

# Universitätskurs

Haarkreation für Videospiele  
und 3D-Filme



## Universitätskurs Haarkreation für Videospiele und 3D-Filme

- » 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/haarkreation-videospiele-3d-filme](http://www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/haarkreation-videospiele-3d-filme)

# 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

Haare sind eines der wichtigsten Elemente für jeden Charakter oder jede Kreatur. Je nach Art der Frisur und der verwendeten Techniken kann sie nicht nur realistisch wirken, sondern auch die Persönlichkeit der betreffenden Person unterstreichen. Deshalb ist es wichtig, dass Designprofis ihre Techniken in diesem Bereich verbessern, um ihren 3D-Modellen ein besseres Aussehen zu verleihen. In dieser TECH-Qualifikation erhalten die Studenten eine hervorragende Weiterbildung in Programmen wie ZBrush oder Xgen, die im Bereich der Videospiele und 3D-Filme eingesetzt werden. Die Studenten werden in der Lage sein, sich mit ihren eigenen hochwertigen Projekten in Bezug auf Texturen, Formen und Charakterfrisuren abzuheben.





“

*Ihre Models werden zum Leben erweckt, indem Sie ihnen einzigartige Frisuren verpassen, die sie auf eine viel auffälligere Weise hervorheben"*

Damit eine Figur ihren Charakter wirklich vermitteln kann, müssen alle Elemente, die die Figur ausmachen, ihre Persönlichkeit und ihre Ideen verstärken. Eines der auffälligsten Merkmale, die die Persönlichkeit eines Modells unterstreichen, ist seine Frisur, denn sie ist eines der ersten Dinge, die der Öffentlichkeit gewöhnlich auffallen.

Eine Fachkraft für 3D-Modellierung muss über fortgeschrittene Kenntnisse in der Haarkreation für verschiedene Arten von Industriezweigen verfügen, wenn sie sich beruflich weiterentwickeln oder eigene Qualitätsprojekte durchführen möchte. Aus diesem Grund hat TECH diese Qualifikation mit Hilfe von Experten für digitale Bildhauerei entwickelt, die ihr gesamtes theoretisches und praktisches Wissen in einem vollständigen Diplom zusammengefasst haben.

Dank der Kenntnisse, die die Studenten während dieses Programms erwerben, wird sich ihre professionelle Leistung bei der Gestaltung von Haaren und Frisuren deutlich verbessern, was zu einer Beförderung innerhalb ihrer eigenen Abteilung und einem besseren Endergebnis ihrer persönlichen Projekte führen wird.

Dies ist eine großartige Gelegenheit für alle Designer, die sich in ihrem Bereich wirtschaftlich oder beruflich weiterentwickeln möchten, da es sich um eine vollständige Online-Qualifikation handelt, die sich perfekt mit ihren beruflichen Aufgaben kombinieren lässt. Der Student hat während der Dauer des Programms von jedem internetfähigen Gerät aus Zugang zu allen Inhalten.

Dieser **Universitätskurs in Haarkreation für Videospiele und 3D-Filme** 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
- ♦ Ihr 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



*Dank Ihrer fortgeschrittenen Kenntnisse in der Haarkreation für Videospiele und 3D-Filme werden Sie eine herausragende Fachkraft auf Ihrem Gebiet sein"*

“

*Dies ist Ihre beste Gelegenheit, die Designleiter hinaufzuklettern, indem Sie kreative Lösungen für die Gestaltung von dreidimensionalem Haar anbieten“*

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.

*Ihre Charaktere werden dank der Sorgfalt, die Sie auf ihre Haare und Gesichtszüge verwenden, die auffälligsten in der Animationsszene sein.*

*Als Experte in einem so spezifischen Bereich der Erstellung von 3D-Modellen stehen Ihnen eine Vielzahl von beruflichen Aufstiegsmöglichkeiten zur Verfügung.*



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieser Qualifikation ist es, den Studenten eine spezialisierte und erstklassige Fortbildung zu bieten, mit der sie nicht nur ihre Arbeit und ihre persönliche Leistung verbessern können, sondern auch mehr Möglichkeiten zur beruflichen Weiterentwicklung haben, indem sie Charaktere und Kreaturen mit ausgeprägtem und unverwechselbarem Haar modellieren. Der Student wird die Qualität zu seinem persönlichen Standard machen und so viel Kreativität wie möglich zeigen, wenn er 3D-Modellierungsprojekte mit Charakteren und Kreaturen mit sehr speziellem Haar durchführt.







“

*Sie wählen die beste Möglichkeit, sich auf 3D-Modellierung zu spezialisieren und sich von anderen Designern in Ihrer Abteilung abzuheben"*



## 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 fortgeschrittene Verwendung von Xgen in Maya vertiefen
- ◆ Haare für den Film kreieren
- ◆ Studium der Haare mit Cards für Videospiele
- ◆ Entwicklung eigener Texturen für das Haar
- ◆ Die verschiedenen Verwendungsmöglichkeiten von Haarpinseln in ZBrush erlernen

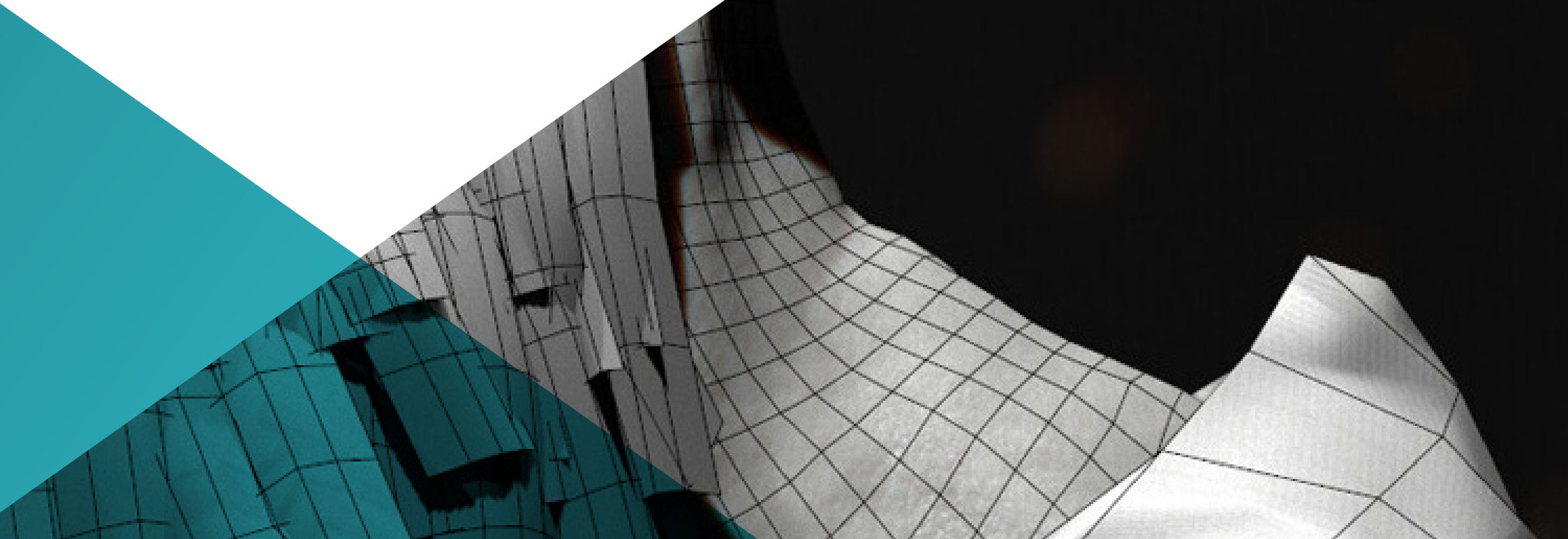


*Sie werden Ihr persönliches Karriereziel bald erreichen, indem Sie Ihren Vorgesetzten zeigen, dass Sie in der Lage sind, Modellierungsprojekte mit einer innovativen und effizienten Arbeitsmethodik anzugehen"*

# 03

## Kursleitung

Dieser Universitätskurs in Haarkreation für Videospiele und 3D-Filme wird von einem professionellen Team geleitet, das von TECH sorgfältig ausgewählt wurde. Ihre umfangreiche Erfahrung in der Gestaltung aller Arten von 3D-Modellen, einschließlich fortgeschrittener Techniken zur Erstellung von Haaren, bedeutet, dass die Studieninhalte von einer realen Perspektive profitieren, die an die aktuellsten Marktanforderungen angepasst ist. Die Studenten werden jederzeit von Dozenten betreut, die sehen wollen, wie sie in ihrer Branche wachsen und mit sorgfältiger und detaillierter Modellierung Großartiges leisten.





“

*Profitieren Sie von der umfangreichen Erfahrung der Dozenten von TECH, damit auch Sie auf dem Gebiet des 3D-Designs aufsteigen können"*

## 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
- Höherere 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

TECH arbeitet mit den innovativsten und technologisch fortschrittlichsten Lehrmethoden und stellt sicher, dass alle Programme den höchsten Qualitätsansprüchen genügen. Deshalb finden Studenten hier eine Qualifikation mit fortgeschrittenen Kenntnissen in Xgen, *Hair Shading* oder optimiertem Rendering, neben anderen Fähigkeiten, die ihnen helfen werden, ihren Arbeitsablauf zu verbessern und die Leistung ihrer persönlichen Projekte zu steigern.





“

*Sie werden eine Fülle von realen Beispielen finden, um zu erfahren, wie Sie realistisches und detailliertes Haar auf kontextbezogene Weise erstellen können"*

## Modul 1. Haargestaltung für Videospiele und Filme

- 1.1. Unterschiede zwischen Videospiele- und Filmhaaren
  - 1.1.1. *FiberMesh* und *Cards*
  - 1.1.2. Tools für die Haarkreation
  - 1.1.3. Haar-Software
- 1.2. ZBrush Haare modellieren
  - 1.2.1. Grundformen für Frisuren
  - 1.2.2. Erstellen von Pinseln in ZBrush für Haare
  - 1.2.3. Curve-Pinsel
- 1.3. Haarerstellung in Xgen
  - 1.3.1. Xgen
  - 1.3.2. Sammlungen und Beschreibungen
  - 1.3.3. *Hair vs. Grooming*
- 1.4. Xgen-Modifikatoren: verleihen dem Haar Realismus
  - 1.4.1. *Clumping*
  - 1.4.2. *Coil*
  - 1.4.3. Haar-Guides
- 1.5. *Color und Region Maps*: für absolute Haar- und Fellkontrolle
  - 1.5.1. Karten der Haarregion
  - 1.5.2. Schnitte: lockiges, rasiertes und langes Haar
  - 1.5.3. Mikro-Detail: Gesichtsbehaarung
- 1.6. Fortgeschrittenes Xgen: Verwendung von Ausdrücken und Verfeinerung
  - 1.6.1. Ausdrücke
  - 1.6.2. Nützlichkeit
  - 1.6.3. Haarveredelung
- 1.7. *Cards* platzierung in Maya für die Modellierung von Videospiele
  - 1.7.1. Fasern in *Cards*
  - 1.7.2. *Cards* von Hand
  - 1.7.3. *Cards* und *Real-time-Engine*





- 1.8. Optimierung für Filme
  - 1.8.1. Optimierung der Haare und der Haargeometrie
  - 1.8.2. Vorbereitung auf die Bewegungsphysik
  - 1.8.3. Xgen Pinsel
- 1.9. *Haare schattieren*
  - 1.9.1. Shader in Arnold
  - 1.9.2. Shader von Arnold
  - 1.9.3. Haarbehandlung
- 1.10. Render
  - 1.10.1. Rendering bei Verwendung von Xgen
  - 1.10.2. Beleuchtung
  - 1.10.3. Rauschunterdrückung

“ Schreiben Sie sich noch heute für diesen  
Universitätskurs ein und legen Sie den  
Grundstein für Ihren zukünftigen beruflichen  
Aufstieg in der 3D-Designbranche”

# 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

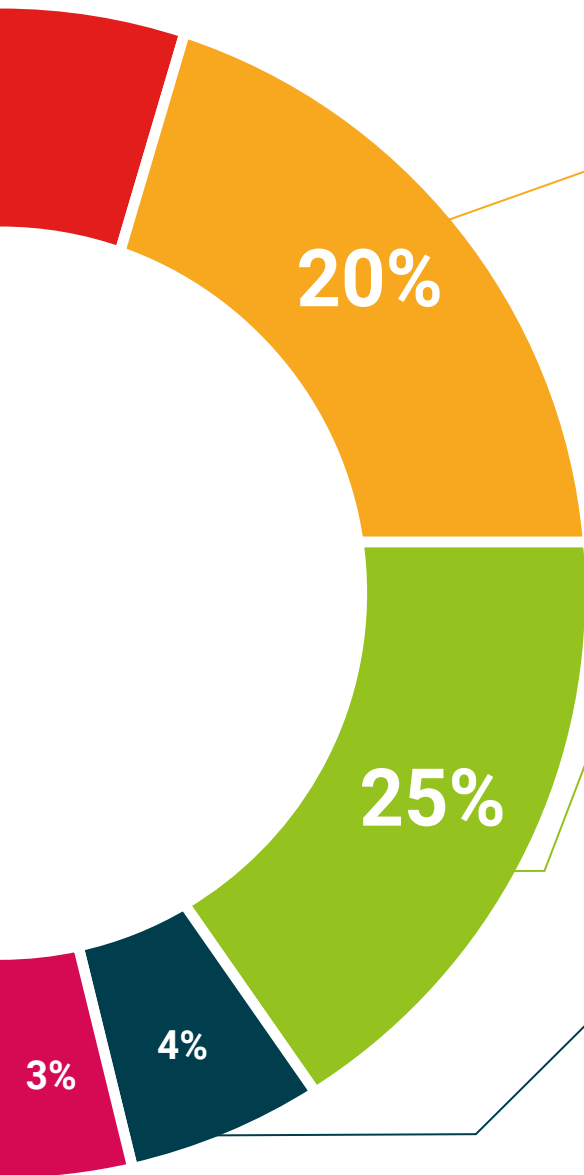
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



### 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 Haarkreation für Videospiele und 3D-Filme 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 Haarkreation für Videospiele und 3D-Filme** 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 Haarkreation für Videospiele und 3D-Filme**

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 tutoren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen  
gemeinschaft verpflichtung  
persönliche betreuung innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs  
Haarkreation für Videospiele  
und 3D-Filme

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

# Universitätskurs

## Haarkreation für Videospiele und 3D-Filme

