

# 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/videospiele/universitatskurs/3d-modellierung-kreaturen](http://www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/3d-modellierung-kreaturen)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 18

05

Methodik

---

Seite 22

06

Qualifizierung

---

Seite 30

# 01

# Präsentation

In der Welt der Videospiele trifft man häufig auf beeindruckende Kreaturen aller Art. Im Fall von Horizon Zero Dawn bevölkern riesige metallische Dinosaurier die Welt, während im realistischeren Ansatz von Red Dead Redemption 2 Bären, Pferde und Wölfe detailgetreu nachgebildet sind. Ob phantastisch oder plausibel, ein Designer, der erfolgreich 3D-Modelle für Videospiele erstellen möchte, muss wissen, wie er jede Art von Kreatur nachbilden kann. Aus diesem Grund bietet diese TECH-Qualifikation eine komplette Weiterbildung, mit der sich der Student mit Auszeichnung profilieren und sein Prestige und seine Position verbessern kann, indem er jedes echte oder fiktive Tier auf zuverlässige Weise nachbildet.



“

*Wenn Sie die 3D-Modellierung von  
Kreaturen beherrschen, werden Sie  
Zugang zu den ehrgeizigsten Projekten  
in der Welt der Videospiele haben”*

Heutzutage gibt es kaum noch ein Videospiel, in dem nicht irgendeine Kreatur vorkommt, sei sie nun real oder fantastisch. Die Welt der Tiere beherbergt eine Vielzahl anatomischer Besonderheiten, so dass Design-Profis, die sich mit ihrer Darstellung befassen, über umfassende Kenntnisse auf diesem Gebiet verfügen müssen.

Um diese Wissenslücke vieler Designer, die sich beruflich spezialisieren wollen, zu schließen, hat TECH einen kompletten Universitätskurs entwickelt. In diesem Kurs werden die Studenten mit der Anatomie von Reptilien, Amphibien, Säugetieren und gefiederten Tieren vertraut gemacht und lernen alle Merkmale kennen, die sie einzigartig und unverwechselbar machen.

Dank eines intensiven Studiums der Knochen, der Gesichter und der verschiedenen Muskeln des Tierreichs wird der Student in der Lage sein, jede Art von Tier in Maya bis zur Perfektion nachzubilden und dabei XGen für das Fell oder die Federn zu verwenden.

Ein Universitätskurs, der die Studenten auf die nächste Stufe ihrer beruflichen Laufbahn bringt, da er perfekt mit anderen beruflichen oder persönlichen Verpflichtungen vereinbar ist. Es handelt sich um ein komplettes Online-Programm. Das Studienmaterial steht ab dem ersten Tag des Studiums zum Download bereit, und der Student kann selbst entscheiden, wann und wie er es studieren möchte.

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 Lernen 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



*Indem Sie realistische und überzeugende 3D-Kreaturen entwerfen, können Sie Ihre Chancen auf einen beruflichen Aufstieg erheblich verbessern“*

“

*Dieser Universitätskurs wird Ihnen die Türen zum beruflichen Aufstieg öffnen, indem Sie Ihre Fähigkeiten und die Qualität Ihrer 3D-Modellierungsarbeit unter Beweis stellen“*

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

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

*Schreiben Sie sich noch heute in dieses Programm ein und warten Sie nicht länger, um die Zukunft zu gestalten, die Sie sich wünschen, indem Sie die Kreaturen der Zukunft entwerfen und modellieren.*

*Wollten Sie schon immer wissen, warum Yoshi in der kollektiven Erinnerung der Menschen geblieben ist? Entdecken Sie das Geheimnis hinter seinem Charme in diesem Universitätskurs.*



# 02 Ziele

Um sich in der Videospiegelbranche zu behaupten, reicht es nicht aus, 3D-Modelle in guter Qualität zu erstellen. Der Profi muss den gesamten Prozess der Bildhauerei kennen, einschließlich der anatomischen Prinzipien, wenn er Tiere oder Kreaturen akkurat nachbilden soll. Dieser Universitätskurs vermittelt den Studenten das gesamte Wissen über dreidimensionale Kreaturen, so dass sie die bestmöglichen Ergebnisse erzielen und sich durch ihre Exzellenz, die Flüssigkeit ihrer Arbeit und die genaue Nachbildung aller realen oder fiktiven Elemente von Tieren auszeichnen werden.







“

*TECH wird Ihnen helfen, in Ihrer Karriere als 3D-Designer neue berufliche Höhen zu erreichen, dank nützlicher Kenntnisse, die in der Videospieleindustrie gefragt sind”*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Erweitern der Kenntnisse über die menschliche und tierische Anatomie, um hyperrealistische Kreaturen zu entwickeln
- ◆ Beherrschen von Retopologie, UVs und Texturierung zur Perfektionierung der erstellten Modelle
- ◆ Erstellen eines optimalen und dynamischen Arbeitsablaufs für effizienteres Arbeiten in der 3D-Modellierung
- ◆ Besitzen der Fähigkeiten und Kenntnisse, die in der 3D-Branche am meisten gefragt sind, um sich auf Top-Jobs bewerben zu können





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Erlernen der Modellierung der Anatomie verschiedener Tierarten
- ◆ Wiederholen der verschiedenen Reptilienarten und der Erstellung von Skalen mit Displacement- und Alphakarten
- ◆ Untersuchen des Exports von Modellen nach Mari zur realistischen Texturierung
- ◆ Erfahren von Details über *Grooming* und wie das bei Tieren mit Xgen gemacht wird
- ◆ Durchführen von Rendering von Modellen in Maya Arnold Render

“

*Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, Ihrem beruflichen Ziel mit diesem erfolgreichen Universitätskurs in 3D-Modellierung von Kreaturen näher zu kommen“*

# 03

## Kursleitung

Die Studenten werden in diesem Universitätskurs ein Dozententeam vorfinden, das ihnen nicht nur die Grundlagen der 3D-Modellierung von Kreaturen vermittelt, sondern auch ihre Sorgen und Interessen teilt, damit sie auf dem Gebiet des 3D-Designs für Videospiele so weit wie möglich kommen. Dank ihrer umfangreichen Berufserfahrung können die Dozenten dem Studenten nützliche Ratschläge geben, um seinen Karriereweg weiter zu verbessern.





“

*Die Dozenten dieses Programms werden Ihnen alles beibringen, was Sie wissen müssen, um ein Spitzenkandidat im Bereich der 3D-Modellierung für Videospiele zu werden”*

## 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 **Videospielen** 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 **Videospielen**, 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 werden Sie mit  
den besten Fachleuten der  
Welt lernen können”*

## Leitung



### Fr. Gómez Sanz, Carla

- ♦ 3D-Generalist 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
- ♦ Fortgeschrittene Technikerin für 3D-Animation, Videospiele und interaktive Umgebungen an der CEV Höhere Schule für Kommunikation, Bild und Ton
- ♦ Masterstudiengang und Bachelor Degree in 3D-Art, Animation und visuelle Effekte für Videospiele und Kino an der CEV Höhere Schule für Kommunikation, Bild und Ton





# 04

## Struktur und Inhalt

Nach den neuesten und innovativsten Bildungsmethoden bereiten TECH und ihre Dozenten die Inhalte von Studiengängen wie diesem Universitätskurs in 3D-Modellierung von Kreaturen so auf, dass der Student das Beste daraus machen kann. Auf diese Weise wird der Student erfahren, wie die realistischsten Tiere und Bestien der Videospiele auf praktische Weise hergestellt werden, mit realen Fällen und geführten Videos, die zudem den Unterricht erheblich erleichtern. Dies ist also eine fantastische Gelegenheit, Ihre Karriere im 3D-Design auf dem schnellsten und direktesten Weg voranzutreiben, da kein Abschlussprojekt erforderlich ist, um das Studium zu beenden.



“

*Sie werden der Kreationsexperte in Ihrer Abteilung werden, mehr Verantwortung übernehmen und Zugang zu besseren Spielen und Projekten haben”*

## 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

“

*Schließen Sie sich der digitalen Familie von TECH an, mit einem 100%igen Online-Studium, das speziell für Sie entwickelt wurde und in dem Sie alle Geheimnisse der Modellierung von Kreaturen mit Präzision erlernen werden”*

# 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 hinter sich lässt 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"*



*Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.*





*Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.*

## 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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodology

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 zu spezialisieren. 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 spanischsprachigen Online-Universität 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 fortgebildet. 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 Ihre Spezialisierung 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



### Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten 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 hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





#### Case Studies

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.



#### Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



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

**tech** technologische  
universität

# Universitätskurs

## 3D-Modellierung von Kreaturen

