

Universitätskurs

3D-Modellierung von Kreaturen





Universitätskurs 3D-Modellierung von Kreaturen

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/3d-modellierung-kreaturen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

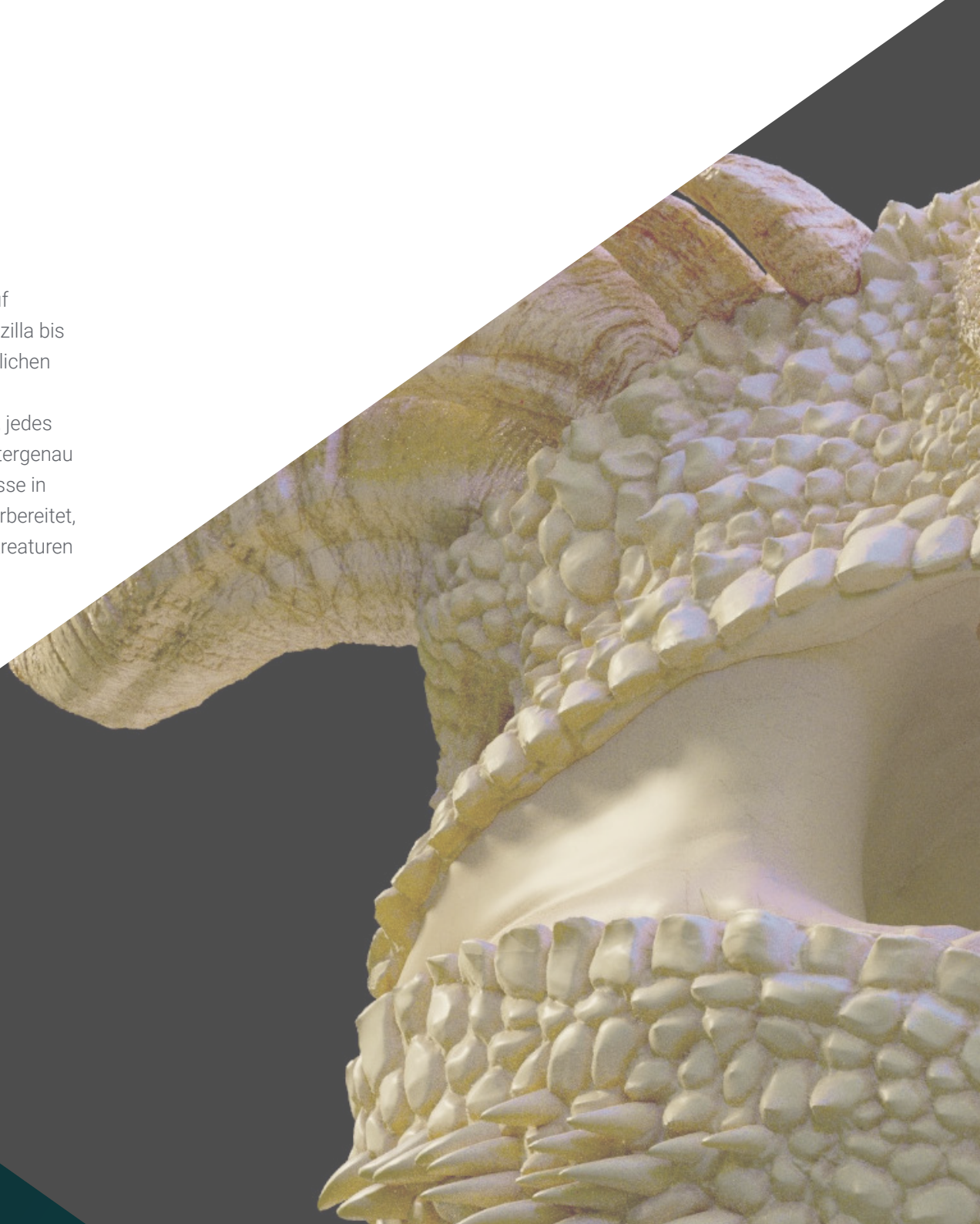
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Kreaturen in Filmen und Videospielen haben sich im Laufe der Geschichte auf unglaubliche Weise entwickelt, von frühen Versionen von King Kong und Godzilla bis hin zu realistischen Animationen von Dinosauriern, Drachen und allen erdenklichen Fantasy-Figuren. Möglich wurde dies durch einen stetigen Fortschritt in der 3D-Modellierungstechnologie, die es den Fachleuten der Branche ermöglicht, jedes Detail der Kreaturen, die wir heute in Filmen und Videospielen sehen, millimetergenau nachzubilden. In dem Wissen, dass Fachleute ohne fortgeschrittene Kenntnisse in diesem Bereich nicht vorankommen können, hat TECH diese Qualifikation vorbereitet, mit der sie die notwendigen Ressourcen erhalten, um aufzusteigen und die Kreaturen der Zukunft in 3 Dimensionen erfolgreich zu modellieren.





“

Sie werden in der Lage sein, das Fell einfacher mythologischer Kreaturen bis hin zu den Schuppen komplexer und gigantischer Drachen detailgetreu nachzubilden”

Heutzutage ist Fantasy ein florierendes Genre, das immer mehr Anhänger findet, denn Sagen wie Harry Potter, Herr der Ringe oder Game of Thrones sind nach wie vor in aller Munde. Sie alle zeichnen sich durch ihre Charaktere aus, darunter majestätische und manchmal furchterregende Kreaturen, die mit so viel Liebe zum Detail nachgebildet wurden, dass sie den Zuschauern auf der ganzen Welt in Erinnerung bleiben.

In den letzten zehn Jahren haben Fachleute für 3D-Modellierung Hunderte von Möglichkeiten für persönliches und berufliches Wachstum gefunden. Sie haben die Sorgfalt, die sie bei der Ausführung umfangreicher Arbeiten walten lassen müssen, stark erweitert und gleichzeitig mehr Verantwortung in einer Branche übernommen, in der sie ein höheres Ansehen genießen.

Deshalb enthält dieses TECH-Programm die neuesten und innovativsten Techniken im Bereich der 3D-Modellierung von Kreaturen, mit denen sich Fachleute mit Auszeichnung profilieren können und auf größere Verantwortung und damit bessere Jobs vorbereitet werden.

Darüber hinaus berücksichtigt TECH die Bedürfnisse seiner Studenten, weshalb das Programm in einem Online-Format angeboten wird, das weder Unterricht noch persönliche Anwesenheit in irgendeiner Form erfordert. Das gesamte Studienmaterial kann von jedem mobilen Gerät aus heruntergeladen werden, was die Arbeit im Studium erheblich erleichtert.

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

- ♦ Die Entwicklung von praktischen Fällen, die von Experten für 3D-Modellierung vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Studium zu verbessern
- ♦ Ein 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



Es ist an der Zeit, dass Sie sich in einer Branche voller Kreativität abheben, indem Sie mit diesem Universitätskurs Professionalität und einen innovativen Ansatz mitbringen"

“

Erwerben Sie Ihre Qualifikation in 3D-Modellierung von Kreaturen, ohne ein Abschlussprojekt durchzuführen, was die Kursbelastung verringert”

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

Schreiben Sie sich noch heute bei TECH ein und beginnen Sie mit der Verbesserung Ihrer dreidimensionalen Kreationen, um eine professionelle Qualitätssteigerung zu erreichen.

Dies ist die Qualifikation, nach der Sie gesucht haben, um sich im Bereich der 3D-Modellierung prominent zu positionieren, indem Sie Ihr Studium mit Ihren anderen beruflichen Verpflichtungen und Aufgaben kombinieren.



02 Ziele

Das Hauptziel dieser TECH-Qualifikation besteht darin, dass die Teilnehmer ihre Techniken zur Modellierung von 3D-Kreaturen verbessern und fortgeschrittene Kenntnisse in Xgen und Maya erwerben. Dies ermöglicht es den Studenten, ihren täglichen Arbeitsablauf zu verbessern und das Endergebnis ihrer eigenen Projekte zu verbessern oder die Fristen von aufwendigen Aufträgen einzuhalten. So wird dem Studenten garantiert, dass er nach Erwerb des Universitätskurses sowohl auf persönlicher als auch auf beruflicher Ebene eine vollständige Verbesserung erfährt.





“

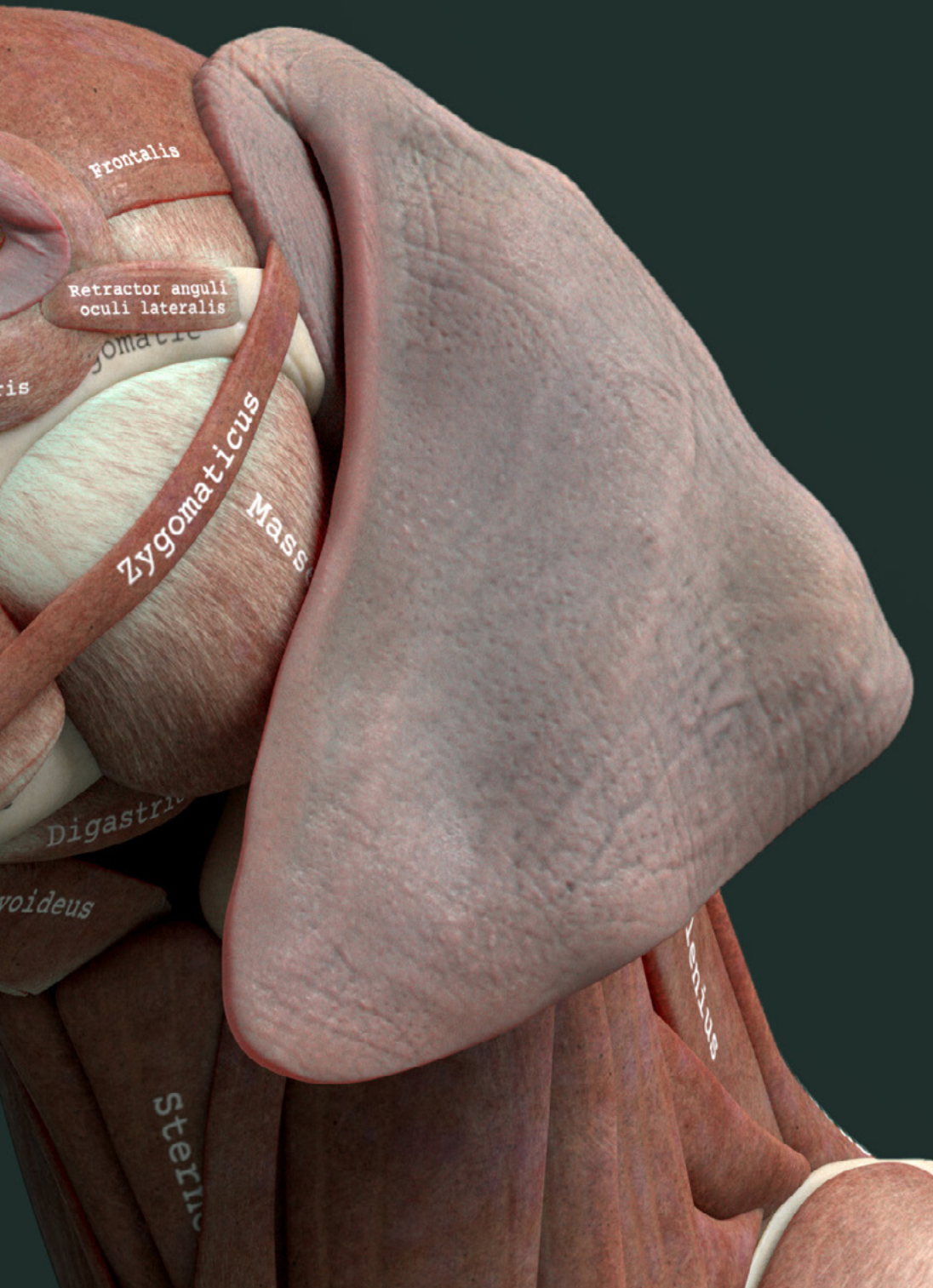
Ihr Ziel ist es, sich im Bereich 3D-Modellierung beruflich weiterzuentwickeln und bessere Jobs zu bekommen. TECH gibt Ihnen die besten Werkzeuge, um dies zu erreichen”



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

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

“

Dieses Programm ist eine ausgezeichnete Gelegenheit für Sie, Ihre Bemühungen auf einen Modellierungssektor zu richten, der Fachleute benötigt, die sich mit der Schaffung dreidimensionaler Kreaturen auskennen”

03

Kursleitung

TECH wählt nur die besten Fachleute für seine Qualifikationen aus, so dass die Studenten garantiert Zugang zu erstklassigem Unterricht haben, wenn sie sich für diesen Universitätskurs in 3D-Modellierung von Kreaturen einschreiben. Das Dozententeam ist an der beruflichen Weiterentwicklung der Studenten beteiligt und zögert daher nicht, Ihnen bei jeder Art von Zweifeln oder Fragen zu helfen, indem es Ihnen fortgeschrittene Kenntnisse in 3D-Modellierung vermittelt, die aus der eigenen Erfahrung der Dozenten stammen.





“

Dies ist die großartige Gelegenheit, nach der Sie gesucht haben, um Ihre berufliche Karriere an die Spitze zu bringen, unterstützt von Dozenten, die Sie wachsen sehen wollen"

Internationaler Gastdirektor

Joshua Singh ist ein führender Experte mit über 20 Jahren Erfahrung in der Videospelbranche, der international für seine Fähigkeiten in der künstlerischen Leitung und visuellen Entwicklung anerkannt ist. Mit einem soliden Hintergrund in Software wie Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter und Adobe Photoshop hat er sich im Bereich des Spieldesigns einen Namen gemacht. Darüber hinaus umfasst seine Erfahrung sowohl die visuelle 2D- als auch die 3D-Entwicklung, und er zeichnet sich durch kollaborative und durchdachte Problemlösungen in Produktionsumgebungen aus.

Darüber hinaus hat er als künstlerischer Leiter bei Marvel Entertainment mit Eliteteams von Künstlern zusammengearbeitet und diese angeleitet, um sicherzustellen, dass die Kunstwerke die erforderlichen Qualitätsstandards erfüllen. Außerdem war er Hauptzeichner bei Proletariat Inc., wo er eine sichere Umgebung für sein Team schuf und für alle Charaktere in Videospelen verantwortlich war.

Mit einer bemerkenswerten Karriere, die Führungsrollen bei Unternehmen wie Wildlife Studios und Wavedash Games umfasst, ist Joshua Singh ein Verfechter der künstlerischen Entwicklung und ein Mentor für viele in der Branche gewesen. Außerdem arbeitete er für große und bekannte Unternehmen wie Blizzard Entertainment und Riot Games, wo er als Senior-Charakterkünstler tätig war. Und zu seinen wichtigsten Projekten gehört die Mitarbeit an äußerst erfolgreichen Videospelen, darunter Marvel's Spider-Man 2, League of Legends und Overwatch.

Seine Fähigkeit, die Visionen von Produkt, Technik und Kunst zu vereinen, war grundlegend für den Erfolg zahlreicher Projekte. Neben seiner Arbeit in der Branche hat er seine Erfahrungen als Dozent an der renommierten Gnomon School of VFX weitergegeben und war Referent bei renommierten Veranstaltungen wie dem Tribeca Games Festival und dem ZBrush Summit.



Dr. Singh, Joshua

- Art Direktor bei Marvel Entertainment, Kalifornien, USA
- Hauptzeichner bei Proletariat Inc.
- Künstlerischer Leiter bei Wildlife Studios
- Art-Direktor bei Wavedash Games
- Senior-Charakterkünstler bei Riot Games
- Senior-Charakterkünstler bei Blizzard Entertainment
- Künstler bei Iron Lore Entertainment
- 3D-Künstler bei Sensory Sweep Studios
- Leitender Künstler bei Wahoo Studios/Ninja Bee
- Allgemeine Studien an der Universität Dixie State
- Hochschulabschluss in Grafikdesign an der Technischen Hochschule Eagle Gate

“

Dank TECH können Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen”

Leitung



Fr. Gómez Sanz, Carla

- 3D-Generalistin bei Blue Pixel 3D
- Concept Artist, 3D-Modeller, Shading bei Timeless Games Inc.
- Zusammenarbeit mit einem multinationalen Beratungsunternehmen für die Gestaltung von Vignetten und Animationen für kommerzielle Angebote
- 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

Der Inhalt dieses Universitätskurses in 3D-Modellierung von Kreaturen deckt alles Wesentliche ab, was mit der Anatomie von Reptilien, Amphibien, Säugetieren und Federtieren zu tun hat, und beschäftigt sich mit den verschiedenen Arten fantastischer Tiere und ihrer möglichen Muskulatur, so dass der Student sie so getreu wie möglich darstellen kann. Der Aufbau ist detailliert und klar und macht das Studium durch die Bereitstellung von audiovisuellem und praktischem Begleitmaterial effektiver.





“

Erfahren Sie alles über die Muskulatur, die Skelette und die allgemeine Anatomie von Kreaturen aus dem Tier- und Fantasiereich, um sie hyperrealistisch nachzubilden"

Modul 1. Modellierung von Kreaturen

- 1.1. Die Anatomie von Tieren verstehen
 - 1.1.1. Studium der Knochen
 - 1.1.2. Proportionen eines Tierkopfes
 - 1.1.3. Anatomische Unterschiede
- 1.2. Anatomie des Schädels
 - 1.2.1. Tierisches Gesicht
 - 1.2.2. Muskeln des Kopfes
 - 1.2.3. Schicht der Haut, über Knochen und Muskeln
- 1.3. Anatomie der Wirbelsäule und des Brustkorbs
 - 1.3.1. Muskulatur des tierischen Rumpfes und der Hüften
 - 1.3.2. Zentrale Achse des Körpers
 - 1.3.3. Erstellung von Torsos bei verschiedenen Tieren
- 1.4. Tierische Muskulatur
 - 1.4.1. Muskeln
 - 1.4.2. Synergie zwischen Muskeln und Knochen
 - 1.4.3. Formen eines Tierkörpers
- 1.5. Reptilien und Amphibien
 - 1.5.1. Reptilienhaut
 - 1.5.2. Kleine Knochen und Bänder
 - 1.5.3. Feines Detail
- 1.6. Säugetiere
 - 1.6.1. Fell
 - 1.6.2. Größere und stärkere Knochen und Bänder
 - 1.6.3. Feines Detail
- 1.7. Tiere mit Federkleid
 - 1.7.1. Federkleid
 - 1.7.2. Knochen und Bänder sind elastisch und leicht
 - 1.7.3. Feines Detail





- 1.8. Analyse des Kiefers und Erstellung von Zähnen
 - 1.8.1. Tierspezifische Zähne
 - 1.8.2. Detaillierte Videos der Zähne
 - 1.8.3. Zähne in der Kieferhöhle
- 1.9. Herstellung von Pelz, Tierpelz
 - 1.9.1. Xgen in Maya: *grooming*
 - 1.9.2. Xgen: Federn
 - 1.9.3. Render
- 1.10. Fantastische Tiere
 - 1.10.1. Fantastisches Tier
 - 1.10.2. Vollständige Tiermodellierung
 - 1.10.3. Texturierung, Beleuchtung und Rendering

“

Der König der Löwen in der digitalen Version war eine großartige Leistung der 3D-Kreaturenmodellierung. Mit diesem TECH-Universitätskurs können Sie an der Spitze des nächsten Welthits stehen”

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

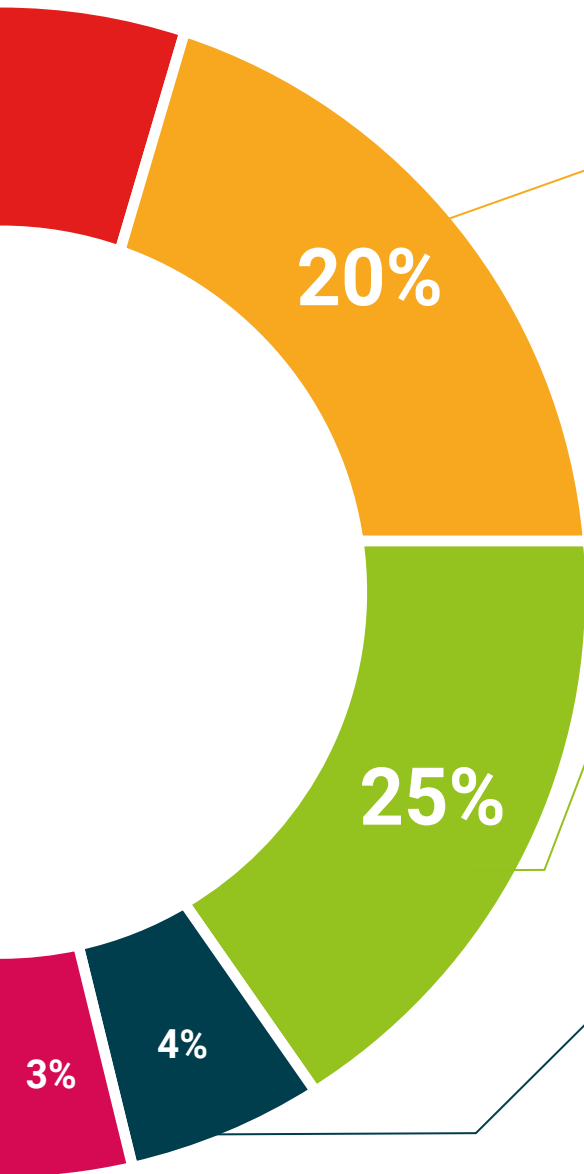
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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-Modellierung von Kreaturen garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätskurs in 3D-Modellierung von Kreaturen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

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

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

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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
3D-Modellierung
von Kreaturen

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

Universitätskurs

3D-Modellierung von Kreaturen

