Zweck werden ihnen audiovisuelle Materialien, zusätzliche Lektüre und praktische Simulationen zur Verfügung gestellt, die es ihnen ermöglichen, die Festigung des Wissens mit einem unterhaltsamen Lernprozess zu verbinden.







“

*Lernen Sie alle Elemente der 3D-Modellierung gründlich kennen und erzielen Sie dank dieses Universitätsexperten ein hervorragendes Grafikdesign"*

## Modul 1. Substance Painter

- 1.1. Erstellung von Projekten
  - 1.1.1. Importieren von *Maps*
  - 1.1.2. UVs
  - 1.1.3. *Baking*
- 1.2. Schichten
  - 1.2.1. Arten von Schichten
  - 1.2.2. Optionen für Schichten
  - 1.2.3. Materialien
- 1.3. Malen
  - 1.3.1. Arten von Pinseln
  - 1.3.2. *Fill Projections*
  - 1.3.3. *Advance Dynamic Painting*
- 1.4. Effekte
  - 1.4.1. *Fill*
  - 1.4.2. Ebenen
  - 1.4.3. *Anchor Points*
- 1.5. Masken
  - 1.5.1. *Alphas*
  - 1.5.2. Prozedurale und *Grunges*
  - 1.5.3. *Hard Surfaces*
- 1.6. Generatoren
  - 1.6.1. Generatoren
  - 1.6.2. Verwendungen
  - 1.6.3. Beispiele
- 1.7. Filter
  - 1.7.1. Filter
  - 1.7.2. Verwendungen
  - 1.7.3. Beispiele
- 1.8. Texturierung von *Prop Hard Surface*
  - 1.8.1. Texturierung von *Prop*
  - 1.8.2. Texturierung von *Prop Evolution*
  - 1.8.3. Abschließende Texturierung von *Prop*

- 1.9. Texturierung von organischem *Prop*
  - 1.9.1. Texturierung von *Prop*
  - 1.9.2. Texturierung von *Prop Evolution*
  - 1.9.3. Abschließende Texturierung von *Prop*
- 1.10. Render
  - 1.10.1. *Iray*
  - 1.10.2. Nachbearbeitung
  - 1.10.3. Behandlung des *Col*

## Modul 2. Marmoset

- 2.1. Die Alternative
  - 2.1.1. Importieren
  - 2.1.2. Schnittstelle
  - 2.1.3. *Viewport*
- 2.2. *Classic*
  - 2.2.1. *Scene*
  - 2.2.2. *Tool Settings*
  - 2.2.3. *History*
- 2.3. In der *Scene*
  - 2.3.1. *Render*
  - 2.3.2. *Main Camera*
  - 2.3.3. *Sky*
- 2.4. *Lights*
  - 2.4.1. Typen
  - 2.4.2. *Shadow Catcher*
  - 2.4.3. *Fog*
- 2.5. *Texture*
  - 2.5.1. *Texture Project*
  - 2.5.2. Importieren von *Maps*
  - 2.5.3. *Viewport*
- 2.6. *Layers: Paint*
  - 2.6.1. *Paint Layer*
  - 2.6.2. *Fill Layer*
  - 2.6.3. *Group*

- 2.7. *Layers: Adjustments*
  - 2.7.1. *Adjustment Layer*
  - 2.7.2. *Input Processor Layer*
  - 2.7.3. *Procedural Layer*
- 2.8. *Layers: Masks*
  - 2.8.1. *Mask*
  - 2.8.2. *Channels*
  - 2.8.3. *Maps*
- 2.9. *Materialien*
  - 2.9.1. *Arten von Materialien*
  - 2.9.2. *Konfiguration*
  - 2.9.3. *Anwendung auf die Szene*
- 2.10. *Dossier*
  - 2.10.1. *Marmoset Viewer*
  - 2.10.2. *Exportieren von Renderbildern*
  - 2.10.3. *Videos exportieren*

## Modul 3. Baking

- 3.1. *Baking* der Modellierung
  - 3.1.1. *Vorbereiten des Modells zum Baking*
  - 3.1.2. *Grundlagen des Baking*
  - 3.1.3. *Optionen für die Verarbeitung*
- 3.2. *Baking* des Modells: *Painter*
  - 3.2.1. *Baking in Painter*
  - 3.2.2. *Bake Low Poly*
  - 3.2.3. *Bake High Poly*
- 3.3. *Baking* des Modells: *Boxen*
  - 3.3.1. *Boxen verwenden*
  - 3.3.2. *Abstände justieren*
  - 3.3.3. *Compute Tangent Space per Fragment*

- 3.4. *Baking* von *Maps*
  - 3.4.1. *Normale*
  - 3.4.2. *ID*
  - 3.4.3. *Ambient Occlusion*
- 3.5. *Baking* von *Maps*: *Kurvierungen*
  - 3.5.1. *Kurvierung*
  - 3.5.2. *Thickness*
  - 3.5.3. *Verbesserung der Qualität der Maps*
- 3.6. *Baking* in *Marmoset*
  - 3.6.1. *Marmoset*
  - 3.6.2. *Funktionen*
  - 3.6.3. *Baking in Real Time*
- 3.7. *Konfigurieren* des Dokuments für *Baking* in *Marmoset*
  - 3.7.1. *High Poly* und *Low Poly* in *3ds Max*
  - 3.7.2. *Anordnen* der *Szene* in *Marmoset*
  - 3.7.3. *Überprüfen*, ob alles korrekt ist
- 3.8. *Panel Bake Project*
  - 3.8.1. *Bake Group, High* und *Low*
  - 3.8.2. *Menü Geometry*
  - 3.8.3. *Load*
- 3.9. *Erweiterte Optionen*
  - 3.9.1. *Output*
  - 3.9.2. *Einstellen* des *Cage*
  - 3.9.3. *Configure Maps*
- 3.10. *Baking*
  - 3.10.1. *Maps*
  - 3.10.2. *Ergebnisvorschau*
  - 3.10.3. *Baking* fließender *Geometrie*

# 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.



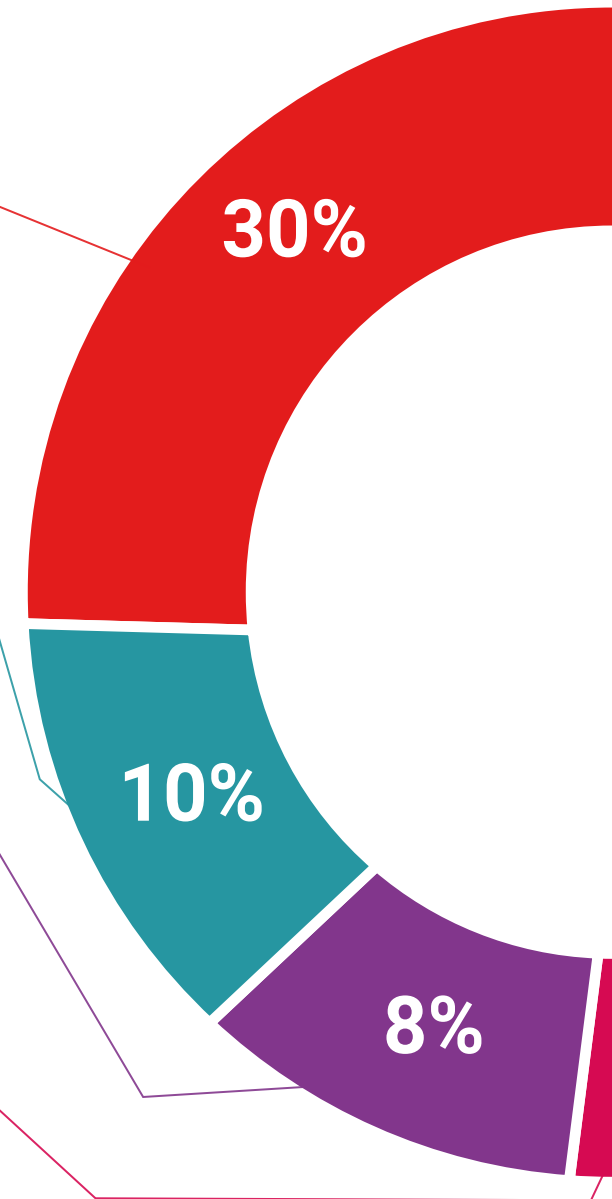
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

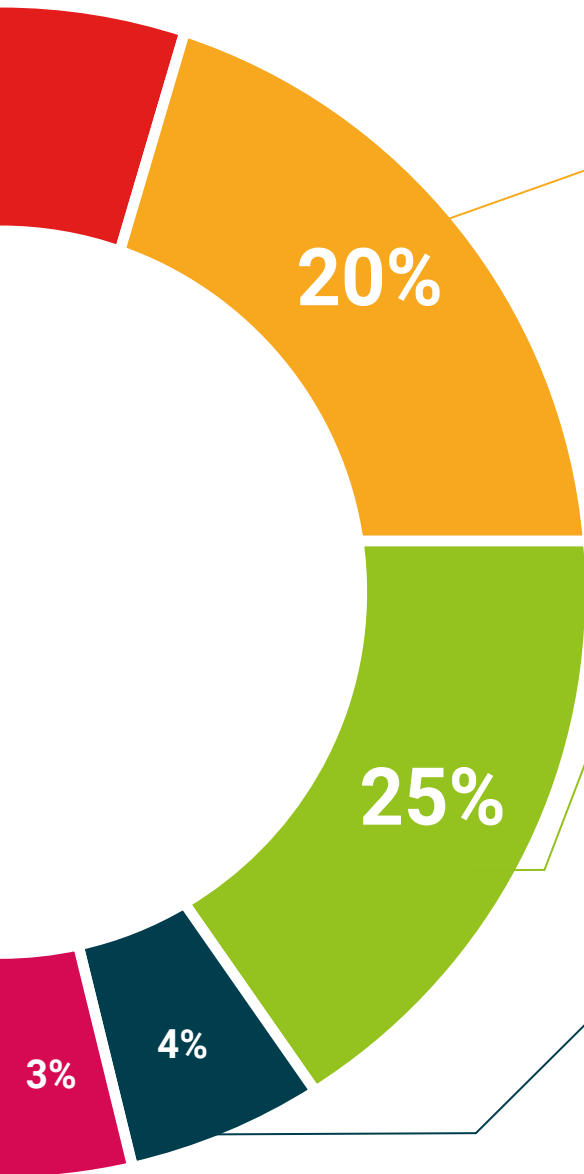
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### 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 Kunst für Virtuelle Realität mit Substance Painter und Marmoset 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 **Universitätsexperte in Kunst für Virtuelle Realität mit Substance Painter und Marmoset** 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 Substance Painter und Marmoset**

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 innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

**Universitätsexperte**  
Kunst für Virtuelle Realität  
mit Substance Painter  
und Marmoset

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

# Universitätsexperte

Kunst für Virtuelle Realität mit  
Substance Painter und Marmoset

