

# Universitätskurs

## 3D-Kleidungssimulation





## Universitätskurs 3D-Kleidungssimulation

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/3d-kleidungssimulation](http://www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/3d-kleidungssimulation)

# 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

Alle Kleidungsstücke der Charaktere und 3D-Modelle müssen bis ins kleinste Detail gepflegt werden, da sie ein wesentlicher Bestandteil ihres eigenen Stils und ihrer Persönlichkeit sind. Sogar Teile der Geschichte oder Handlung der Charaktere können durch ihre Kleidung erzählt werden und sich mit ihnen im Laufe der Zeit entwickeln. Daher müssen 3D-Designer über ein fortgeschrittenes Wissen darüber verfügen, wie man das richtige Verhalten von Kleidung erstellt und simuliert, um sie so realistisch wie möglich zu gestalten. Dank dieser Qualifikation können sich die Studenten in ihrer Designabteilung profilieren und ihre Chancen auf einen beruflichen Aufstieg verbessern, indem sie Verantwortung für größere Projekte übernehmen oder eigene Projekte durchführen.



“

*Dank der Kenntnisse dieses  
Universitätskurses haben  
Sie die Lösung für alle Arten  
von Kleidungsstücken und  
Textilien, die sich nur schwer  
in 3D nachbilden lassen“*

Die Simulation von Kleidung in 3D muss nahezu perfekt sein, denn ein schlechtes Verhalten derselben in der Animations- oder *Rigging*phase kann dazu führen, dass das Modell schlecht oder unrealistisch aussieht.

Nicht nur das, auch die Kleidung der Charaktere und Kreaturen muss millimetergenau entworfen werden, denn die vielen Details, die in einer guten Kleidung enthalten sind, machen die endgültige Qualität des Modells viel besser und einprägsamer für das Publikum, das sich an die umfangreiche Kleidung von Cloud in Final Fantasy oder die minimalistische Kleidung der Na'vi in Avatar erinnert.

Aus diesem Grund kann der 3D-Designer in seiner Abteilung glänzen und mit seinem Fachwissen über die Simulation von Kleidung in dreidimensionalen Umgebungen größere Projekte anführen. Als Antwort auf diese Nachfrage hat TECH einen Universitätskurs mit komplettem Inhalt vorbereitet, mit dem die Studenten diesen unverwechselbaren und definitiven Vorteil erlangen können, um ihre berufliche Laufbahn durch das Modellieren hochwertiger Kleidung für ihre eigenen persönlichen und beruflichen Projekte neu zu starten.

Darüber hinaus wird das Programm vollständig online durchgeführt, ohne dass Sie ein physisches Zentrum aufsuchen oder sich an einen Zeitplan halten müssen. Da es keine Klassen gibt, entscheidet der Student selbst, wann, wo und wie er das gesamte Studienmaterial, das ab dem ersten Tag der Fortbildung auf der Webplattform zur Verfügung steht, aufnimmt.

Dieser **Universitätskurs in 3D-Kleidungssimulation** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von praktischen Fällen, die von Experten für 3D-Modellierung vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ◆ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Kreieren Sie Kostüme, die so mythisch sind wie die von Hollywood-Blockbustern, und setzen Sie Ihre Modellierprojekte an die Spitze der Branche“*

“ *Dies ist die professionelle Gelegenheit, auf die Sie gewartet haben, um Ihr ganzes kreatives Potenzial zu entfalten und die bestmöglichen Kostüme zu kreieren*”

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

*Lernen Sie das natürliche Verhalten von Kleidung kennen und setzen Sie sich bei den wichtigsten 3D-Modellierungsprojekten Ihrer Abteilung an die Spitze.*

*Von komplizierten Alien-Kostümen bis hin zu wunderschönen einheimischen Gewändern gibt es keine Art von Kleidung, die Sie nicht in 3D modellieren und simulieren können.*



# 02 Ziele

Die Teilnehmer dieser Qualifikation streben eine berufliche Verbesserung an, die sich nicht nur auf ihren Arbeitsstil und die Qualität ihrer Arbeit auswirkt, sondern auch auf eine verdiente Beförderung oder eine professionellere Leistung in ihren persönlichen Projekten. Deshalb stellt TECH sicher, dass seine Qualifikationen von höchstmöglicher Qualität sind und bietet seinen Studenten unter anderem fortgeschrittene Kenntnisse in einfachen und komplexen Kleidungsmustern, Kleidungsveredelung und Stoff-*Shading* in Maya.



“

*Wenn Sie sich heute für diese TECH Qualifikation einschreiben, werden Sie eine Stufe weiter auf der Karriereleiter in der Welt des Designs aufsteigen, indem Sie ein vollständiger Experte in der 3D-Kleidungssimulation werden“*



## 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





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Die Verwendung von Marvelous Designer studieren
- ◆ Stoffsimulationen in Marvelous Designer erstellen
- ◆ Verschiedene Arten von komplexen Mustern in Marvelous Designer üben
- ◆ Den *Workflow* der professionellen Arbeit von Marvelous bis hin zu ZBrush vertiefen
- ◆ Texturierung und *Shading* von Kleidung und Stoffen in Mari entwickeln

“

*Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, Ihre Karriere und persönliche Entwicklung zu verbessern. Nehmen Sie am TECH-Universitätskurs teil und lernen Sie die wesentlichen Grundlagen der 3D-Kleidungssimulation"*

# 03

## Kursleitung

Für die Entwicklung dieses Universitätskurses hat TECH die bestmöglichen Dozenten auf diesem Gebiet ausgewählt, die mit ihren umfassenden beruflichen Fähigkeiten das Studienmaterial mit allen Kompetenzen und Fertigkeiten versehen haben, die der Student benötigt, um sich in der 3D-Kleidungsmodellierung auszuzeichnen. Darüber hinaus haben die Studenten Zugang zu aktueller Theorie, die an die aktuellen Marktanforderungen angepasst ist, sowie zu den neuesten 3D-Modellierungssoftware und -programmen.





FITSPORT

“

*Das wird Ihr bester Trumpf sein, wenn Sie sich für höhere Positionen in Ihrem eigenen Unternehmen bewerben und zeigen, dass Sie in der Lage sind, sorgfältig ausgearbeitete und qualitativ hochwertige Kleidung herzustellen“*

## 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”*

## Kursleitung



### 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
- Höhere 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

Dieser Universitätskurs in 3D-Kleidungssimulation von TECH wurde auf der Grundlage der höchsten Standards der aktuellen Bildungsmethodik erstellt. Dadurch wird sichergestellt, dass die Studenten Zugang zu Material haben, dessen Struktur und Inhalt auf ihre beruflichen Bedürfnisse abgestimmt ist und das die neuesten Innovationen in Programmen wie Mari oder ZBrush enthält. Darüber hinaus lernen die Studenten, wie sie ihre eigenen Arbeitsabläufe verbessern können, was die Leistung ihrer Projekte erheblich steigern wird.



“

*Nehmen Sie die Herausforderung an, die Kleidung von mythischen Figuren aus Filmen und Videospiele zu modellieren oder sie selbst zu entwerfen. Sie werden alle Werkzeuge haben, die Sie dazu brauchen"*

## Modul 1. Simulation von Kleidung

- 1.1. Importieren Ihres Modells in Marvelous Designer und Schnittstelle zum Programm
  - 1.1.1. Marvelous Designer
  - 1.1.2. Funktionsweise der Software
  - 1.1.3. Simulationen in Echtzeit
- 1.2. Erstellung von einfachen Mustern und Kleidungsaccessoires
  - 1.2.1. Kreationen: T-Shirts, Accessoires, Mützen und Taschen
  - 1.2.2. Stoffe
  - 1.2.3. Schnittmuster, Reißverschlüsse und Nähte
- 1.3. Erstellen fortgeschrittener Kleidungsstücke: komplexe Muster
  - 1.3.1. Komplexität der Muster
  - 1.3.2. Physikalische Eigenschaften von Stoffen
  - 1.3.3. Komplexes Zubehör
- 1.4. Simulation von Kleidung in Marvelous
  - 1.4.1. Animierte Modelle in Marvelous
  - 1.4.2. Optimierung des Gewebes
  - 1.4.3. Modell Vorbereitung
- 1.5. Exportieren von Kleidung aus Marvelous Designer nach ZBrush
  - 1.5.1. *Low Poly* in Maya
  - 1.5.2. UVs in Maya
  - 1.5.3. ZBrush, Verwendung von Reconstruct Subdiv
- 1.6. Verfeinerung der Kleidung
  - 1.6.1. *Workflow*
  - 1.6.2. Details in ZBrush
  - 1.6.3. Kleidungspinsel in ZBrush





- 1.7. Unsere Simulation mit ZBrush verbessern
  - 1.7.1. Von Tris zu Quads
  - 1.7.2. UV-Pflege
  - 1.7.3. Finale Bildhauerei
- 1.8. Texturierung von hochdetaillierter Kleidung in Mari
  - 1.8.1. Verfließbare Texturen und Stoffmaterialien
  - 1.8.2. Baking
  - 1.8.3. Texturierung in Mari
- 1.9. *Shading* von Stoffen in Maya
  - 1.9.1. *Shading*
  - 1.9.2. In Mari erstellte Texturen
  - 1.9.3. Realismus mit Arnold-*Shadern*
- 1.10. Render
  - 1.10.1. Rendering von Kleidungsstücken
  - 1.10.2. Beleuchtung in Kleidung
  - 1.10.3. Intensität der Textur



*Dank des raffinierten Talents und der innovativen Techniken, die Sie in diesem Universitätskurs erlernen, werden Ihre Kleidungsstücke Designer auf der ganzen Welt inspirieren“*

# 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

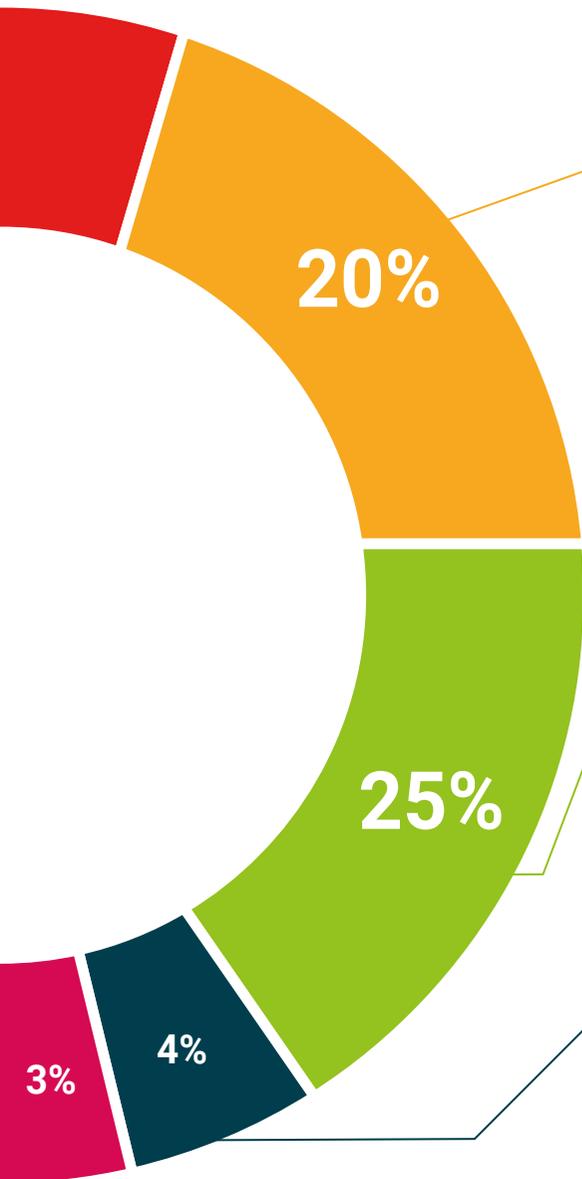
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



### 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 Universitätskurs in 3D-Kleidungssimulation 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 **Universitätskurs in 3D-Kleidungssimulation** 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: **Universitätskurs in 3D-Kleidungssimulation**

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



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

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

**tech** technologische  
universität

## Universitätskurs 3D-Kleidungssimulation

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

# Universitätskurs

## 3D-Kleidungssimulation

