

Universitätskurs

Rendering, Beleuchtung und
Posing von 3D-Modellen



tech technologische
universität

Universitätskurs Rendering, Beleuchtung und Posing von 3D-Modellen

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/design/universitatskurs/rendering-beleuchtung-posing-3d-modellen

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

Beleuchtung, Rendering und Posing von 3D-Modellen sind in der Branche von grundlegender Bedeutung, nicht nur um die Qualität und den Realismus der endgültigen Arbeit zu verbessern, sondern auch um zu wissen, wie man eine bessere Präsentation aller professionellen Arbeiten gestaltet. Ein 3D-Designer mit den richtigen Fähigkeiten in diesem Bereich kann ein viel visuelleres und auffälligeres Portfolio als andere Kandidaten entwickeln, in dem seine besten Arbeiten besser zur Geltung kommen. Aus diesem Grund hat TECH in diese Qualifikation eine Vielzahl von 3D-Modellierungsverfahren und -techniken aufgenommen, mit denen sich die Studenten in ihrem Fachgebiet abheben und ihrer eigenen beruflichen Karriere einen spürbaren Schub verleihen können.





“

Sie werden eine viel exquisitere Präsentation des gesamten von Ihnen erstellten Materials haben, mit Posen und Beleuchtung, die die besten Eigenschaften Ihrer Arbeit hervorheben"

Die richtige Beleuchtung und Pose ist für jede Designarbeit unerlässlich, denn sie sind zwei der wichtigsten Elemente, wenn es darum geht, das Endergebnis eines professionellen Projekts zu präsentieren. Viele Designer verfügen nicht über alle wichtigen Kenntnisse in diesem Bereich, so dass sie nicht in der Lage sind, ein hochwertiges Portfolio zu entwickeln, das potenzielle Kunden oder hochrangige Studios anlockt.

Als Antwort auf diese Marktnachfrage hat TECH diese Qualifikation entwickelt, die nicht nur eine umfassende Fortbildung in den Bereichen Beleuchtung und Posing von 3D-Modellen bietet, sondern auch auf den Rendering-Prozess selbst eingeht, um die Arbeitszeit der Studenten zu verkürzen und damit ihre tägliche Arbeitsweise zu verbessern.

Der Student lernt, mit diesen Facetten in Tools wie ZBrush, Maya oder Mixamo umzugehen, so dass er in der Lage ist, sich an jede Arbeitsumgebung anzupassen, da diese Programme in jeder 3D-Designabteilung oder jedem Unternehmen am weitesten verbreitet sind.

Der Studiengang wird außerdem vollständig online unterrichtet. Das bedeutet, dass die Studenten das gesamte Studienmaterial ab dem ersten Tag des Programms herunterladen und von jedem Gerät mit Internetanschluss abrufen können. Dies ist ein großer Vorteil und eine Erleichterung für Studenten, die ihre persönlichen Verpflichtungen mit einem hohen Fortbildungsniveau verbinden möchten.

Dieser **Universitätskurs in Rendering, Beleuchtung und Posing von 3D-Modellen** 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie werden die Produktion Ihrer Inhalte beschleunigen und mit einer effizienteren und moderneren Darstellung arbeiten"

“

Dieses Programm bildet Sie zu einem vielseitigen 3D-Modellierungsprofis, der über exquisite Nachbearbeitungsfähigkeiten verfügt, die die Qualität des Endergebnisses verbessern“

Sie erhalten Ihren Universitätskurs in Rendering, Beleuchtung und Posing von 3D-Modellen, ohne direkt eine Abschlussarbeit zu schreiben.

Schreiben Sie sich noch heute für dieses Programm ein und beginnen Sie damit, Ihre Arbeitsmethodik und Ihre berufliche Leistung zu verbessern.

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.

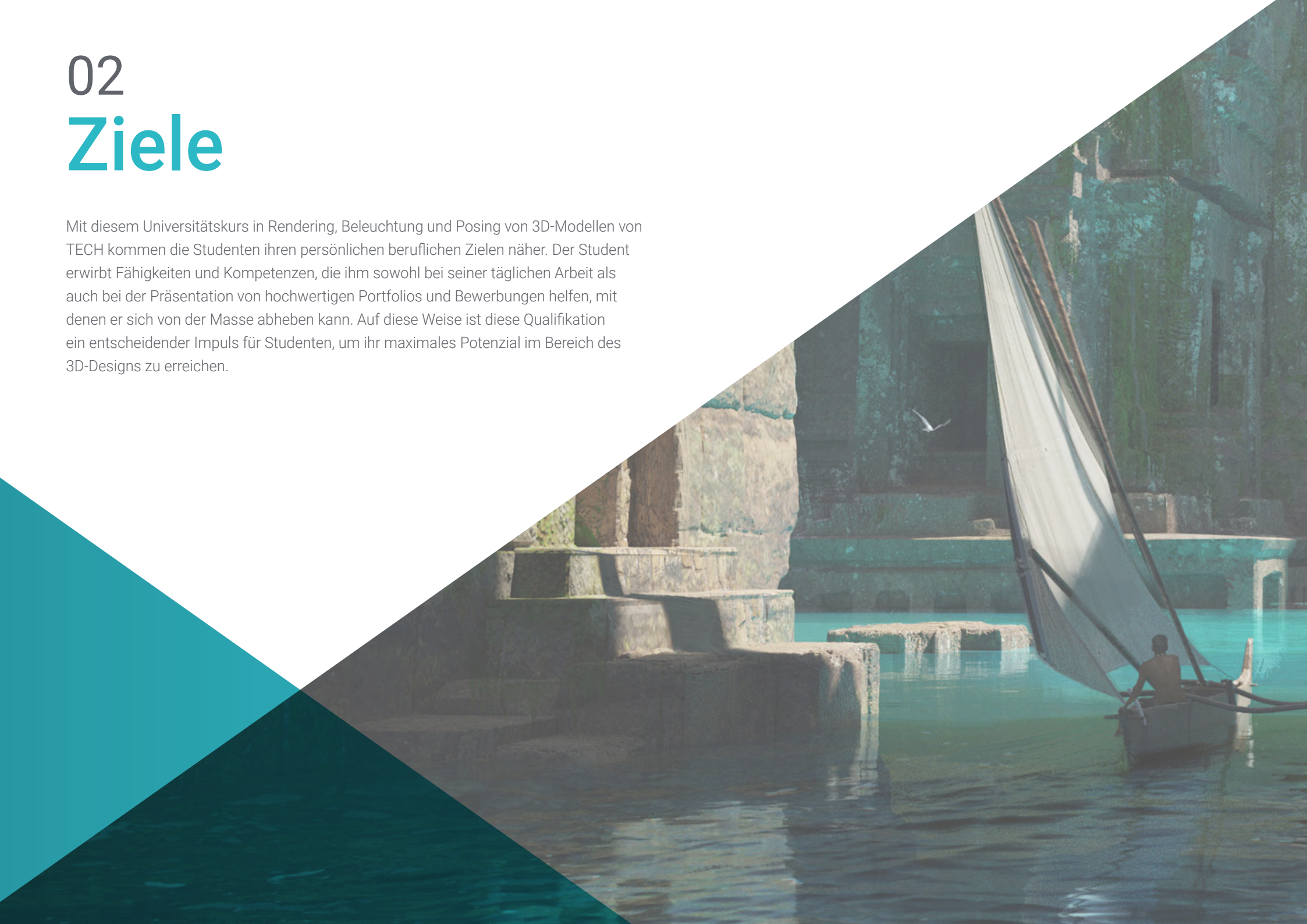
Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

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.



02 Ziele

Mit diesem Universitätskurs in Rendering, Beleuchtung und Posing von 3D-Modellen von TECH kommen die Studenten ihren persönlichen beruflichen Zielen näher. Der Student erwirbt Fähigkeiten und Kompetenzen, die ihm sowohl bei seiner täglichen Arbeit als auch bei der Präsentation von hochwertigen Portfolios und Bewerbungen helfen, mit denen er sich von der Masse abheben kann. Auf diese Weise ist diese Qualifikation ein entscheidender Impuls für Studenten, um ihr maximales Potenzial im Bereich des 3D-Designs zu erreichen.



“

Sie werden darauf vorbereitet, einen beruflichen Sprung von enormer Qualität zu machen, indem Sie alle 3D-Modellierungstechniken in Ihre tägliche Arbeit einbeziehen, die Ihnen zu einem viel höheren Bekanntheitsgrad verhelfen 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

- ◆ Fortgeschrittene Konzepte der Beleuchtung und Fotografie entdecken, um Modelle effizienter zu verkaufen
- ◆ Das Erlernen des Modellierens mit Hilfe verschiedener Techniken entwickeln
- ◆ Sich in die Entwicklung eines Rigs in Maya für die mögliche anschließende Animation des Modells vertiefen
- ◆ Die Kontrolle und die Verwendung des Renderings des Modells zu beobachten, um alle seine Details hervorzuheben

“

Sie werden lernen, wie Sie Arnold im Rendering-Prozess einsetzen können, was Ihren Kreationen einen raffinierteren und aufwändigeren Look verleihen wird"

03

Kursleitung

TECH hat Experten für die Verwendung von Schnittstellen wie Maya, Arnold, Mixamo oder ZBrush ausgewählt, um diese Qualifizierung durchzuführen, so dass der Student die neuesten Techniken und Einsatzmöglichkeiten dieser Anwendungen ständig aktualisiert findet. Dank einer vollständigen Vertiefung in der Nachbearbeitung der Modelle wird der Student seine berufliche Leistung verbessern, beraten von einem Dozententeam, das seine Bedürfnisse kennt und weiß, wie sie zu erfüllen sind.





“

Ihnen stehen Fachleute zur Seite, die sich der Probleme bewusst sind, die Sie bei der Entwicklung Ihres künstlerischen Potenzials haben, so dass Sie die bestmögliche Beratung in Sachen 3D-Modellierung erhalten"

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
- 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

Der Inhalt und die Struktur dieses Programms wurden nach den hohen Qualitätsstandards von TECH entwickelt und bieten den Studenten eine Vielzahl von grafischen und praktischen Beispielen für das Rendern, Beleuchten und Posing von 3D-Modellen. Dank dieser Fälle, die auf der realen Erfahrung der Dozenten basieren, erhält der Student ein kontextuelles Verständnis aller theoretischen Inhalte, was die Arbeit im Studium erheblich erleichtert.



“

Mit einem umfassenden und reichhaltigen Studienplan zu Themen wie Rendering, Beleuchtung und 3D-Posing werden Sie Ihr berufliches Profil auf professionelle Weise erweitern"

Modul 1. Rendering, Beleuchtung und Posing der Modelle

- 1.1. Charakter-Posing in ZBrush
 - 1.1.1. Rig in ZBrush mit ZSpheres
 - 1.1.2. Transpose Master
 - 1.1.3. Professionelle Verarbeitung
- 1.2. Rigging und Gewichtung unseres eigenen Skeletts in Maya
 - 1.2.1. Rig in Maya
 - 1.2.2. Rigging-Tools mit Advance Skeleton
 - 1.2.3. Rig Wiegen
- 1.3. Blend Shapes, um das Gesicht der Figur zum Leben zu erwecken
 - 1.3.1. Gesichtsausdrücke
 - 1.3.2. Blend Shapes in Maya
 - 1.3.3. Animation mit Maya
- 1.4. Mixamo, eine schnelle Art, unser Modell zu präsentieren
 - 1.4.1. Mixamo
 - 1.4.2. Rigs von Mixamo
 - 1.4.3. Animationen
- 1.5. Beleuchtungskonzepte
 - 1.5.1. Beleuchtungstechniken
 - 1.5.2. Licht und Farbe
 - 1.5.3. Schatten
- 1.6. Lichter und Arnold Render-Parameter
 - 1.6.1. Lichter mit Arnold und Maya
 - 1.6.2. Lichtsteuerung und Parameter
 - 1.6.3. Arnold Parameter und Einstellungen
- 1.7. Beleuchtung unserer Modelle in Maya mit Arnold Render
 - 1.7.1. Set Up der Beleuchtung
 - 1.7.2. Modell Beleuchtung
 - 1.7.3. Licht und Farbmischung





- 1.8. Tiefer in Arnold eintauchen: Entrauschung und die verschiedenen AOVs
 - 1.8.1. AOVs
 - 1.8.2. Fortschrittliche Geräuschbehandlung
 - 1.8.3. *Denoiser*
- 1.9. Echtzeit-Rendering in Marmoset Toolbag
 - 1.9.1. *Real-time vs. Ray Tracing*
 - 1.9.2. Fortgeschrittene Marmoset Toolbag
 - 1.9.3. Professionelle Präsentation
- 1.10. Nachbearbeitung des Renderings in Photoshop
 - 1.10.1. Bildbearbeitung
 - 1.10.2. Photoshop: Ebenen und Kontraste
 - 1.10.3. Ebenen: Eigenschaften und ihre Auswirkungen



Überlegen Sie nicht lange und schreiben Sie sich jetzt für diesen TECH-Universitätskurs ein, damit Ihr 3D-Portfolio als Referenz für Designer auf der ganzen Welt dienen kann"

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 Rendering, Beleuchtung und Posing von 3D-Modellen 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"*

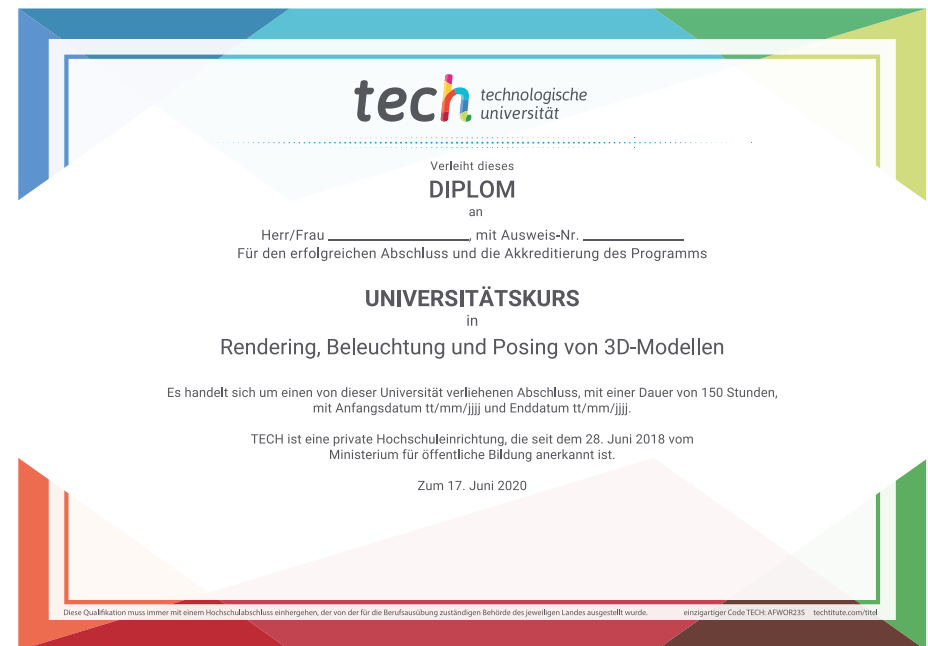
Dieser **Universitätskurs in Rendering, Beleuchtung und Posing von 3D-Modellen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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 Rendering, Beleuchtung und Posing von 3D-Modellen**

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

tech technologische
universität

Universitätskurs

Rendering, Beleuchtung
und Posing von
3D-Modellen

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

wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

Universitätskurs

Rendering, Beleuchtung und
Posing von 3D-Modellen

