

Universitätsexperte

Digitale Bildhauerei von Humanoiden,
Haaren, Kleidung und Tieren





Universitätsexperte

Digitale Bildhauerei von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 8 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitude.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-digitale-bildhauerei-humanoiden-haaren-kleidung-tieren

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

Eine der gefragtesten Spezialisierungen der letzten Jahre in der Videospiel- und digitalen Unterhaltungsindustrie ist die digitale Bildhauerei. Die Fähigkeit, mit speziellen Techniken und Software richtig umzugehen und sogar mit künstlerischeren Formaten wie *Dynamesh* in *ZBrush* zu arbeiten, ist ein hoch geschätztes Kriterium. Die größtmögliche Realitätsnähe der Projekte ist nur mit einer gründlichen Kenntnis der Werkzeuge und ihrer richtigen Anwendung zu erreichen. Aus diesem Grund wurde ein exklusives Fortbildungsprogramm ins Leben gerufen, das sich mit der Erstellung von menschlichen und tierischen Charakteren, deren Haaren und Kleidung durch *Digital Sculpture* beschäftigt. Mit einer Dauer von 6 Monaten und einer 100%igen Online-Modalität, die Flexibilität im Studienprozess ermöglicht.





“

Beherrschen Sie die neuesten Techniken der Strukturmodellierung in 3Ds Max oder der organischen Modellierung in ZBrush und erzielen Sie qualitativ hochwertige Arbeit"

Die Welt der Videospiele entwickelt sich im Gleichschritt mit der digitalen Revolution weiter. Die Konzeption neuer Stile hat die Entstehung neuer Trends vorangetrieben und damit auch die Notwendigkeit, Techniken anzuwenden, die den Realismus unterstreichen und das Eintauchen in diese Art von virtuellen Erfahrungen verstärken.

In diesem Universitätsexperten in Digitale Bildhauerei von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren werden die Studenten Kenntnisse der menschlichen Anatomie sowie der angewandten Topologie für die Bildhauerei erwerben, die notwendig ist, damit sich die Modelle korrekt verhalten und durch Animation zum Leben erweckt werden, unter dem Gesichtspunkt der Texturierung und der Integration in Videospiele-Engines.

Dieses Programm wird die Arbeit mit künstlerischeren Formaten wie *Dynamesh* oder mit 3D-Scanning-Techniken ermöglichen, da die Fachkraft die Beschaffenheit des Netzes kennt, um manuelle Retopologien in verschiedenen Softwares durchzuführen. Dies ist eine der gefragtesten Spezialisierungen der letzten Jahre.

Sie werden auch lernen, wie man Geometrie direkt mit Programmen wie *ZBrush*, *3Ds Max* und einem der großartigsten Programme der letzten Zeit, das in großen Filmblockbustern, VFX und AAA-Spielen verwendet wird, wie *Substance Painter*, malt, womit ein großartiges fotorealistisches Finish erreicht wird.

All dies wird durch die innovative 100%ige Online-Lernmethodik von TECH ermöglicht, die es den Studenten erlaubt, ihre Realität und ihre aktuellen Bedürfnisse in den Lernprozess einzubeziehen und die beste Zeit und den besten Ort zum Lernen zu wählen. Begleitet von hochqualifizierten Lehrkräften, die zahlreiche multimediale Lehrmittel wie praktische Übungen, Videotechniken, interaktive Zusammenfassungen und Meisterklassen einsetzen, um den gesamten Prozess zu erleichtern.

Dieser **Universitätsexperte in Digitale Bildhauerei von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 3D-Modellierung und digitale Bildhauerei vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und 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
- ◆ Sein 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



Beherrschen Sie die verschiedenen Texturierungstechniken sowie die Standard-Exportsysteme zwischen den verschiedenen Programmen, um die großartigen Qualitäten jeder Software zu nutzen"

“

Fördern Sie Ihre Karriere in der Videospielbranche. Dieses Programm in Digitaler Bildhauerei vermittelt Ihnen die Fähigkeiten, die Sie brauchen, um bei der Gestaltung von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren zu glänzen"

Das Lehrteam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes 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 wird, 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.

Figuren und deren Details wie ein Experte digital zu modellieren ist nur mit der richtigen Fortbildung möglich. Schreiben Sie sich jetzt ein und eröffnen Sie sich eine Reihe von Möglichkeiten.

Starten Sie jetzt dieses 100%ige Online-Bildungsprogramm, das Ihren Lernprozess dynamisch und effizient gestalten wird.



02 Ziele

Zu den Hauptzielen dieser Fortbildung gehört die Beherrschung von Techniken, Werkzeugen und Prozessen bei der Erstellung von Modellierungsprojekten in virtuellen Umgebungen, von Figuren, Objekten und deren Details bis hin zur digitalen Bildhauerei. Am Ende dieses Programms werden Sie über alle notwendigen Kompetenzen und Fähigkeiten verfügen, um erfolgreich in der Videospelindustrie zu arbeiten und Charaktere mit Qualität in jedem Detail zu gestalten.





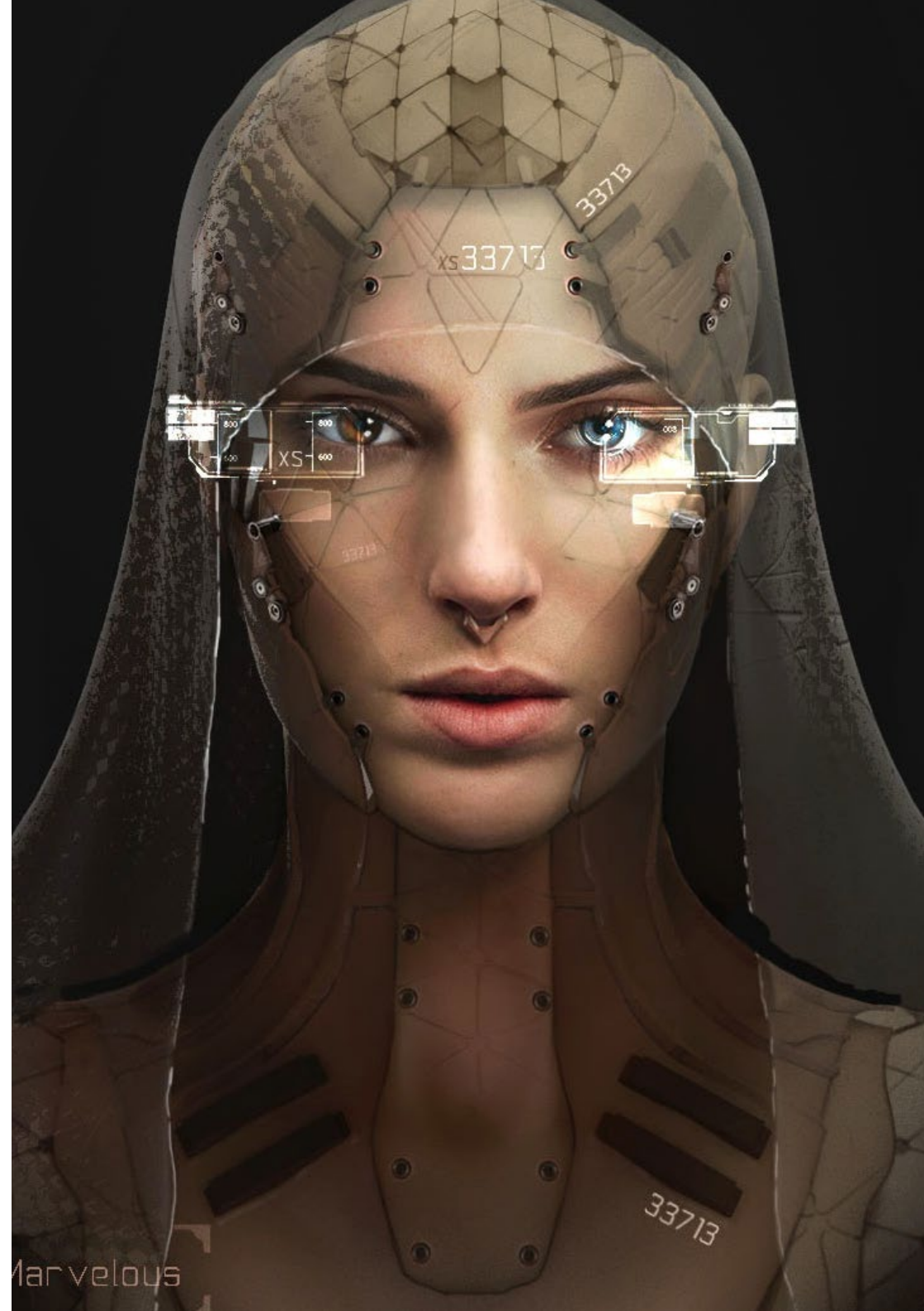
“

Verbessern Sie Ihre beruflichen Fähigkeiten noch weiter mit den fortgeschrittenen Kenntnissen der digitalen Bildhauerei, die in diesem Programm vermittelt werden"



Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der Notwendigkeit einer guten Topologie auf allen Ebenen der Entwicklung und Produktion
- ◆ Kennen der menschlichen und tierischen Anatomie, um sie bei Modellierung, Texturierung, Beleuchtung und im Rendering präzise anwenden zu können
- ◆ Erfüllen der Anforderungen an die Erstellung von Haaren und Kleidung für Videospiele, Film, 3D-Druck, Augmented Reality und Virtual Reality
- ◆ Verwalten von Modellierungs-, Texturierungs- und Beleuchtungssystemen in Virtual-Reality-Systemen
- ◆ Kennen der aktuellen Systeme in der Videospielindustrie, um großartige Ergebnisse zu erzielen





Spezifische Ziele

Modul 1. Texturierung für digitale Bildhauerei

- ◆ Verwenden von PBR-Texturkarten und Materialien
- ◆ Verwenden von Texturierungsmodifikatoren
- ◆ Anwenden von Software-Generatoren für Texturkarten
- ◆ Kreieren von *Baked*-Texturen
- ◆ Handhaben der Texturierung, um Verbesserungen an unserer Modellierung zu erzielen
- ◆ Komplexes Nutzen von Import-/Export-Systemen zwischen Programmen
- ◆ Erweitertes Bedienen von *Substance Painter*

Modul 2. Maschinen entwerfen

- ◆ Erstellen, Charakterisieren und Modellieren von Robotern, Fahrzeugen und *Cyborgs*
- ◆ Verwalten der internen Modellierungsmasken
- ◆ Entwickeln von Robotern, Fahrzeugen und *Cyborgs* durch Zeit und Verfall, indem Sie Formen modellieren und *Substance Painter* verwenden
- ◆ Anpassen an Biomimikry, Science-Fiction oder *Cartoon*-Ästhetik
- ◆ Einrichten eines Beleuchtungsstudios in *Arnold*
- ◆ Beherrschen von Rendering in fotorealistischer und nicht-fotorealistischer Ästhetik
- ◆ Starten von *Wireframe* Rendering

Modul 3. *Humanoid*

- ◆ Handhaben und Anwenden der Anatomie auf die menschliche Bildhauerei
- ◆ Kennen der korrekten Topologie von Modellen für die Verwendung in 3D-Animationen, Videospielen und 3D-Druck
- ◆ Charakterisieren und Stilisieren von vermenschlichten Charakteren
- ◆ Durchführen von manuellen Retopologien mit *3ds Max*, *Blender* und *Zbrush*
- ◆ Erstellen von Personengruppen und mehreren Objekten
- ◆ Verwenden vordefinierter und menschlicher Basisnetze



Erlernen Sie die Techniken, um mit der wachsenden Disziplin, die in der Videospieldindustrie eine Schlüsselrolle spielt, erstaunliche Werke zu schaffen"

03

Kursleitung

TECH hat ein hochrangiges Lehrpersonal ausgewählt, das sich aus aktiven Fachleuten zusammensetzt, um einen angemessenen Lernprozess zu gewährleisten. Dieses Dozententeam wird es schaffen, den Studenten alle Schlüssel der digitalen Bildhauerei von *Humanoiden*, Haaren, Kleidung und Tieren zu vermitteln, damit sie diese in ihre Arbeitspraxis integrieren können. So verfügt dieser Universitätsexperte nicht nur über eine innovative und effektive Lehrmethodik, sondern auch über ein hochqualifiziertes Dozententeam, das den Studenten die Informationen vermittelt, die sie für diesen komplexen und spannenden Beruf benötigen.





“

Unter der Anleitung von Experten werden Sie Ihre Techniken perfektionieren und die notwendigen Fähigkeiten erwerben, um ein professioneller digitaler Bildhauer zu werden"

Leitung



Hr. Sequeros Rodríguez, Salvador

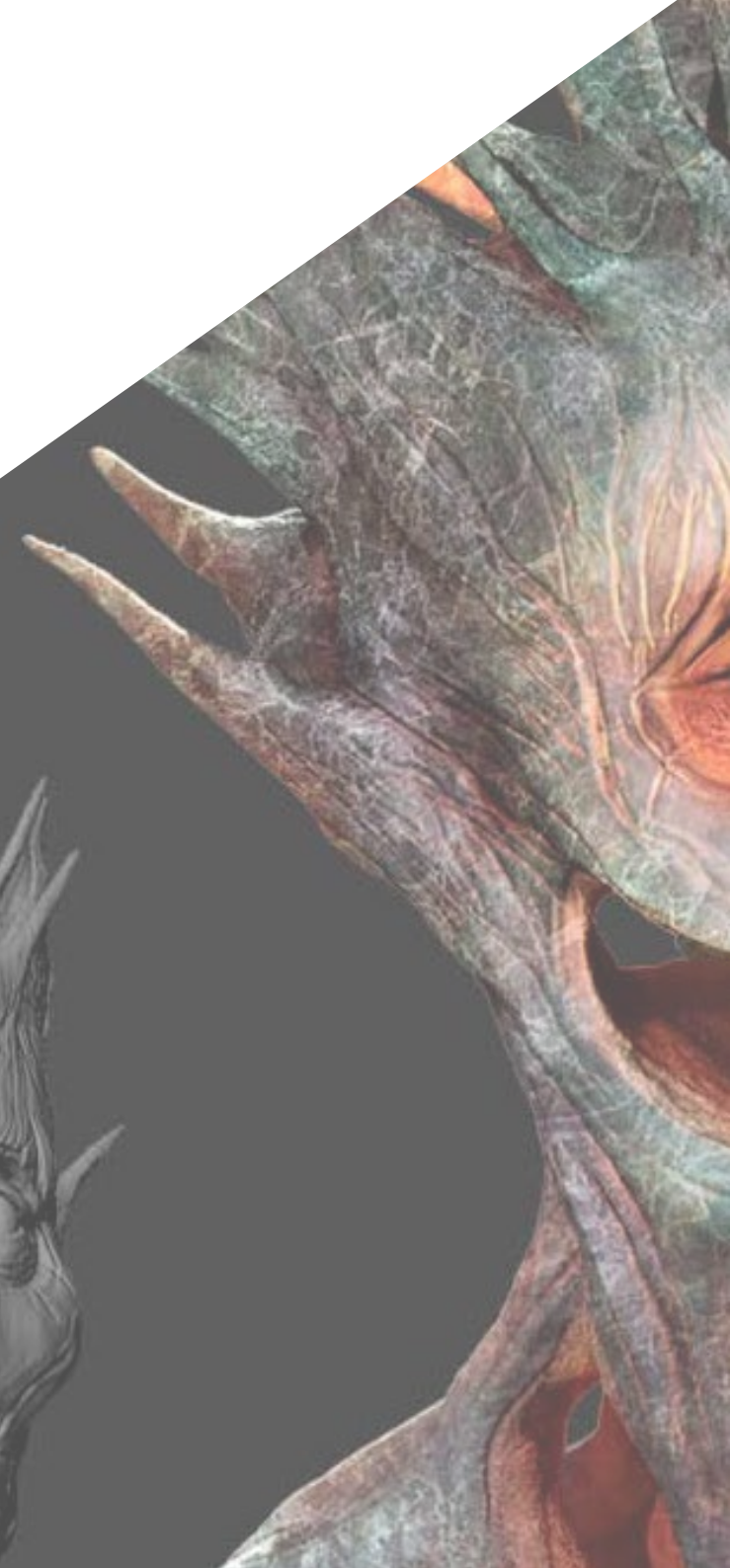
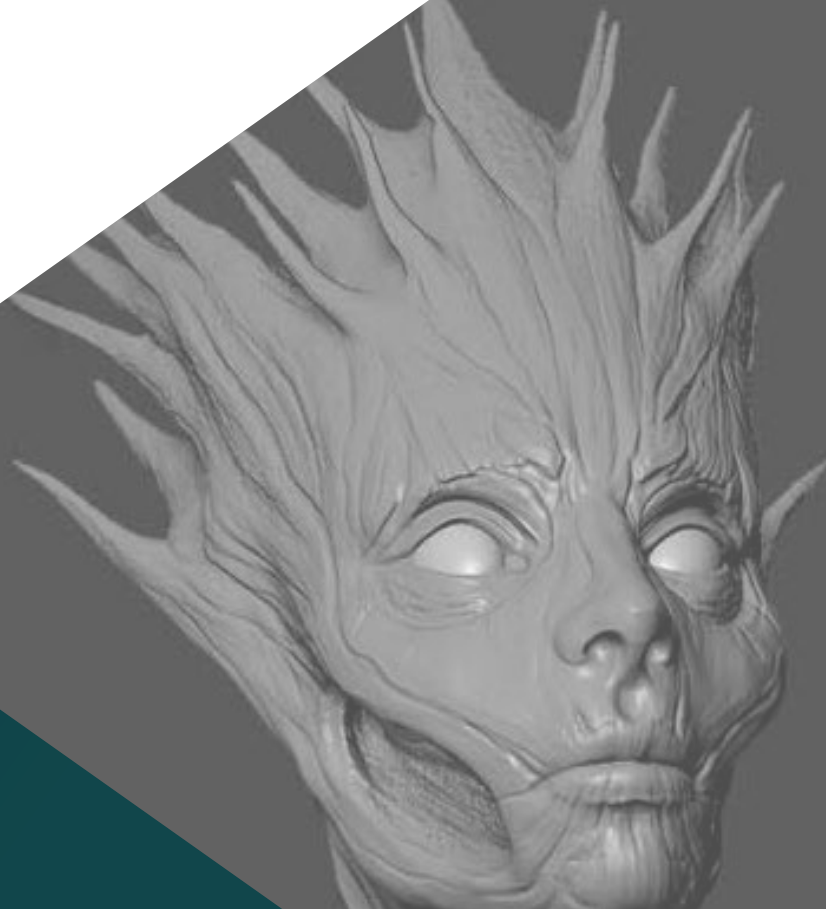
- Freelance 2D/3D Modellierer und Generalist
- Konzeptkunst und 3D-Modellierung für Slicecore, Chicago
- Videomapping und Modellierung Rodrigo Tamariz, Valladolid
- Professor für den höheren Bildungsabschluss in 3D-Animation, Hochschule für Bild und Ton ESISV, Valladolid
- Professor für den höheren Bildungsabschluss in 3D-GFGS Animation, Europäisches Institut für Design IED, Madrid
- 3D-Modellierung für die Falleros Vicente Martinez und Loren Fandos, Castellón
- Masterstudiengang in Informatikgrafik, Spiele und virtuelle Realität, Universität Rey Juan Carlos, Madrid
- Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität von Salamanca (Spezialisierung auf Design und Skulptur)



04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätsexperten in Digitale Bildhauerei von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren wurde in 3 spezialisierte Module aufgeteilt, durch die die Fachkräfte die Werkzeuge und das Wissen über Texturierung und Erstellung von Maschinen und *Humanoiden* erwerben werden. Diese sechsmonatige Online-Fortbildung befähigt sie, als Designer mit 3D-Software zu arbeiten und Figuren und Objekte digital zu gestalten, indem sie sie mit dem Computer modellieren, so wie ein Bildhauer seine Figuren mit den Händen formt.





“

Sie werden Ihren Blick für Stile und Genres öffnen, indem Sie die Entwicklung von Konzepten durch das Schnitzen von Formen und Texturierungselementen in Substance Painter studieren"

Modul 1. Texturierung für Digitale Bildhauerei

- 1.1. Texturierung
 - 1.1.1. Textur-Modifikatoren
 - 1.1.2. *Compact* Systeme
 - 1.1.3. *Slate* Hierarchie der Knotenpunkte
- 1.2. Materialien
 - 1.2.1. ID
 - 1.2.2. Fotorealistisches PBR
 - 1.2.3. Nicht fotorealistisch. *Cartoon*
- 1.3. PBR-Texturen
 - 1.3.1. Prozedurale Texturen
 - 1.3.2. Farb-, Albedo- und Diffuskarten
 - 1.3.3. Undurchsichtigkeit und Spekulation
- 1.4. Verbesserungen der Maschen
 - 1.4.1. Karte der Normalität
 - 1.4.2. Displacement Map
 - 1.4.3. *Vector Maps*
- 1.5. Textur-Manager
 - 1.5.1. Photoshop
 - 1.5.2. Materialize und Online-Systeme
 - 1.5.3. Textur-Scannen
- 1.6. UVW und *Baking*
 - 1.6.1. *Baked* von *Hard Surface* Texturen
 - 1.6.2. *Baked* von organischen Texturen
 - 1.6.3. Verbindungen von *Baking*
- 1.7. Exporte und Importe
 - 1.7.1. Textur-Formate
 - 1.7.2. FBX, OBJ und STL
 - 1.7.3. Untergliederung vs. Dinamesh
- 1.8. Maschenbild
 - 1.8.1. *Viewport Canvas*
 - 1.8.2. *Polypaint*
 - 1.8.3. *Spotlight*

- 1.9. Substance Painter
 - 1.9.1. *ZBrush* mit Substance Painter
 - 1.9.2. *Low Poly*-Texturkarten mit *High Poly*-Details
 - 1.9.3. Materialverarbeitung
- 1.10. Fortgeschrittener Substance Painter
 - 1.10.1. Realistische Effekte
 - 1.10.2. Verbesserung der *Baked*
 - 1.10.3. SSS-Materialien, menschliche Haut

Modul 2. Maschinen entwerfen

- 2.1. Robots
 - 2.1.1. Funktionsweise
 - 2.1.2. *Charakter*
 - 2.1.3. Motorische Fähigkeiten in ihrer Struktur
- 2.2. Robot despiece
 - 2.2.1. IMM- und Chisel-Pinsel
 - 2.2.2. Insert Mesh und Nanomesh
 - 2.2.3. Zmodeler in *ZBrush*
- 2.3. Cyborg
 - 2.3.1. Aufgeteilt nach Masken
 - 2.3.2. *Trim Adaptive* und *Dynamic*
 - 2.3.3. Mechanisierung
- 2.4. Schiffe und Flugzeuge
 - 2.4.1. Aerodynamik und Glättung
 - 2.4.2. Oberflächenstruktur
 - 2.4.3. Bereinigung des Polygonnetzes und der Details
- 2.5. Landfahrzeuge
 - 2.5.1. Fahrzeugtopologie
 - 2.5.2. Modellierung für die Animation
 - 2.5.3. Raupen

- 2.6. Zeitverlauf
 - 2.6.1. Glaubwürdige Modelle
 - 2.6.2. Materialien im Laufe der Zeit
 - 2.6.3. Oxidationen
 - 2.7. Unfälle
 - 2.7.1. Stöße
 - 2.7.2. Fragmente von Objekten
 - 2.7.3. Zerstörungspinsel
 - 2.8. Anpassungen und Evolution
 - 2.8.1. Biomimikry
 - 2.8.2. *Sci-Fi*, Dystopie, Alternativweltgeschichte und Utopien
 - 2.8.3. *Cartoon*
 - 2.9. Realistisches *Hard Surface Rendering*
 - 2.9.1. Studio-Szene
 - 2.9.2. Lichter
 - 2.9.3. Physische Kamera
 - 2.10. NPR *Hard Surface Rendering*
 - 2.10.1. *Wireframe*
 - 2.10.2. *Cartoon Shader*
 - 2.10.3. Illustration
-
- Modul 3. Humanoid**
- 3.1. Menschliche Anatomie für die Modellierung
 - 3.1.1. Kanon der Proportionen
 - 3.1.2. Entwicklung und Funktionalität
 - 3.1.3. Oberflächliche Muskeln und Mobilität
 - 3.2. Topologie des Unterkörpers
 - 3.2.1. Rumpf
 - 3.2.2. Beine
 - 3.2.3. Füße
 - 3.3. Topologie des Oberkörpers
 - 3.3.1. Arme und Hände
 - 3.3.2. Hals
 - 3.3.3. Kopf und Gesicht und innerer Mund
 - 3.4. Charakterisierte und stilisierte Charaktere
 - 3.4.1. Detaillierung mit organischer Modellierung
 - 3.4.2. Charakterisierung der Anatomie
 - 3.4.3. Styling
 - 3.5. Ausdrücke
 - 3.5.1. Gesichtsanimationen und *layer*
 - 3.5.2. Morpher
 - 3.5.3. Textur-Animation
 - 3.6. Posen
 - 3.6.1. Charakter Psychologie und Entspannung
 - 3.6.2. *Rig* mit *ZSpheres*
 - 3.6.3. Posen mit *Motion Capture*
 - 3.7. Charakterisierungen
 - 3.7.1. Tätowierungen
 - 3.7.2. Narbenbildung
 - 3.7.3. Falten, Sommersprossen und Flecken
 - 3.8. Manuelle Rheopologie
 - 3.8.1. In 3ds Max
 - 3.8.2. Blender
 - 3.8.3. *ZBrush* und Projektionen
 - 3.9. Vordefiniert
 - 3.9.1. Fuse
 - 3.9.2. Vroid
 - 3.9.3. MetaHuman
 - 3.10. Menschenmengen und sich wiederholende Räume
 - 3.10.1. Scatter
 - 3.10.2. Proxys
 - 3.10.3. Objektgruppen

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 Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. 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 Kurses 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 Universitätsexperte in Digitale Bildhauerei von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren 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 **Universitätsexperte in Digitale Bildhauerei von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren** 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 Technologische 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: **Universitätsexperte in Digitale Bildhauerei von Humanoiden, Haaren, Kleidung und Tieren**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Digitale Bildhauerei von
Humanoiden, Haaren,
Kleidung und Tieren

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

Universitätsexperte

Digitale Bildhauerei von Humanoiden,
Haaren, Kleidung und Tieren

