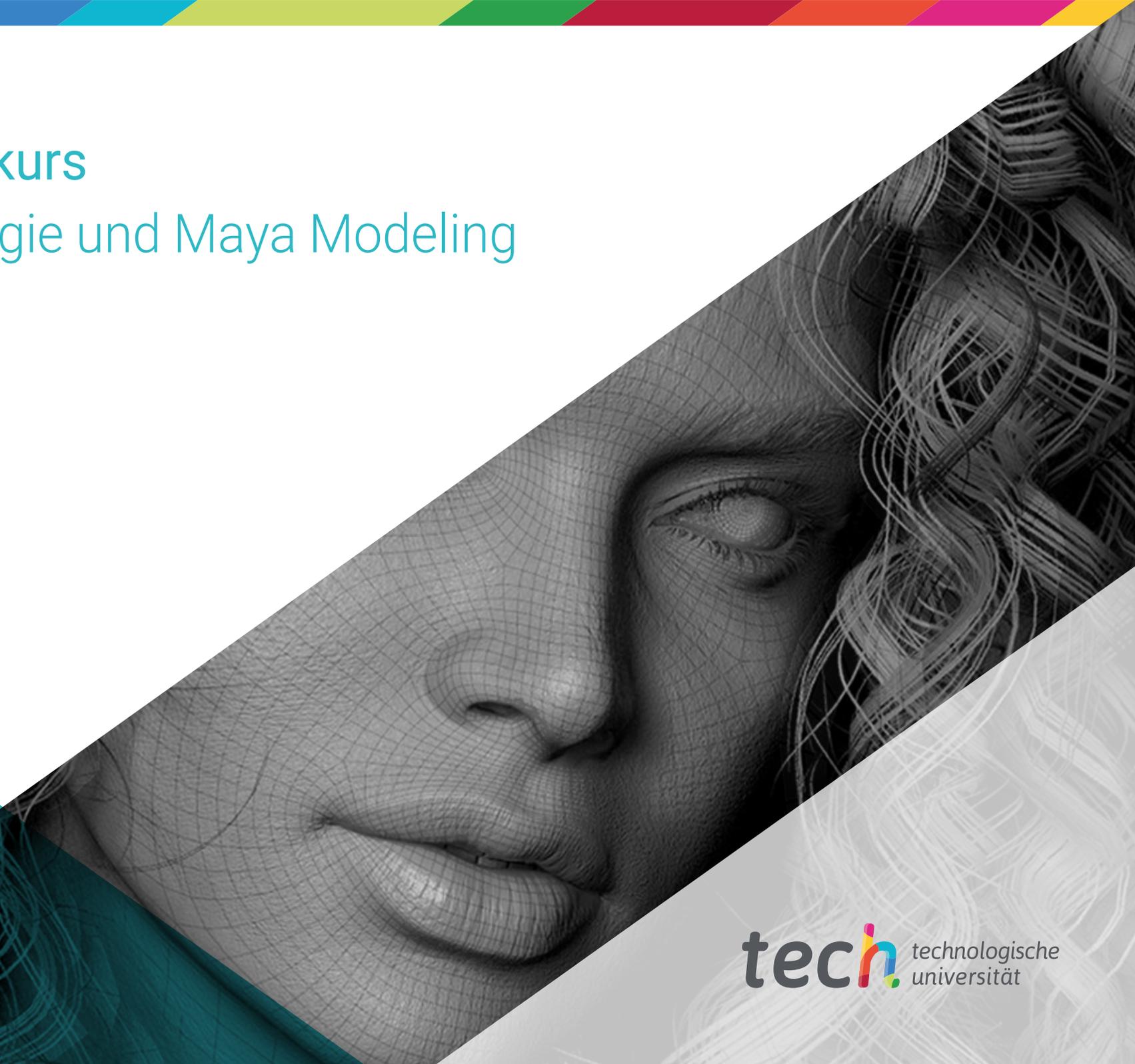


Universitätskurs

3D-Retopologie und Maya Modeling





Universitätskurs 3D-Retopologie und Maya Modeling

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/3d-retopologie-maya-modeling

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 22

06

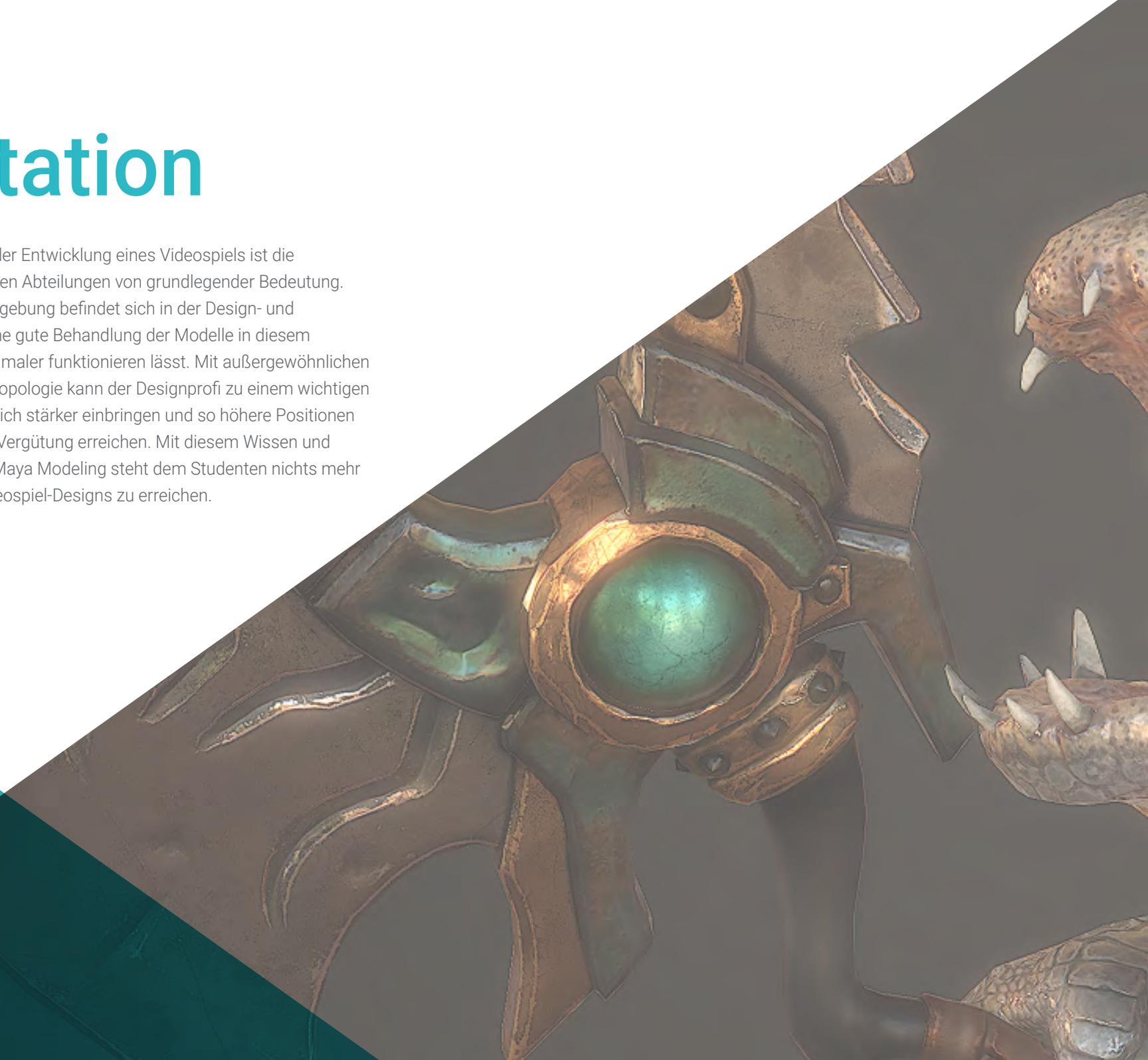
Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Bei einem komplexen Prozess wie der Entwicklung eines Videospiele ist die Koordination zwischen verschiedenen Abteilungen von grundlegender Bedeutung. Das Rückgrat der gesamten 3D-Umgebung befindet sich in der Design- und Modellierungsabteilung, so dass eine gute Behandlung der Modelle in diesem Stadium den Rest der Kette viel optimaler funktionieren lässt. Mit außergewöhnlichen Fähigkeiten im Umgang mit der Retopologie kann der Designprofi zu einem wichtigen Akteur in der Entwicklung werden, sich stärker einbringen und so höhere Positionen mit Verantwortung und finanzieller Vergütung erreichen. Mit diesem Wissen und einer detaillierten Weiterbildung in Maya Modeling steht dem Studenten nichts mehr im Wege, um die Spitze des 3D-Videospiel-Designs zu erreichen.





“

Hören Sie auf, sich vorzustellen, wie eine bessere berufliche Zukunft aussieht, und machen Sie sie zur Realität, indem Sie lernen, vielseitige, kreative und wirkungsvolle 3D-Modelle zu entwerfen"

Dank der Retopologie, d. h. der Neuerstellung einer bestehenden Oberfläche mit einer optimierten Geometrie, werden die Animations- und Texturierungsprozesse erheblich vereinfacht. Das spart Zeit und verbessert den Arbeitsablauf, was in einer Branche mit so knappen Fristen wie der der Videospiele unerlässlich ist.

Fachleute mit einer speziellen Qualifikation in dieser Technik haben bessere Chancen, sich in der Branche weiterzuentwickeln und sich für die besten Positionen in 3D-Designabteilungen zu entscheiden. Sie können sogar Arbeitsteams leiten, dank einer verfeinerten Arbeitsmethodik, die auf die größten Herausforderungen in der Branche vorbereitet.

Der Student hat auch Zugang zu einem kompletten Lehrplan über die Verwendung von Maya Modeling, dem Tool der Wahl für Tausende von Top-Designern im Videospielektor. Er wird sowohl seine beruflichen Fähigkeiten als auch die endgültige Qualität seiner eigenen Projekte und Modelle verbessern. Damit hat er ein starkes Argument in Bezug auf die Qualität seines Portfolios, um sich für die angestrebte berufliche Verbesserung zu entscheiden.

Das Programm wird in einem 100%igen Online-Format unterrichtet, ohne feste Klassen oder Stundenpläne, wobei der Student die beste Tageszeit wählen kann, um das gesamte Kurspensum zu absolvieren. Diese innovative TECH-Methode ermöglicht es den Studenten, ihre Arbeitstätigkeit mit dem Studium dieses Programms zu verbinden. Das macht es zur idealen Option, um weiter zu arbeiten, sich zu verbessern und neue Ziele zu erreichen.

Dieser **Universitätskurs in 3D-Retopologie und Maya Modeling** 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Eine gut angewandte Retopologie ist Ihr bestes Vorstellungsschreiben als solvente, leistungsstarke Fachkraft, die in der Lage ist, sich größeren Herausforderungen zu stellen"

“

Beschleunigen Sie die Produktionsprozesse, erzielen Sie eine höhere Leistung bei Ihren Projekten und positionieren Sie sich als Vorbild in der Abteilung für 3D-Modellierung”

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 Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des Universitätskurses gestellt werden. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

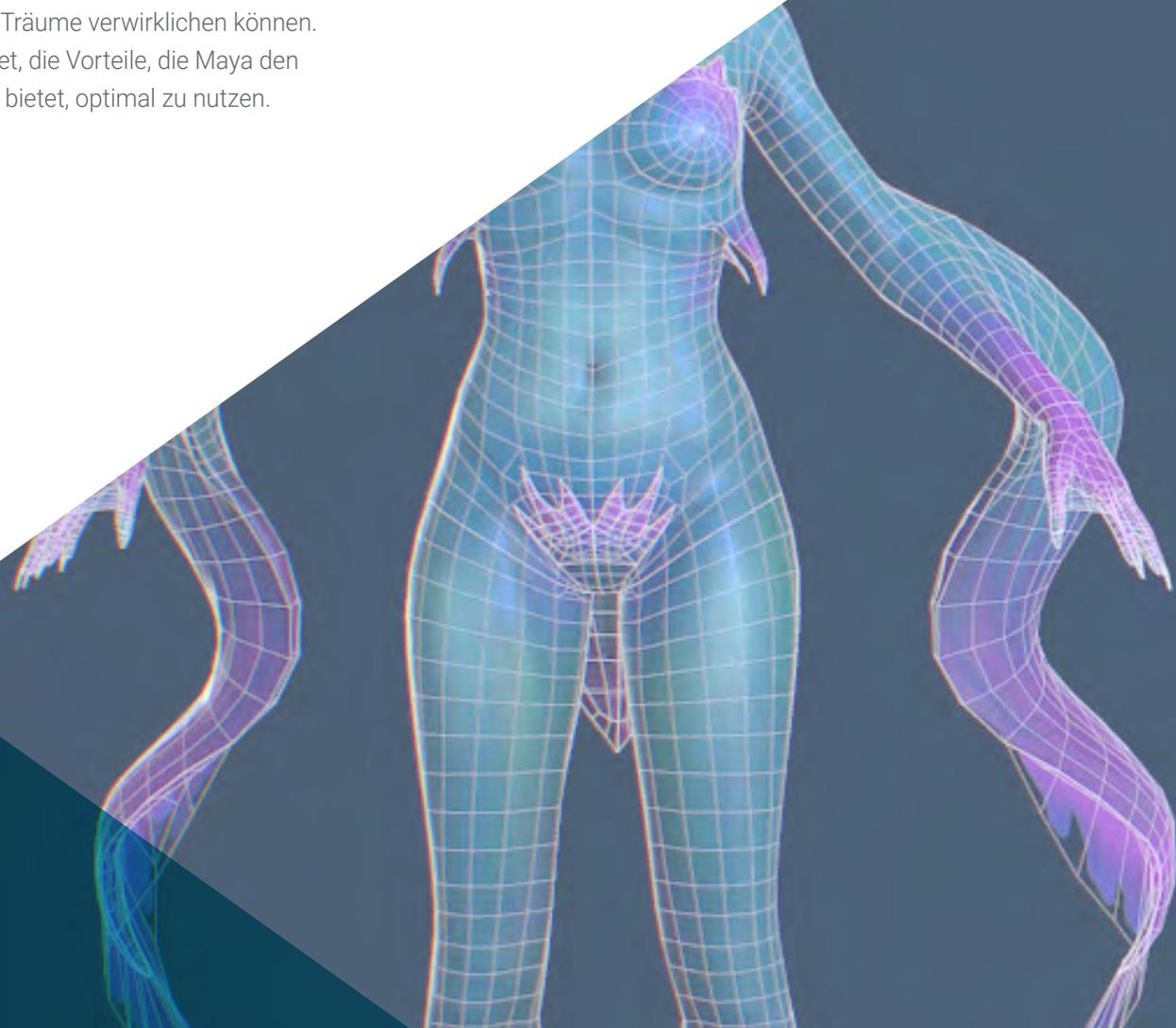
Sie erhalten Ihre Qualifizierung in 3D-Retopologie und Maya Modeling direkt, ohne ein Abschlussprojekt oder ein übermäßiges Kurspensum absolvieren zu müssen.

Verpassen Sie nicht diese einzigartige Gelegenheit, diese fortgeschrittene Qualifizierung in Maya Modeling mit Ihren anderen Aufgaben zu kombinieren.



02 Ziele

Studenten, die sich für dieses Programm entscheiden, wissen, dass hervorragende Leistungen sie in eine weitaus erfolgreichere berufliche Zukunft führen werden. Deshalb scheut TECH keine Mühen, um über das bestmögliche Dozententeam, die innovativste Bildungsmethodik und die notwendigen Ressourcen zu verfügen, damit die Studenten das Videospiegelprojekt ihrer Träume verwirklichen können. So ist der gesamte Unterricht darauf ausgerichtet, die Vorteile, die Maya den erfahrensten und fortgeschrittensten Designern bietet, optimal zu nutzen.





“

Wie sieht der Alltag der besten 3D-Videospiel-Designer aus? Diese Frage werden Sie nach diesem Studium für sich selbst beantworten”



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

- ◆ Beherrschen der verschiedenen professionellen Bildhauertechniken
- ◆ Erstellen fortgeschrittener Ganzkörper- und Gesichtsretopologie in Maya
- ◆ Lernen, wie man Details mit Alphas und Pinseln in ZBrush anbringt

“

Sie werden das haben, was die besten Designer der Welt brauchen, um die Elite der 3D-Modellierung in Videospiele zu erreichen"

03

Kursleitung

Dieser Universitätskurs in 3D-Retopologie und Maya Modeling wird von einer Gruppe von Fachleuten geleitet, die über einen umfassenden Kenntnisstand im Umgang mit diesem wichtigen 3D-Design-Tool verfügen. Dank ihres Fachwissens werden die Studenten in der Lage sein, ihre Arbeitsmethodik zu optimieren und in einem praktischen Kontext und anhand von realen Fällen zu lernen, wie man Maya effizienter und geordneter einsetzen kann. Die Beratung durch diese Fachleute im Bereich 3D-Modellierung für Videospiele wird ein entscheidender Faktor für den zukünftigen beruflichen Erfolg des Studenten sein.





“

Die Besten der 3D-Designbranche sind bei der TECH. Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, von Profis zu lernen, die Ihre Arbeit kennen und wissen, wie man sie verbessern kann”

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

Der Inhalt des gesamten Programms wird durch umfangreiches audiovisuelles Material und Beispiele, die auf den eigenen Erfahrungen der Dozenten beruhen, bereichert, wodurch der gesamte Unterricht vollständiger und an den Videospiegelmarkt angepasst wird. Anstatt durch veraltete Vorlesungen zu lernen, verwendet TECH die modernste Lehrmethodik, damit die Studenten die wichtigsten Informationen und Konzepte behalten und sie sofort in ihr 3D-Design-Toolkit integrieren können.



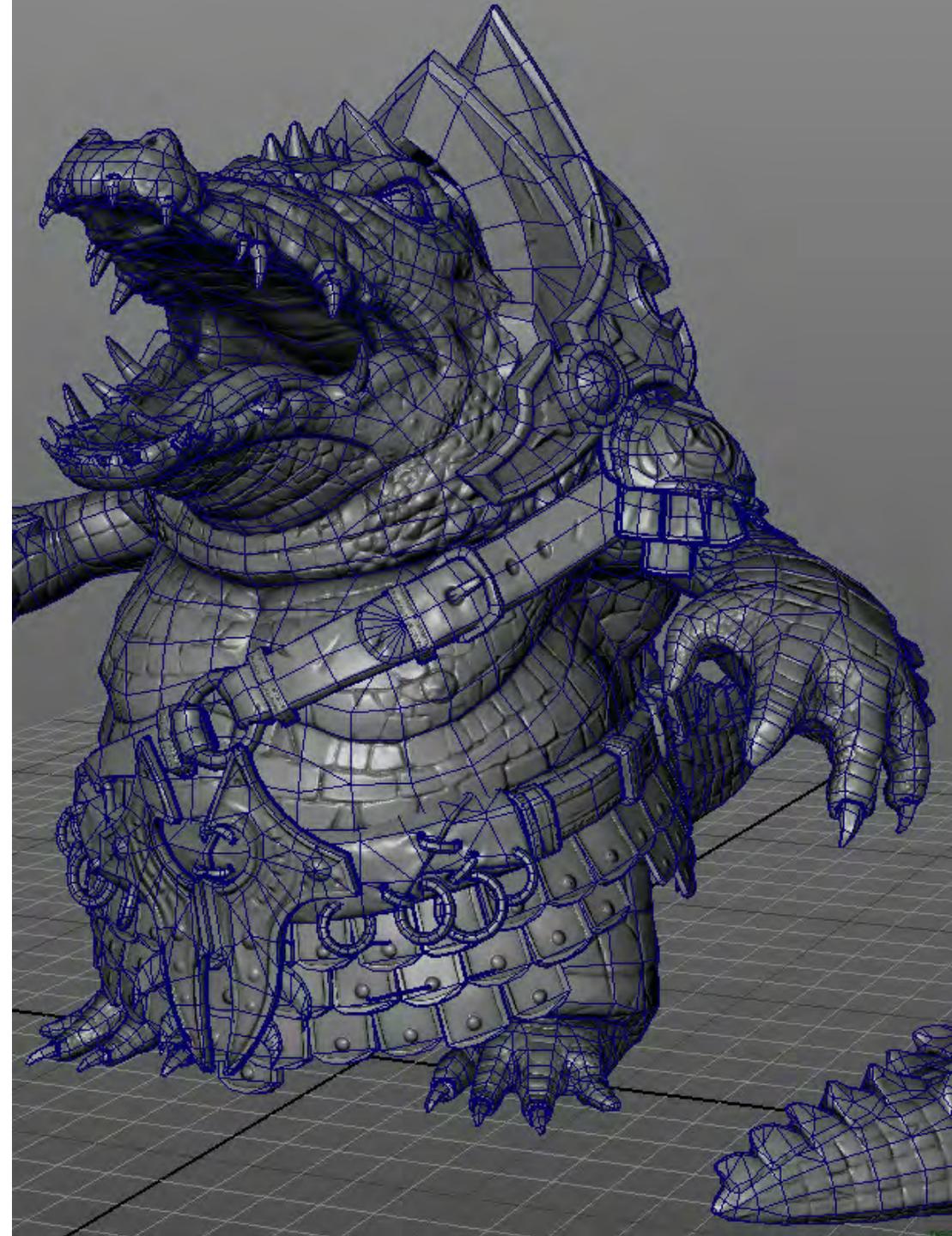


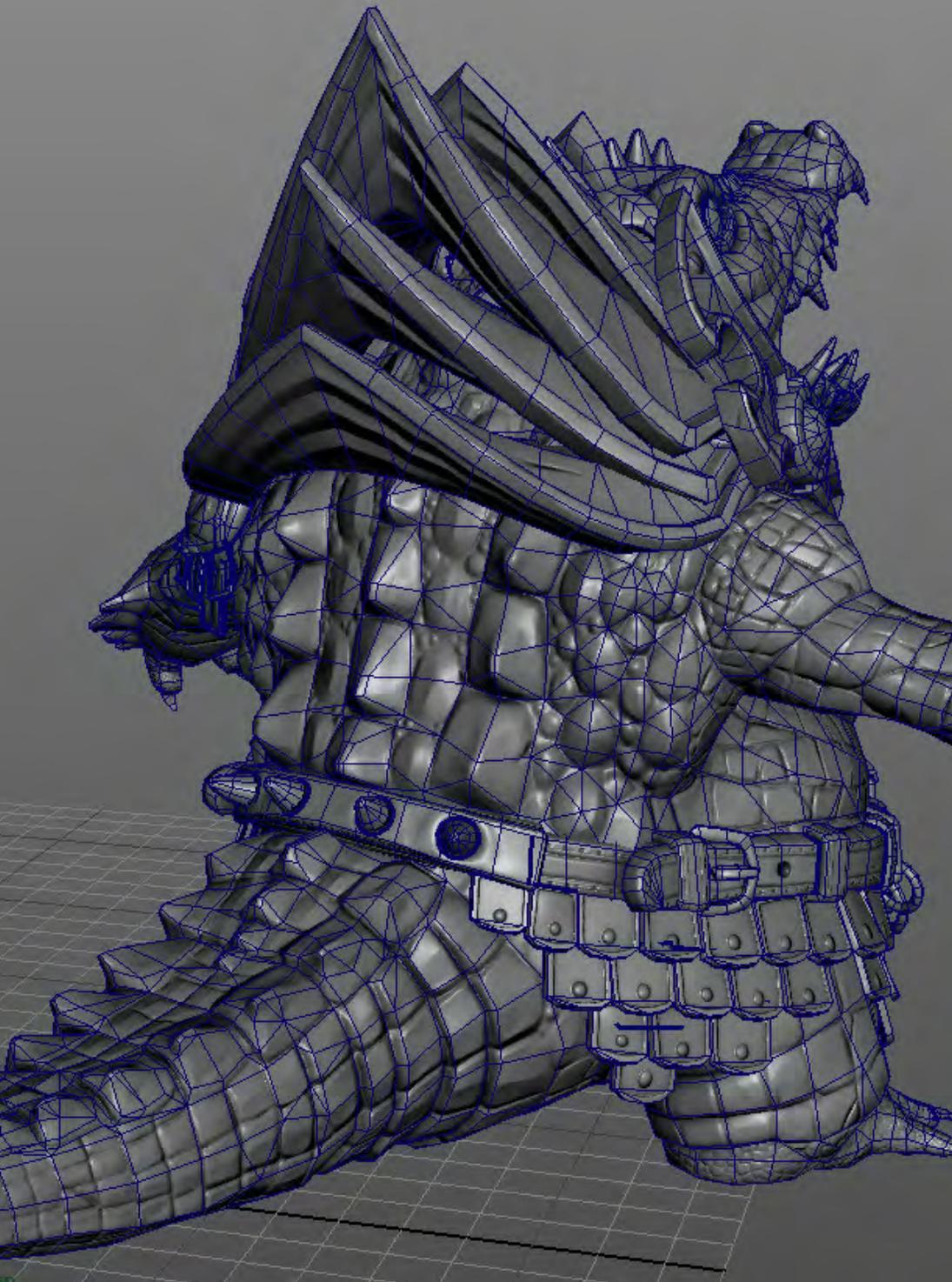
“

*Schreiben Sie sich noch heute für diesen
Universitätskurs in 3D-Retopologie und Maya Modeling
ein und sorgen Sie dafür, dass diese Spezialisierung
Ihre Job- und Gehaltserwartungen deutlich verbessert”*

Modul 1. 3D-Retopologie und Maya Modeling

- 1.1. Fortgeschrittene Retopologie für das Gesicht
 - 1.1.1. Importieren in Maya und die Verwendung von QuadDraw
 - 1.1.2. Retopologie des menschlichen Gesichts
 - 1.1.3. *Loops*
- 1.2. Rethopologie des menschlichen Körpers
 - 1.2.1. Erstellung von *Loops* in den Gelenken
 - 1.2.2. Ngons und Tris und wann sie zu verwenden sind
 - 1.2.3. Verfeinerung der Topologie
- 1.3. Hand- und Fuß-Retopologie
 - 1.3.1. Bewegung der kleinen Gelenke
 - 1.3.2. *Loops* und *Support Edges* zur Verbesserung des Basis-Mesh von Füßen und Händen
 - 1.3.3. Unterschiedliche *Loops* für verschiedene Hände und Füße
- 1.4. Unterschiede zwischen Maya Modeling vs. ZBrush Sculpting
 - 1.4.1. Verschiedene Workflows für die Modellierung
 - 1.4.2. *Low Poly*-Basismodell
 - 1.4.3. *High Poly*-Modell
- 1.5. Erstellung eines menschlichen Modells von Grund auf in Maya
 - 1.5.1. Menschliches Modell ab der Hüfte
 - 1.5.2. Allgemeine Form der Basis
 - 1.5.3. Hände und Füße und ihre Topologie
- 1.6. Umwandlung eines *Low Poly* Modells in *High Poly*
 - 1.6.1. ZBrush
 - 1.6.2. *High Poly*: Unterschiede zwischen Divide und Dynamesh
 - 1.6.3. Bildhauerische Form: Abwechslung zwischen *Low Poly* und *High Poly*





- 1.7. Anwendung von Details in ZBrush: Poren, Kapillaren usw.
 - 1.7.1. Alphas und verschiedene Pinsel
 - 1.7.2. Detail: Dam-Standardpinsel
 - 1.7.3. Projektionen und Oberflächen in ZBrush
- 1.8. Erweiterte Augenerstellung in Maya
 - 1.8.1. Erstellen der Sphären: Sklera, Hornhaut und Iris
 - 1.8.2. Lattice-Tool
 - 1.8.3. Displacement-Map von ZBrush
- 1.9. Verwendung von Deformern in Maya
 - 1.9.1. Maya Deformer
 - 1.9.2. Topologie-Bewegung: Polish
 - 1.9.3. Polieren der letzten Maya
- 1.10. Erstellung der endgültigen UVs und Anwendung der Displacement Map
 - 1.10.1. Charakter UVs und Bedeutung der Größen
 - 1.10.2. Texturierung
 - 1.10.3. Displacement Map

“ Sie werden sich von anderen 3D-Designern abheben, die nicht wissen, wie sie ihre Arbeit richtig anpassen können, und so Zeit für Ihr Unternehmen und sich selbst sparen”

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-Retopologie und Maya Modeling 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-Retopologie und Maya Modeling** 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-Retopologie und Maya Modeling**

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 sprach

tech technologische
universität

Universitätskurs 3D-Retopologie und Maya Modeling

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

Universitätskurs

3D-Retopologie und Maya Modeling

