

Universitätskurs

Fortgeschrittene 3D-Techniken
für Professionelle Videospiele



Universitätskurs

Fortgeschrittene 3D-Techniken für Professionelle Videospiele

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/videospiele/universitatskurs/fortgeschrittene-3d-techniken-professionelle-videospiele

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

Die Optimierung der Produktionsprozesse eines Videospiele ist von grundlegender Bedeutung, um Kosten und Arbeitszeit zu sparen. Aus diesem Grund muss der Spezialist in diesem Bereich die wichtigsten Techniken für die Erstellung von Szenarien, Charakteren und Assets beherrschen und über die Werkzeuge verfügen, um schnell und effizient unglaubliche Ergebnisse zu erzielen. Dies erfordert fortgeschrittene und umfassende Kenntnisse in den Bereichen Modellierung, *Texturing* und digitales *Sculpting*, die sich jeder Student aneignen kann, der diesen von TECH und einem Team von Technologieexperten entwickelten Studiengang absolviert. In 150 Stunden theoretischem, praktischem und Online-Programm wird der Student an der Perfektionierung seiner beruflichen Fähigkeiten arbeiten und die Kompetenzen erwerben, die von den großen Unternehmen des Sektors gefordert und benötigt werden. Ein dynamisches Online-Programm, das sein Talent für fortgeschrittene 3D-Projektierungstechniken an die Spitze der audiovisuellen Industrie bringt.





“

Das beste Programm, um fortgeschrittene 3D-Modellierungstechniken zu erlernen: von der Konfiguration von Schnittstellen bis hin zum fortgeschrittenen Mapping von dimensionalen Objekten”

Die Videospieleindustrie hat sich seit 1993, als SEGA AM2 beschloss, den Markt mit der Veröffentlichung von Virtua Fighter zu revolutionieren, das den Einsatz von 3D in der Unterhaltungsindustrie für Konsolen bahnte, stark verändert. Seitdem hat die unermüdliche Arbeit von Tausenden von Fachleuten in diesem Bereich über mehr als zwei Jahrzehnte zur Entwicklung von immer komplexeren und spezialisierteren Techniken geführt, die es ermöglichen, realistische Umgebungen, Charaktere und Objekte zu schaffen, die immer stärker in die Spielwelt integriert werden.

Es handelt sich also um einen Bereich, der spezifische Kenntnisse erfordert, um effizient und rigoros arbeiten zu können, und in dem es von grundlegender Bedeutung ist, mit den neuesten Entwicklungen im Bereich der dreidimensionalen Geometrie, der Texturen und der gerenderten Materialien Schritt zu halten. Aus diesem Grund und um dem Studenten eine auf diese Anforderungen zugeschnittene Weiterbildung zu bieten, hat TECH beschlossen, diesen sehr umfassenden Universitätskurs ins Leben zu rufen.

Eine Qualifikation, die es dem Studenten dank der besten theoretischen, praktischen und ergänzenden Inhalte ermöglicht, im Bereich der fortgeschrittenen 3D-Techniken für professionelle Videospiele zu arbeiten. Der Lehrplan enthält die umfassendsten und aktuellsten Informationen über digitales *Texturing* und *Sculpting* sowie die notwendigen Informationen, um Unreal Engine, Polypaint und ZPlugin, drei der wichtigsten Produktionssoftwares, zu beherrschen.

Der gesamte Inhalt dieses Studiengangs wird ab Beginn auf dem virtuellen Campus verfügbar sein und kann von jedem Gerät mit Internetanschluss heruntergeladen werden, vom Lehrplan bis hin zu den detaillierten Videos, Forschungsartikeln, ergänzender Lektüre und anderen multidisziplinären Materialien, die in diesem Studiengang enthalten sind. Es handelt sich also um eine einzigartige Gelegenheit, die Fähigkeiten des Studenten auf garantierte Weise und mit der Unterstützung einer großen Universität wie TECH zu perfektionieren, und zwar durch eine 100%ige Online-Fortbildung, ohne Stundenpläne oder persönlichen Unterricht.

Dieser **Universitätskurs in Fortgeschrittene 3D-Techniken für Professionelle Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Videospiele und Technologie 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
- ◆ Der besondere Schwerpunkt liegt auf der 3D-Modellierung und Animation in virtuellen Umgebungen
- ◆ 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



Dieser Universitätskurs ermöglicht es Ihnen, die ausgefeiltesten und effektivsten Texturierungsstrategien in Ihrer Praxis durch die Verwendung von Pinseln, Alphas und Partikeln mit Substance Painter umzusetzen

“

Eine Qualifikation, die sich durch ihre Zugänglichkeit und Flexibilität auszeichnet: Der virtuelle Campus ist für jedes Gerät mit Internetanschluss optimiert und Sie können jederzeit darauf zugreifen“

Das Dozententeam des Programms besteht aus Spezialisten 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 situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von 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. Dabei wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von anerkannten Experten entwickelt wurde.

Eine sehr empfehlenswerte akademische Option, wenn Sie die Integration der Unreal Engine in das 3D-Videospiel-Design im Detail erlernen möchten.

In weniger als 6 Wochen beherrschen Sie ZBrush sowie die wichtigsten Techniken der Modellierung mit dieser 3D-Modellierungssoftware.



02 Ziele

Angesichts des hohen Spezialisierungsgrades, den Fachleute, die im Bereich 3D-Videospiele erfolgreich sein wollen, aufweisen müssen, hat TECH es für notwendig erachtet, eine Qualifikation zu entwickeln, die es ihnen ermöglicht, in diesem Bereich zu arbeiten. Aus diesem Grund besteht das Ziel dieses Universitätskurses darin, den Studenten die neuesten und umfassendsten Informationen zu vermitteln, die ihnen helfen, ihre Arbeitsfähigkeiten durch die Anwendung der besten Techniken und Strategien sowie die Nutzung der wichtigsten Produktionssoftware und -werkzeuge zu perfektionieren.



“

Je anspruchsvoller Ihre Ziele sind, desto mehr werden Sie aus diesem Universitätskurs herausholen können. TECH wird Ihnen das gesamte Material zur Verfügung stellen, das Sie benötigen, um diese Ziele zu erreichen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Verwenden des Programms ZBrush für das 3D-*Sculpting*
- ◆ Entwickeln der verschiedenen Techniken der organischen Modellierung und Retopologie
- ◆ Fertigstellen einer 3D-Figur für ein Portfolio

“

Wenn Sie wissen, wie man organisierte und geplante Pipelines entwickelt, können Sie Ihre Videospieleprojekte effektiver durchführen und optimierte Ergebnisse erzielen”





Spezifische Ziele

- ◆ Beherrschen der fortgeschrittensten 3D-Modellierungstechniken
- ◆ Entwickeln der notwendigen Kenntnisse für die 3D-Texturierung
- ◆ Exportieren von Objekten für 3D-Software und die Unreal Engine
- ◆ Spezialisieren der Studenten auf digitale Bildhauerei
- ◆ Analysieren der verschiedenen Techniken der digitalen Bildhauerei
- ◆ Untersuchen der Retopologie von Figuren
- ◆ Untersuchen, wie man eine Figur posiert, um das 3D-Modell zu entspannen
- ◆ Verfeinern unserer Arbeit mit fortgeschrittenen hochpolygonalen Modellierungstechniken

03

Kursleitung

Die Unterstützung durch ein Dozententeam, das sich in dem Bereich auskennt, in dem der Studiengang entwickelt wird, ist eine der Möglichkeiten von TECH, ihr großes Engagement für die akademische und berufliche Entwicklung ihrer Studenten zu demonstrieren. Aus diesem Grund hat TECH für diesen Universitätskurs ein Team von Spezialisten für Videospiele, Technologie und Kunst ausgewählt, eine Gruppe von Experten, die über eine breite und umfangreiche Karriere im Management von kleinen und großen audiovisuellen Projekten verfügen.





“

Das Dozententeam hat in das Zusatzmaterial praktische Fälle aufgenommen, die auf der Simulation realer Situationen beruhen, so dass Sie garantiert an der Perfektionierung Ihrer Fähigkeiten arbeiten können"

Leitung



Hr. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ◆ Direktor für Technik und Gamification-Design bei der Intervenía Group
- ◆ Dozent an der ESNE in den Bereichen Videospiele-Design, Level-Design, Videospiele-Produktion, *Middleware*, *Creative Media Industries* etc.
- ◆ Beratung bei der Gründung von Unternehmen wie Avatar Games und Interactive Selection
- ◆ Autor des Buches *Videospiele-Design*
- ◆ Mitglied des Beirats von Nima World

Professoren

Dr. Pradana Sánchez, Noel

- ◆ Spezialist für *Rigging* und 3D-Animation für Videospiele
- ◆ 3D-Grafiker bei Dog Lab Studios
- ◆ Produzent bei Imagine Games und Leiter des Videospieleentwicklungsteams
- ◆ Grafiker bei Wildbit Studios mit 2D- und 3D-Arbeiten
- ◆ Lehrerfahrung an der ESNE und an der CFGS im Bereich 3D-Animation: Spiele und Bildungsumgebungen
- ◆ Hochschulabschluss in Design und Entwicklung von Videospiele an der Universität ESNE
- ◆ Masterstudiengang in Lehrerfortbildung an der Universität Rey Juan Carlos
- ◆ Spezialist für *Rigging* und 3D-Animation von der Voxel School



04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs in fortgeschrittenen 3D-Techniken für professionelle Videospiele umfasst 150 Stunden theoretische Inhalte, Fallstudien und zusätzliches Material, das in verschiedenen Formaten präsentiert wird: detaillierte Videos, Forschungsartikel, ergänzende Lektüre, Bilder, dynamische Zusammenfassungen und Übungen zur Selbsterfahrung. Alles wird in einem bequemen und zugänglichen 100%igen Online-Format präsentiert, das für jedes Gerät mit Internetanschluss optimiert ist. Auf diese Weise garantiert TECH eine komplette, intensive Weiterbildung, die dafür sorgt, dass der Student in nur 6 Wochen Fachwissen erwirbt.





“

Dank der Relearning-Methode ersparen Sie sich stundenlanges und mühsames Auswendiglernen, ohne auf den Erwerb von umfassendem Fachwissen zu verzichten”

Modul 1. Fortgeschrittene 3D

- 1.1. Fortgeschrittene 3D-Modellierungstechniken
 - 1.1.1. Schnittstellen-Konfiguration
 - 1.1.2. Beobachtung für die Modellierung
 - 1.1.3. Modellierung in hoch
 - 1.1.4. Organische Modellierung für Videospiele
 - 1.1.5. Fortgeschrittenes 3D-Objektmapping
- 1.2. Fortgeschrittenes 3D-*Texturing*
 - 1.2.1. *Substance Painter*-Schnittstelle
 - 1.2.2. Materialien, *Alphas* und die Verwendung von Pinseln
 - 1.2.3. Verwendung von Partikeln
- 1.3. Export für 3D-Software und Unreal Engine
 - 1.3.1. Integration der Unreal Engine in die Entwürfe
 - 1.3.2. Integration von 3D-Modellen
 - 1.3.3. Texturanwendung in der Unreal Engine
- 1.4. Digitales *Sculpting*
 - 1.4.1. Digitales *Sculpting* mit ZBrush
 - 1.4.2. Erste Schritte in ZBrush
 - 1.4.3. Schnittstelle, Menüs und Navigation
 - 1.4.4. Referenzbilder
 - 1.4.5. Vollständige 3D-Modellierung eines Objekts in ZBrush
 - 1.4.6. Verwendung von Basisnetzen
 - 1.4.7. Stückweises Modellieren
 - 1.4.8. 3D-Modelle in ZBrush exportieren
- 1.5. Die Verwendung von Polypaint
 - 1.5.1. Fortgeschrittene Pinsel
 - 1.5.2. Texturen
 - 1.5.3. Standard-Materialien
- 1.6. Retopologie
 - 1.6.1. Retopologie. Die Verwendung in der Videospiegelindustrie
 - 1.6.2. Erstellung von *Low Poly Meshes*
 - 1.6.3. Verwendung von Software für die Retopologie



- 1.7. Posieren der 3D-Modelle
 - 1.7.1. Referenzbildbetrachter
 - 1.7.2. Verwendung von *Transpose*
 - 1.7.3. Verwendung von *Transpose* für Modelle, die aus verschiedenen Teilen bestehen
- 1.8. 3D-Modelle exportieren
 - 1.8.1. 3D-Modelle exportieren
 - 1.8.2. Erzeugung von Texturen für den Export
 - 1.8.3. Konfiguration des 3D-Modells mit den verschiedenen Materialien und Texturen
 - 1.8.4. Vorschau des 3D-Modells
- 1.9. Erweiterte Arbeitstechniken
 - 1.9.1. Der Arbeitsablauf bei der 3D-Modellierung
 - 1.9.2. Organisation von 3D-Modellierungs-Workflows
 - 1.9.3. Aufwandsschätzungen für die Produktion
- 1.10. Fertigstellung des Modells und Export in andere Programme
 - 1.10.1. Der Arbeitsablauf für die Fertigstellung des Modells
 - 1.10.2. Exportieren mit ZPlugin
 - 1.10.3. Mögliche Dateien. Vor- und Nachteile

“*Zögern Sie nicht und schreiben Sie sich für ein Studium ein, mit dem Sie fortgeschrittene 3D-Modellierungstechniken auf dem Niveau von Hironobu Sakaguchi oder John Romero beherrschen 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 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 Universitätskurs in Fortgeschrittene 3D-Techniken für Professionelle Videospiele garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestelltten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätskurs in Fortgeschrittene 3D-Techniken für Professionelle Videospiele** 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.

Titel: **Universitätskurs in Fortgeschrittene 3D-Techniken für Professionelle Videospiele**

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

tech technologische
universität

Universitätskurs

Fortgeschrittene 3D-Techniken
für Professionelle Videospiele

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

Universitätskurs

Fortgeschrittene 3D-Techniken
für Professionelle Videospiele