

# Universitätskurs 3D-Kleidungssimulation



## Universitätskurs 3D-Kleidungssimulation

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

# 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

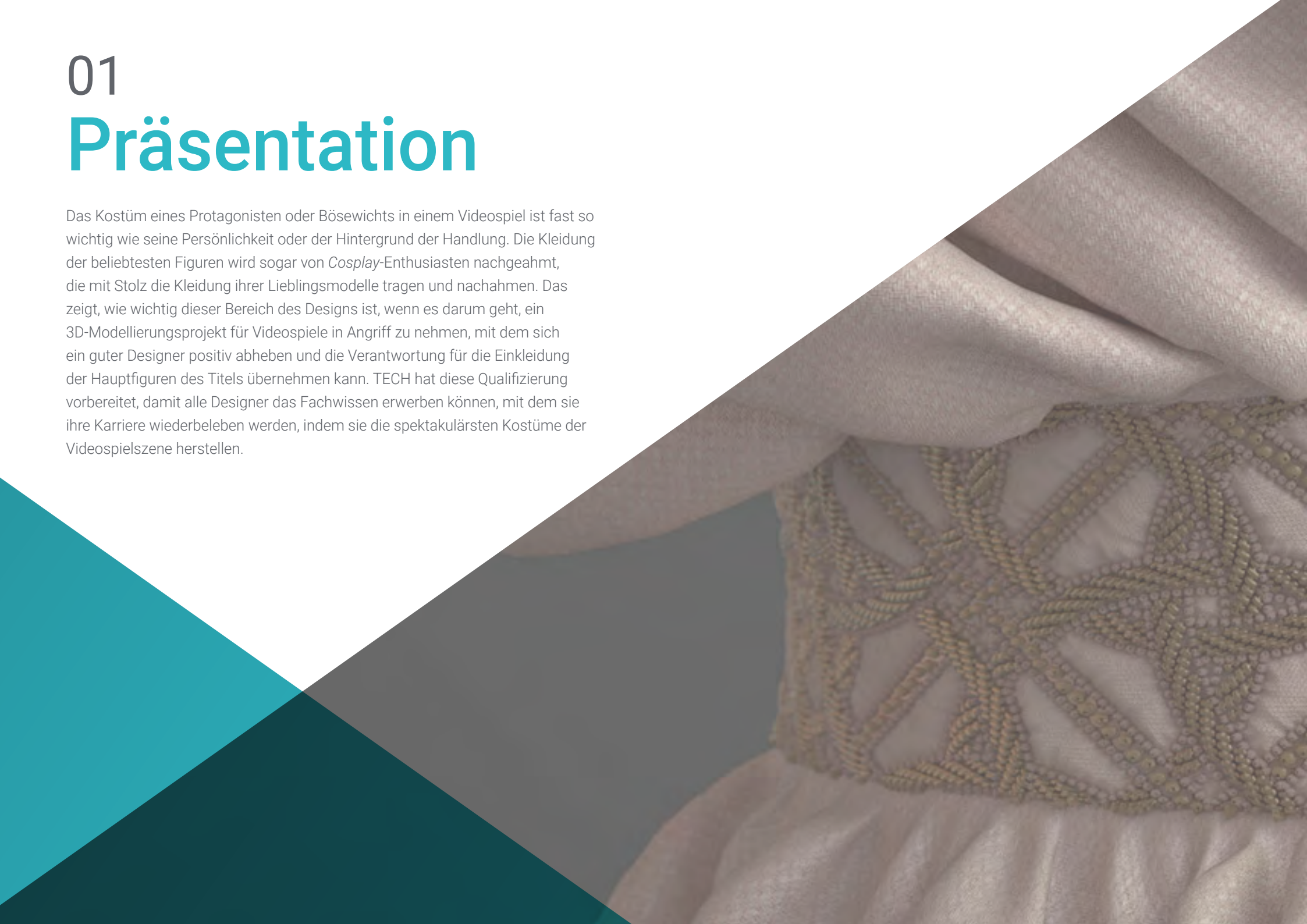
---

Seite 30

# 01

# Präsentation

Das Kostüm eines Protagonisten oder Bösewichts in einem Videospiel ist fast so wichtig wie seine Persönlichkeit oder der Hintergrund der Handlung. Die Kleidung der beliebtesten Figuren wird sogar von *Cosplay*-Enthusiasten nachgeahmt, die mit Stolz die Kleidung ihrer Lieblingsmodelle tragen und nachahmen. Das zeigt, wie wichtig dieser Bereich des Designs ist, wenn es darum geht, ein 3D-Modellierungsprojekt für Videospiele in Angriff zu nehmen, mit dem sich ein guter Designer positiv abheben und die Verantwortung für die Einkleidung der Hauptfiguren des Titels übernehmen kann. TECH hat diese Qualifizierung vorbereitet, damit alle Designer das Fachwissen erwerben können, mit dem sie ihre Karriere wiederbeleben werden, indem sie die spektakulärsten Kostüme der Videospiele herzustellen.



“

*Sie werden der Stylist der kultigsten  
Videospielecharaktere sein, indem Sie  
den traditionellen Stilen folgen oder eine  
neue Ästhetik um sie herum schaffen"*

In jedem Videospiel ist es wichtig, eine gute Garderobe zu haben, die dazu beiträgt, den Charakteren oder sogar dem Titel selbst verschiedene Nuancen zu verleihen. Diese Kleidungsstücke müssen auch korrekt animiert sein, um die Immersion und den Realismus der Geschichte zu fördern. Diese wichtigen Aufgaben obliegen den Mitarbeitern für Design und 3D-Modellierung.

Der Profi für dreidimensionales Design muss in der Lage sein, das Verhalten jeder Art von Kleidungsstück zu entwerfen und zu simulieren, sei es fantastisch oder futuristisch. Aus diesem Grund müssen sie sich mit Tools wie Marvelous Designer beschäftigen, die speziell für diesen Zweck entwickelt wurden.

Dieser Universitätskurs von TECH vermittelt dem Studenten einen fortgeschrittenen Umgang mit Marvelous Designer, um alle Funktionen desselben zu beherrschen und allen Designs des persönlichen Portfolios einen viel realistischeren und professionelleren Look zu verleihen. Der abschließende Prozess der Erstellung des Kleidungsstücks wird ebenfalls behandelt, das Polieren der Details in ZBrush und schließlich die Texturierung in Maya.

Das Programm wird vollständig online unterrichtet, ohne die übliche Verpflichtung, an Präsenzunterricht teilzunehmen oder einen bestimmten Stundenplan zu haben. Dies ermöglicht dem Studenten eine große Flexibilität, da er selbst entscheidet, in welchem Tempo er studiert und wie er das gesamte Kurspensum bewältigt.

Dieser **Universitätskurs in 3D-Kleidungssimulation** 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



*Bringen Sie Ihre Models dazu, Kleidung zu tragen, die sogar von den renommiertesten Designern bewundert wird"*



*Dies ist der ideale Zeitpunkt, um Ihre Karriere auf die Welt der Videospiele zu konzentrieren und Zugang zu den besten Jobs zu erhalten, die ständig neu geschaffen werden"*

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.

*Sie kleiden Ihre Lieblingshelden oder die neuen Helden, die Sie erschaffen wollen, ein. Mit diesem Universitätskurs sind Ihrer Fantasie keine Grenzen gesetzt.*

*Die Exzellenz und Vorzüglichkeit der Kleidung, die Sie für alle Arten von 3D-Modellen entwerfen, wird Ihr bestes Empfehlungsschreiben in der Videospielebranche sein.*



# 02 Ziele

Das Ziel dieser Qualifikation ist es, den Studenten den Zugang zu besseren Jobs in der Videospiegelindustrie zu ermöglichen, indem sie ihre persönliche Exzellenz und Professionalität bei der Gestaltung von Stoffen und Kleidung aller Art unter Beweis stellen. Mit fortgeschrittenen Kenntnissen in einem so spezifischen und notwendigen Bereich in jeder 3D-Modellierungsabteilung haben die Studenten die Möglichkeit, ihre beruflichen und wirtschaftlichen Aussichten zu verbessern.







“

*Sie tragen die Verantwortung für die  
Einkleidung von Helden, Schurken und  
Figuren der besten Videospiegelsagas”*



## 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

---

- ◆ Studieren der Verwendung von Marvelous Designer
- ◆ Erstellen von Stoffsimulationen in Marvelous Designer
- ◆ Praktizieren der verschiedenen Arten von komplexen Mustern in Marvelous Designer
- ◆ Vertiefen des Workflows der professionellen Arbeit von Marvelous zu ZBrush
- ◆ Entwickeln von Texturierung und *Shading* von Kleidung und Stoffen in Mari

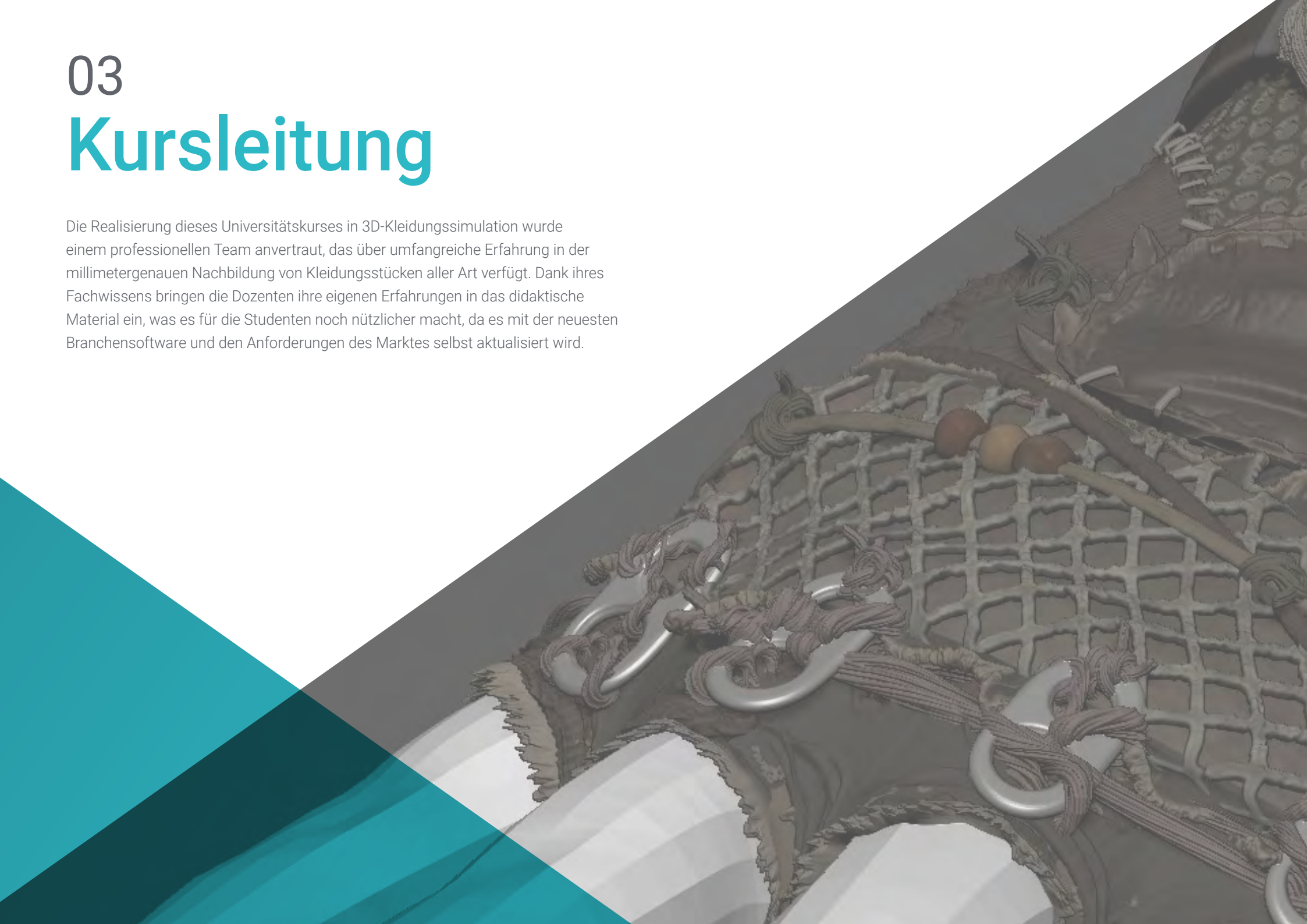
“

*Schreiben Sie sich noch heute für diesen Universitätskurs ein und warten Sie nicht länger, um sich in einer Branche zu spezialisieren, in der sich nur die Besten weiterentwickeln"*

# 03

## Kursleitung

Die Realisierung dieses Universitätskurses in 3D-Kleidungssimulation wurde einem professionellen Team anvertraut, das über umfangreiche Erfahrung in der millimetergenauen Nachbildung von Kleidungsstücken aller Art verfügt. Dank ihres Fachwissens bringen die Dozenten ihre eigenen Erfahrungen in das didaktische Material ein, was es für die Studenten noch nützlicher macht, da es mit der neuesten Branchensoftware und den Anforderungen des Marktes selbst aktualisiert wird.



“

*Mit Hilfe des TECH-Dozententeams,  
das sich zu 100% für die Verbesserung  
Ihrer Fähigkeiten und Ihrer derzeitigen  
Position einsetzt, werden Sie mehrere  
berufliche Schritte nach vorne machen”*

## 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

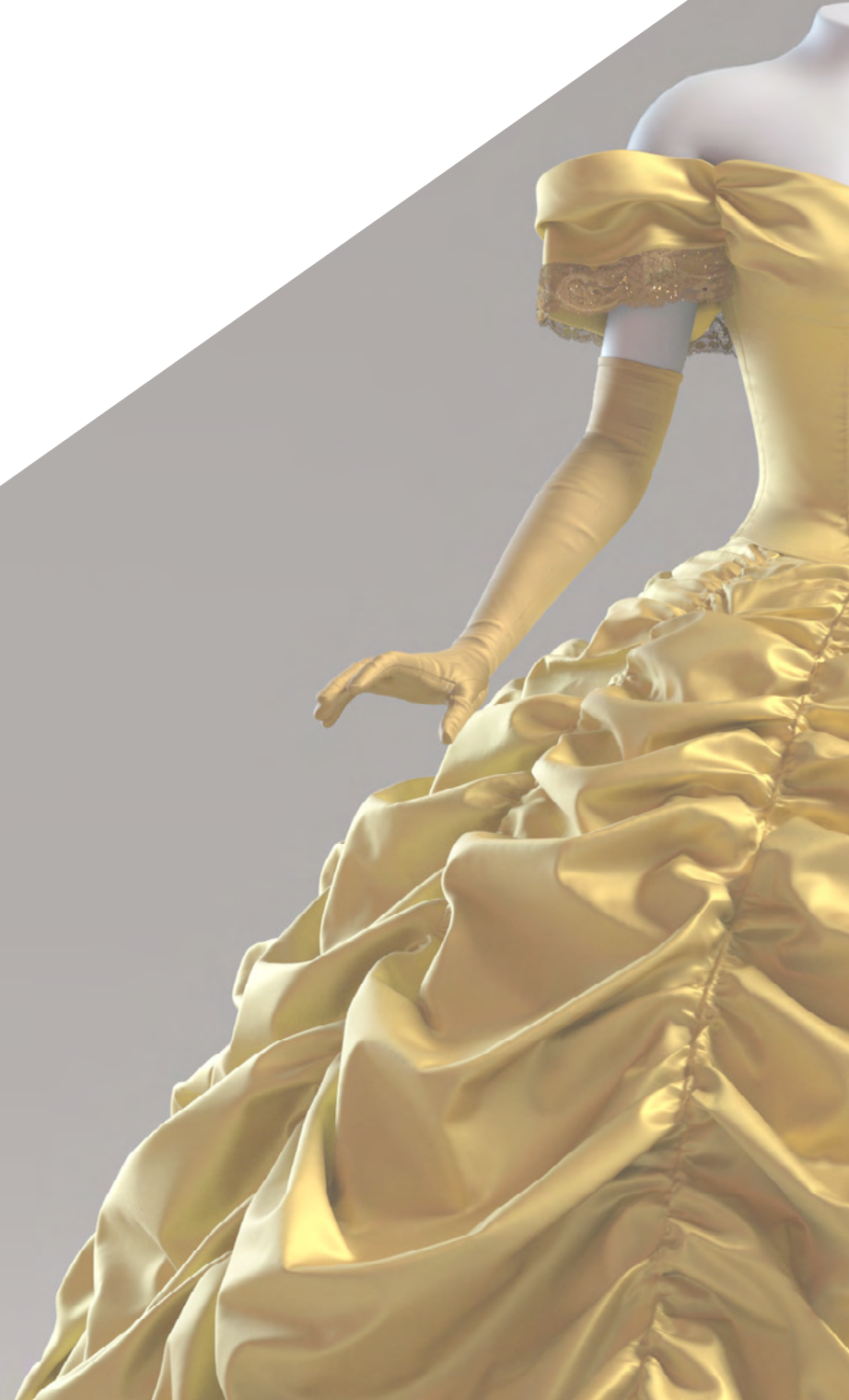


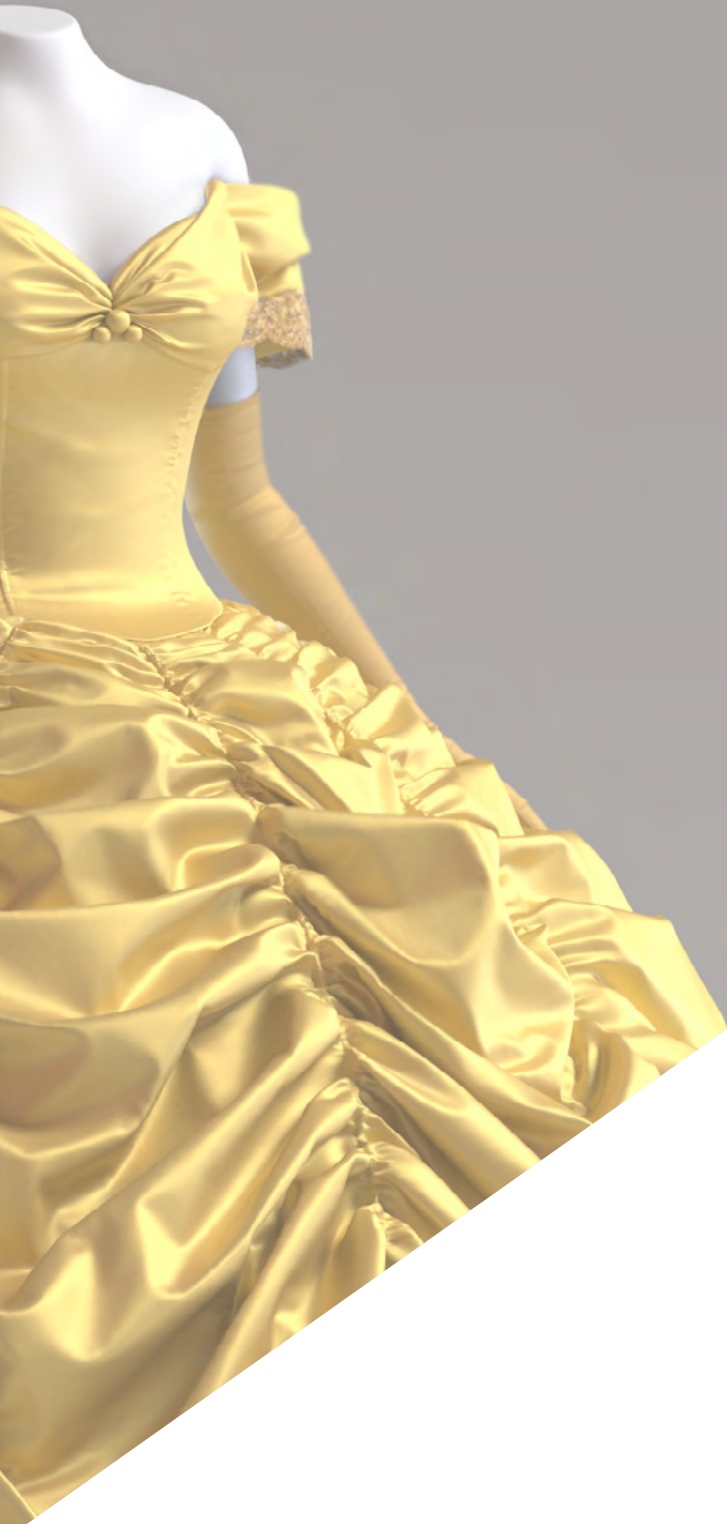


# 04

## Struktur und Inhalt

TECH wendet bei der Entwicklung aller Studiengänge modernste pädagogische Methoden an. So verfügt dieses Programm über die wichtigsten Konzepte, die der Student kennen muss, um die Erstellung und Simulation von 3D-Kleidung richtig zu beherrschen. Dank der audiovisuellen und praktischen Unterstützung durch den Unterricht bekommen die Studenten ein kontextuelles Verständnis für den gesamten Studieninhalt und lernen, wie sie ihre eigenen spektakulären Outfits kreieren können.





“

*Schreiben Sie sich jetzt für diesen TECH-  
Universitätskurs ein und setzen Sie auf  
eine hochwertige berufliche Veränderung”*

## Modul 1. Simulation von Kleidung

- 1.1. Importieren Ihres Modells in Marvelous Designer und Schnittstelle des Programms
  - 1.1.1. Marvelous Designer
  - 1.1.2. Funktionsweise der Software
  - 1.1.3. Simulationen in Echtzeit
- 1.2. Erstellung von einfachen Mustern und Kleidungsaccessoires
  - 1.2.1. Kreationen: T-Shirts, Accessoires, Mützen und Taschen
  - 1.2.2. Stoffe
  - 1.2.3. Schnittmuster, Reißverschlüsse und Nähte
- 1.3. Erstellen fortgeschrittener Kleidungsstücke: komplexe Muster
  - 1.3.1. Komplexität der Muster
  - 1.3.2. Physikalische Eigenschaften von Stoffen
  - 1.3.3. Komplexes Zubehör
- 1.4. Simulation von Kleidung in Marvelous
  - 1.4.1. Animierte Modelle in Marvelous
  - 1.4.2. Optimierung des Gewebes
  - 1.4.3. Modell-Vorbereitung
- 1.5. Exportieren von Kleidung aus Marvelous Designer nach ZBrush
  - 1.5.1. Low Poly in Maya
  - 1.5.2. UVs in Maya
  - 1.5.3. ZBrush, Verwendung von Reconstruct Subdiv
- 1.6. Verfeinerung der Kleidung
  - 1.6.1. Workflow
  - 1.6.2. Details in ZBrush
  - 1.6.3. Kleidungspinsel in ZBrush





- 1.7. Unsere Simulation mit ZBrush verbessern
  - 1.7.1. Von Tris zu Quads
  - 1.7.2. UV-Pflege
  - 1.7.3. Finale Bildhauerei
- 1.8. Texturierung von hochdetaillierter Kleidung in Mari
  - 1.8.1. Verfließbare Texturen und Stoffmaterialien
  - 1.8.2. Baking
  - 1.8.3. Texturierung in Mari
- 1.9. *Shading* von Stoffen in Maya
  - 1.9.1. *Shading*
  - 1.9.2. In Mari erstellte Texturen
  - 1.9.3. Realismus mit Arnold-*Shadern*
- 1.10. Render
  - 1.10.1. Rendering von Kleidungsstücken
  - 1.10.2. Beleuchtung in Kleidung
  - 1.10.3. Intensität der Textur



*Es gibt kein Detail, das Sie nicht  
realistisch nachbilden können:  
von den feinen Fäden klassischer  
Kostüme bis zu den aggressiven  
Schnitzereien des Cyberpunk"*

# 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-Kleidungssimulation 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-Kleidungssimulation** 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-Kleidungssimulation**

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 innovativen  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs

3D-Kleidungssimulation

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

# Universitätskurs

## 3D-Kleidungssimulation