

# Universitätsexperte

## Erstellen von Texturen für Hard Surface



## Universitätsexperte Erstellung von Texturen für Hard Surface

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-erstellung-texturen-hard-surface](http://www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-erstellung-texturen-hard-surface)

# 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 Texturierung von Oberflächen ist unerlässlich, um jedes Design realistisch wirken zu lassen. Es ist daher notwendig, dass die Fachkraft über eine solide Kenntnis der Grundfiguren, der geometrischen Körper und der wichtigsten Aspekte des technischen Zeichnens verfügt. All dies wird den 3D-Modellierungsprozess und die anschließende Animation erleichtern. In diesem Programm wird den Studenten dieses Wissen dank eines 100%igen Online-Lehrplans, der von den besten Lehrkräften des Sektors entwickelt wurde, vermittelt. Auf diese Weise können Sie lernen, ohne Ihre berufliche Tätigkeit aufzugeben, und sich an der Spitze der Designwelt positionieren.





“

*Es ist an der Zeit, Ihre  
Karriere dank der Inhalte  
dieses Programms an  
die Spitze zu bringen"*

Dieser Universitätsexperte soll den Studenten helfen, realistische Oberflächen zu erstellen, die sich an die gewünschten Parameter anpassen. Aus diesem Grund verfügt es über den aktuellsten Lehrplan zu diesem Thema, der mit Hilfe und unter Anleitung eines hervorragenden Lehrkörpers entwickelt wurde. Dank der von TECH angewandten *Relearning*-Methode kann der Student in seinem eigenen Tempo, auf natürliche Weise und durch Wiederholung lernen, um das im virtuellen Klassenzimmer vermittelte Wissen zu festigen.

Auf diese Weise beginnt der Student mit einer gründlichen Wiederholung der Grundlagen der Erstellung von primitiven Formen und Figuren, die es ihm ermöglichen, seine Kriterien für die Erstellung von mechanischen Komponenten zu entwickeln. Anschließend werden die verschiedenen anwendbaren Modellierungstechniken und ihre Grundsätze analysiert. Dies ermöglicht es den Studenten, ihre Kriterien für die Topologie von Objekten zu entwickeln, wobei 3D-Mesh-Mapping und Texturierung als Referenz dienen. Mit all dem werden Sie im letzten Modul in der Lage sein, 3D-Texturen einzufärben und zu verstehen, wie das Mapping in diesen Fällen funktioniert.

Es ist erwähnenswert, dass dieser Universitätsexperte eine direkte Qualifikation hat, so dass der Student keine Abschlussarbeit einreichen muss, um seinen Universitätsabschluss zu erhalten. Kurzfristig ist dies ein großer Vorteil für die Fachleute, die das Gelernte sofort umsetzen wollen. Kurzum, eine ideale Gelegenheit, um in die Welt der Harttexturmodellierung einzusteigen.

Dieser **Universitätsexperte in Erstellen von Texturen für Hard Surface** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Hard Surface 3D-Modellierung präsentiert 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
- ◆ Ihr 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



*Dieses Programm hat einen innovativen Inhalt, der auf der Relearning-Methode basiert, die es Ihnen ermöglicht, in Ihrem eigenen Tempo und mit der Unterstützung verschiedener Lehrmaterialien zu lernen"*

“

*Die Fähigkeit, harte Oberflächen zu strukturieren, ist heutzutage unerlässlich und ermöglicht Ihnen, in einer Vielzahl von Sektoren unabhängig zu arbeiten"*

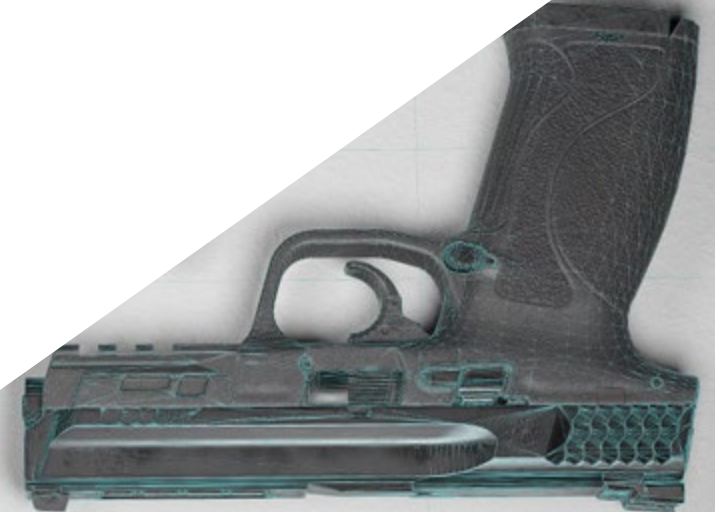
Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung ermöglicht, die auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs 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.

*Vertiefen Sie Ihre Kenntnisse im technischen Zeichnen und erstellen Sie mechanische Teile mit großer Präzision und Realismus.*

*Alle diese Inhalte werden 24 Stunden am Tag verfügbar sein. Schreiben Sie sich jetzt ein, um loszulegen.*



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten ist es, den Studenten das nötige Wissen zu vermitteln, um ein echter Spezialist für die Modellierung von Harttexturen zu werden. Auf diese Weise können sie verschiedene mechanische Komponenten nachbilden und mit Hilfe von Symmetrien umformen. Sie werden auch in der Lage sein, verschiedene Texturierungstechniken mit dem Substance Painter pluggin anzuwenden.







“

*Mit diesem Programm werden Sie in der Lage sein, jedes 3D-Modellierungsprojekt zu bewältigen"*

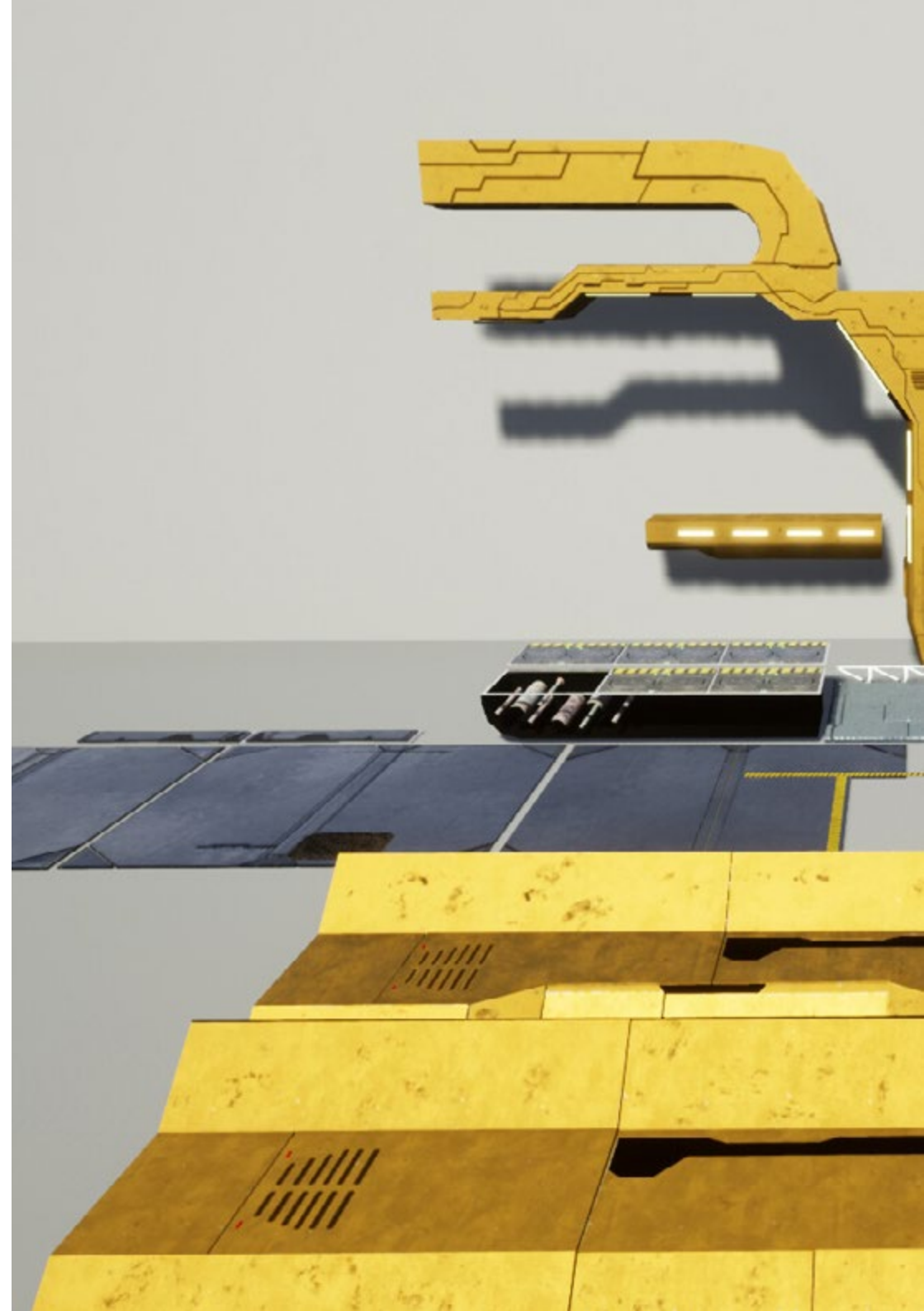


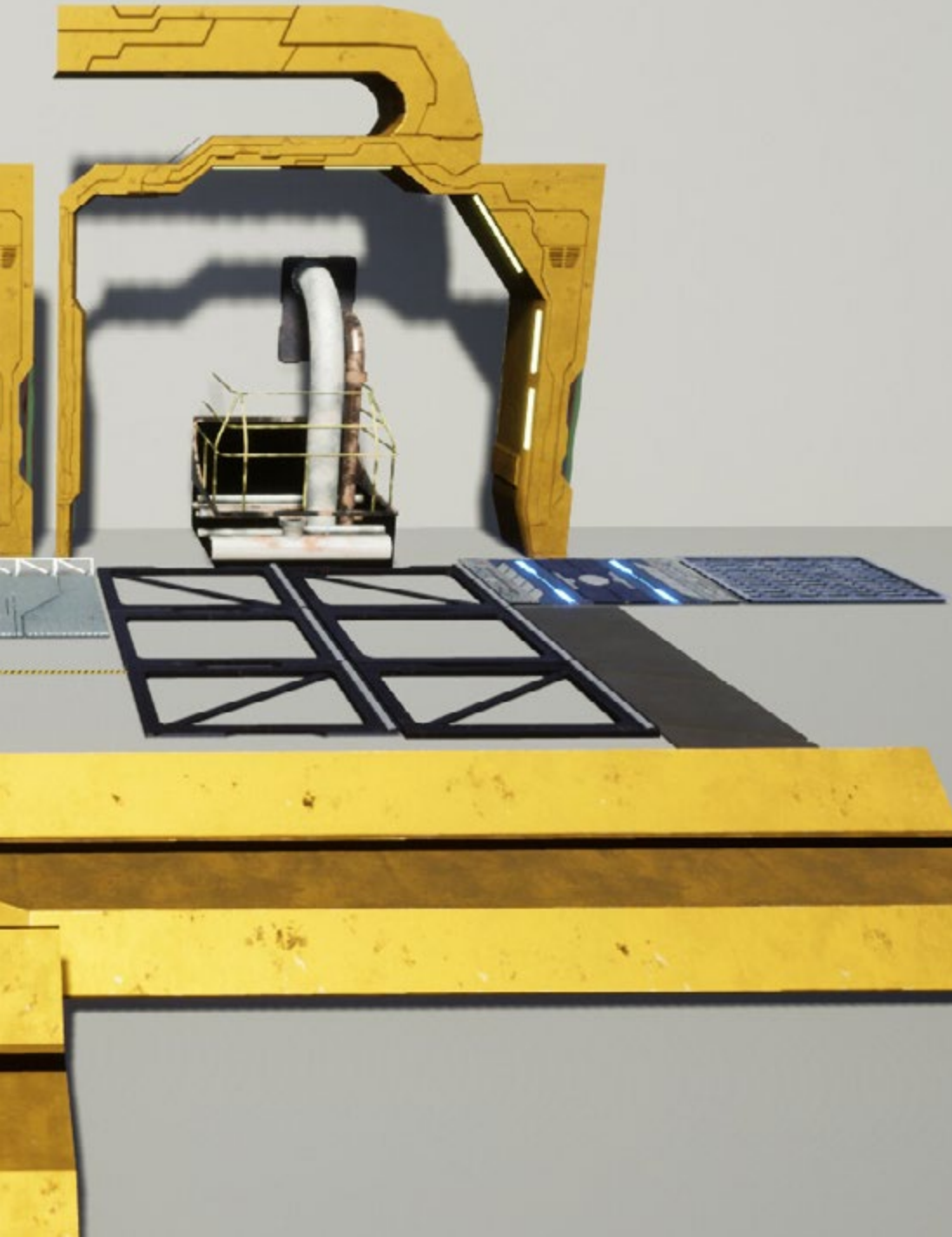
## Allgemeine Ziele

- ◆ Vertiefung der verschiedenen Arten der Hard Surface-Modellierung, der verschiedenen Konzepte und Eigenschaften, um sie in der 3D-Modellierungsbranche anzuwenden
- ◆ Vertiefung der Theorie der Formerstellung zur Entwicklung von Shape Masters
- ◆ Die Grundlagen der 3D-Modellierung in ihren verschiedenen Formen im Detail lernen
- ◆ Entwürfe für verschiedene Branchen und deren Anwendung erstellen
- ◆ Technischer Experte und/oder Künstler in der 3D-Modellierung von Hard Surface werden
- ◆ Mit allen für den Beruf des 3D-Modellierers relevanten Tools vertraut sein
- ◆ Aneignung von Fähigkeiten für die Entwicklung von Texturen und Effekten für 3D-Modelle



*Machen Sie sich mit den verschiedenen Plug-ins vertraut, die in diesem Programm vorgestellt werden, um jede Art von Hard Surface-Texturierung durchzuführen"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Figur- und Formstudie

- ◆ Geometrische Figurenkonstruktionen konzipieren und anwenden
- ◆ Die Grundlagen der dreidimensionalen Geometrie verstehen
- ◆ Im Detail wissen, wie es in technischen Zeichnungen dargestellt wird
- ◆ Verschiedene mechanische Komponenten identifizieren
- ◆ Transformationen mit Hilfe von Symmetrien anwenden
- ◆ Ein Verständnis dafür entwickeln, wie Formen entwickelt werden
- ◆ Durcharbeiten der Formanalyse

### Modul 2. Hard Surface-Modellierung

- ◆ Gründliche Kenntnisse über die Kontrolle der Topologie
- ◆ Kommunikation der Funktionen entwickeln
- ◆ Verständnis für die Entstehung von Hard Surface haben
- ◆ Ein detailliertes Verständnis der verschiedenen Industriezweige, in denen sie eingesetzt wird
- ◆ Ein umfassendes Verständnis für die verschiedenen Arten der Modellierung haben
- ◆ Gültige Informationen über die Bereiche, die die Modellierung ausmachen, besitzen

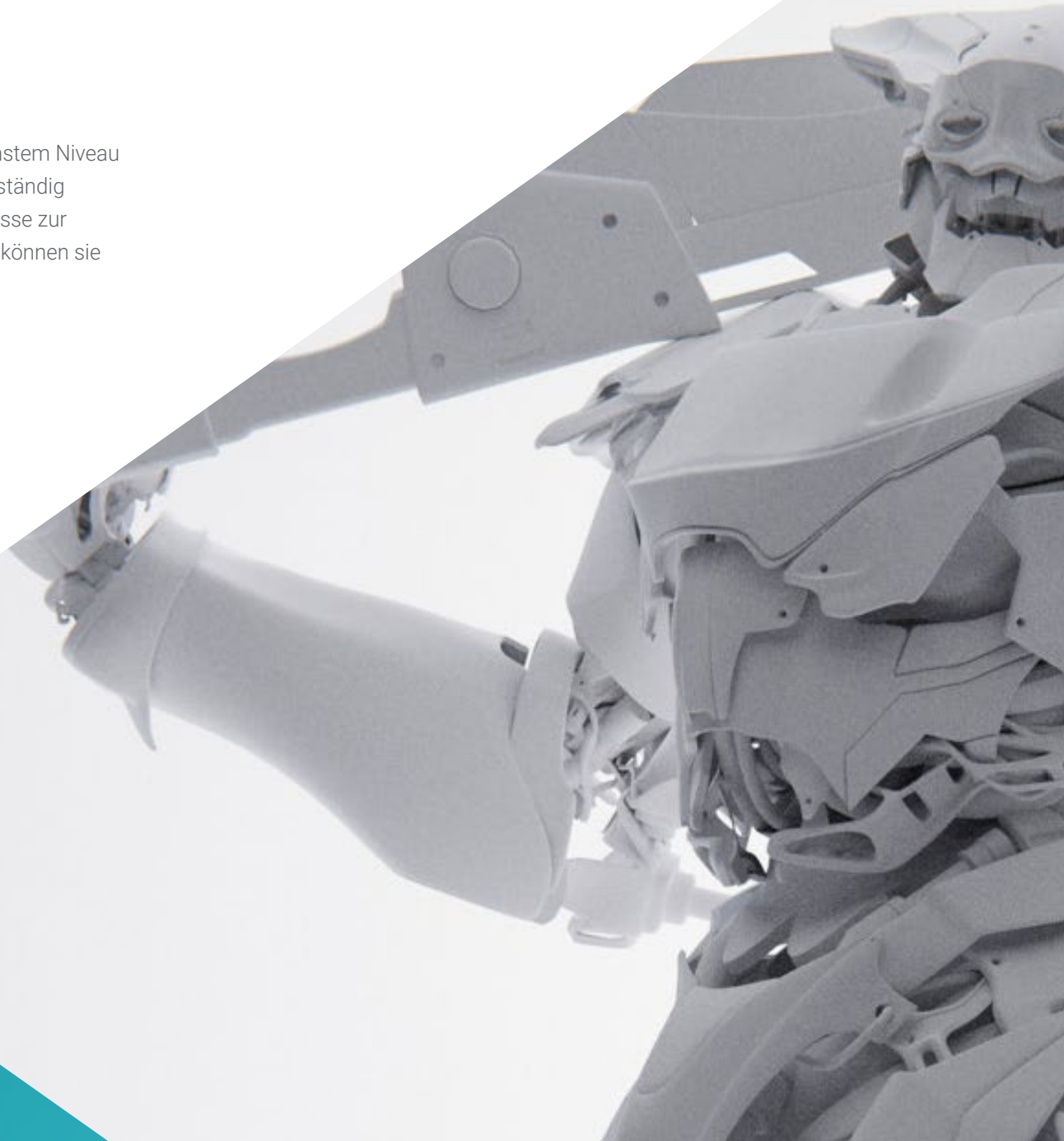
### Modul 3. Erstellen von Texturen für Hard Surface

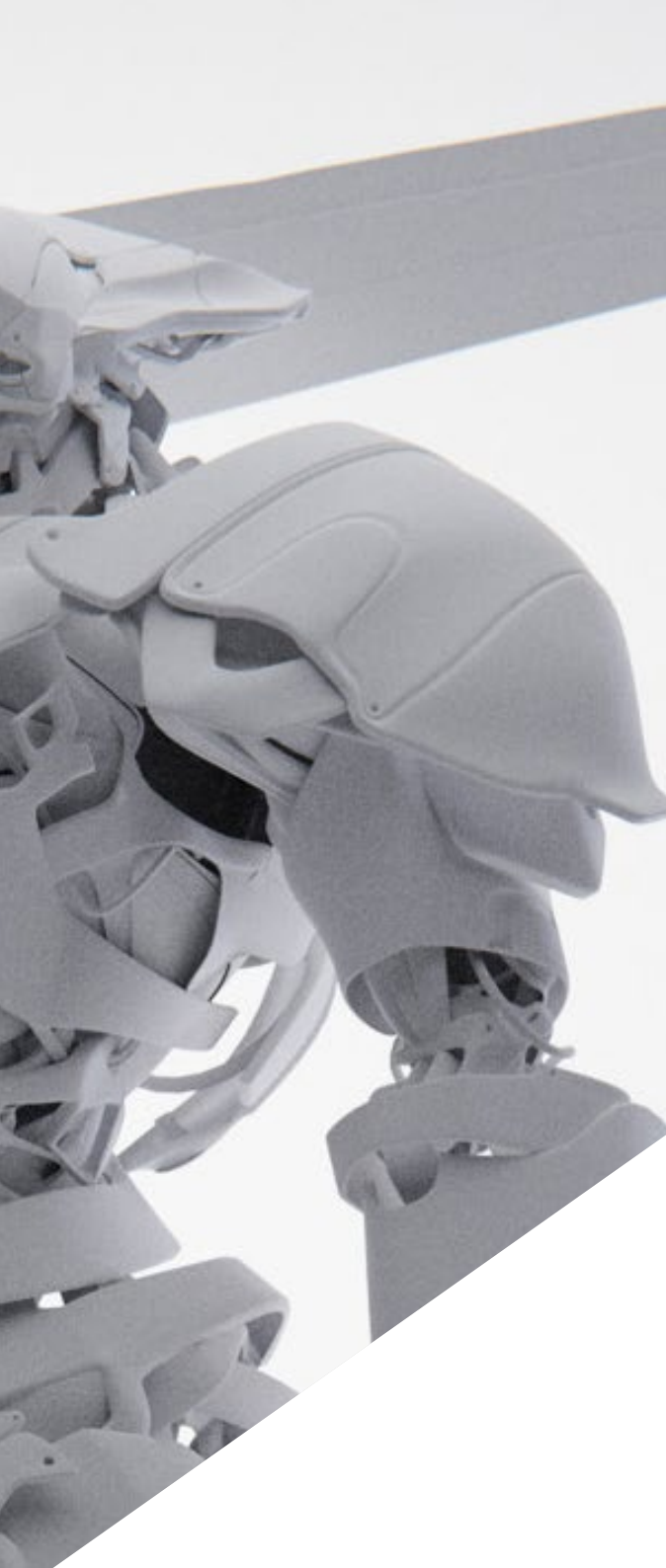
- ◆ Anwendung aller Texturierungstechniken für Hard Surface Modelle
- ◆ Arbeit an realen Fällen bei der Anwendung von texturierten Details
- ◆ Variationen in PBR-Materialien identifizieren
- ◆ Ein gutes Verständnis für die Unterschiede bei metallischen Werkstoffen haben
- ◆ Technische Details mithilfe von Karten auflösen
- ◆ Erfahren, wie man Materialien und Karten für verschiedene Plattformen exportiert

# 03

## Kursleitung

Dieser Universitatsexperte verfugt ber ein Team von Spezialisten auf hchstem Niveau in diesem Bereich. Sie sind fr den Unterricht in jeder Unterrichtsstunde zustandig und stellen das gesamte padagogische Material zur Vertiefung der Kenntnisse zur Verfgung. Dank ihrer umfassenden Erfahrung in der Welt des Modellbaus knnen sie den Studenten helfen, sich in diesem hart umkampften Sektor als Top-Designer zu positionieren.





“

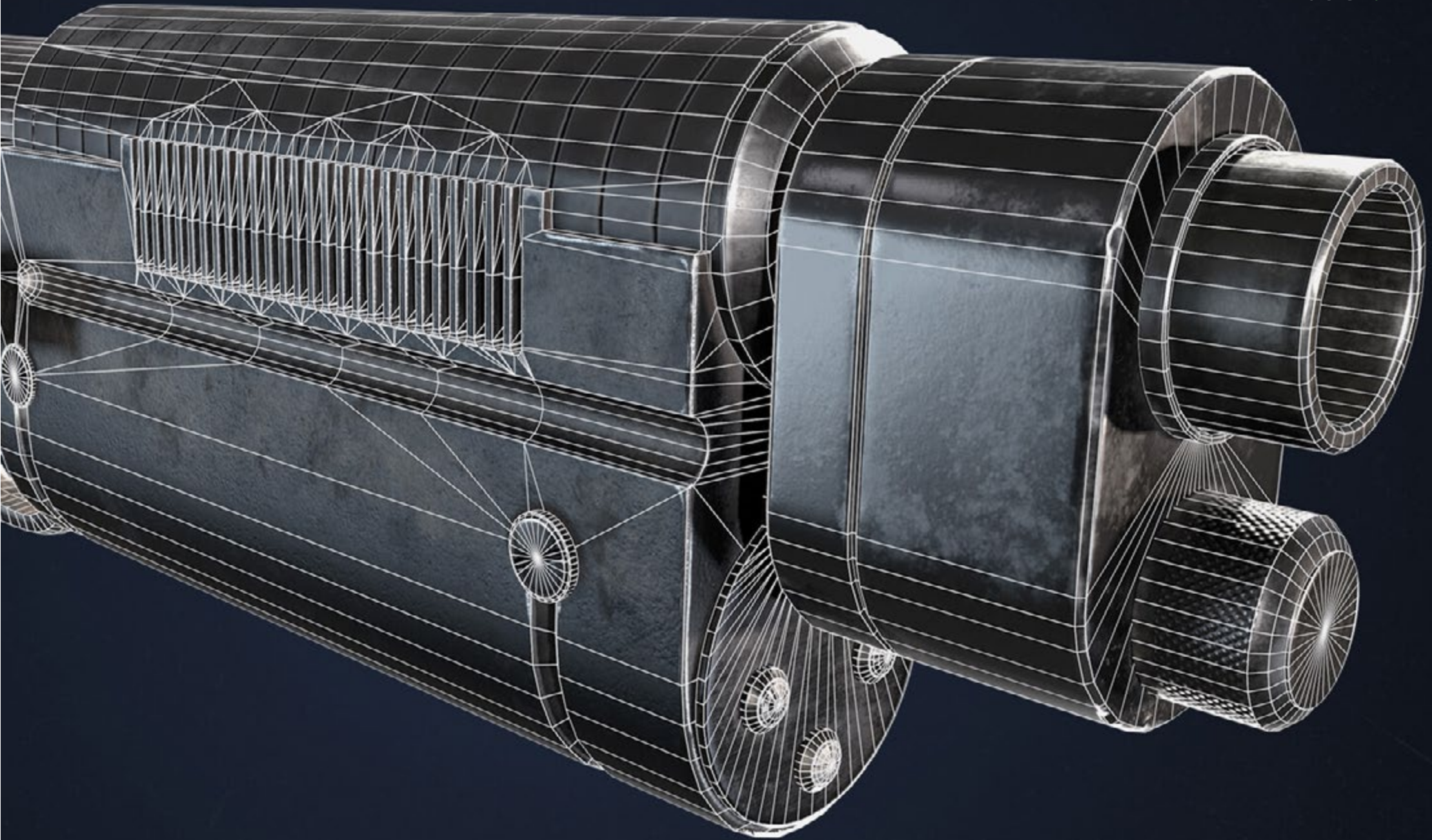
*Ihnen stehen die besten Lehrkräfte  
des akademischen Panoramas  
zur Verfügung. Eine echte Chance,  
von den Besten zu lernen"*

## Leitung



### Hr. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- 9 Jahre Erfahrung in der 3D-Modellierung in der Luftfahrt
- 3D-Künstler bei 3D VISUALIZATION SERVICE INC.
- 3D-Produktion für Boston Whaler
- 3D-Modellierer für Shay Bonder Multimedia TV-Produktionsfirma
- Audiovisueller Produzent bei Digital Film
- Produktdesigner für Escencia de los Artesanos von Eliana M
- Industriedesigner mit Spezialisierung auf Produkte Nationale Universität von Cuyo
- Ehrenvolle Erwähnung im Mendoza Late Contest
- Aussteller auf dem regionalen Salon für visuelle Kunst Vendimia
- Seminar für digitale Komposition Nationale Universität von Cuyo
- Nationaler Kongress für Design und Produktion C.P.R.O.D.I



# 04

# Struktur und Inhalt

Der gesamte Inhalt dieses Programms deckt in strukturierter Weise alle Wissensbereiche ab, die der Student benötigt, um ein beliebiges Objekt von Grund auf zu strukturieren. Auf diese Weise können Sie mit den Besten der Branche konkurrieren, unabhängig arbeiten und einen umfangreichen Kundenstamm haben. Dank dieses Lehrplans werden Sie an der Spitze stehen.





“

*TECH bietet Ihnen die innovativsten Inhalte aus dem Bereich 3D-Design und Texturierung an. Eine hervorragende Gelegenheit, den Höhepunkt Ihrer Karriere zu erreichen"*

## Modul 1. Figur- und Formstudie

- 1.1. Die geometrische Figur
  - 1.1.1. Arten von geometrischen Figuren
  - 1.1.2. Grundlegende geometrische Konstruktionen
  - 1.1.3. Geometrische Transformationen in der Ebene
- 1.2. Polygone
  - 1.2.1. Dreiecke
  - 1.2.2. Vierecke
  - 1.2.3. Regelmäßige Polygone
- 1.3. Axonometrisches System
  - 1.3.1. Grundlagen des Systems
  - 1.3.2. Arten der orthogonalen Axonometrie
  - 1.3.3. Skizze
- 1.4. Dreidimensionales Zeichnen
  - 1.4.1. Perspektive und die dritte Dimension
  - 1.4.2. Wesentliche Elemente der Zeichnung
  - 1.4.3. Perspektiven
- 1.5. Technische Zeichnung
  - 1.5.1. Grundlegende Begriffe
  - 1.5.2. Anordnung der Ansichten
  - 1.5.3. Schnitte
- 1.6. Grundlagen der mechanischen Elemente I
  - 1.6.1. Achsen
  - 1.6.2. Verbindungen und Schrauben
  - 1.6.3. Federn
- 1.7. Grundlagen der mechanischen Elemente II
  - 1.7.1. Lager
  - 1.7.2. Zahnräder
  - 1.7.3. Flexible mechanische Teile
- 1.8. Gesetze der Symmetrie
  - 1.8.1. Translation, Rotation, Reflexion, Extension
  - 1.8.2. Berührung, Überlagerung, Subtraktion, Schnittpunkt, Vereinigung
  - 1.8.3. Kombinierte Gesetze

- 1.9. Analyse der Form
  - 1.9.1. Die Formfunktion
  - 1.9.2. Mechanische Form
  - 1.9.3. Arten von Formen
- 1.10. Topologische Analyse
  - 1.10.1. Morphogenese
  - 1.10.2. Zusammensetzung
  - 1.10.3. Morphologie und Topologie

## Modul 2. Hard Surface-Modellierung

- 2.1. Hard Surface-Modellierung
  - 2.1.1. Topologie-Kontrolle
  - 2.1.2. Funktion Kommunikation
  - 2.1.3. Geschwindigkeit und Effizienz
- 2.2. Hard Surface I
  - 2.2.1. Harsurface
  - 2.2.2. Vorankommen
  - 2.2.3. Struktur
- 2.3. Hard Surface II
  - 2.3.1. Anwendungen
  - 2.3.2. Physische Industrie
  - 2.3.3. Virtuelle Industrie
- 2.4. Arten der Modellierung
  - 2.4.1. Technische Modellierung / Nurbs
  - 2.4.2. Polygonale Modellierung
  - 2.4.3. Sculp Modellierung
- 2.5. Tiefe Modellierung der Hard Surface
  - 2.5.1. Profile
  - 2.5.2. Topologie und Kantenfluss
  - 2.5.3. Auflösung des Netzes
- 2.6. Nurbs-Modellierung
  - 2.6.1. Punkte, Linien, Polylinien, Kurven
  - 2.6.2. Oberflächen
  - 2.6.3. 3D Geometrie

- 2.7. Grundlage der polygonalen Modellierung
  - 2.7.1. Edit Poly
  - 2.7.2. Scheitelpunkte, Kanten, Polygone
  - 2.7.3. Operationen
- 2.8. Grundlagen der Modellierung von Sculpt
  - 2.8.1. Basisgeometrie
  - 2.8.2. Unterabteilungen
  - 2.8.3. Deformatoren
- 2.9. Topologie und Retopologie
  - 2.9.1. High Poly und Low Poly
  - 2.9.2. Polygonale Zählung
  - 2.9.3. *Bake maps*
- 2.10. UV Maps
  - 2.10.1. UV-Koordinaten
  - 2.10.2. Techniken und Strategien
  - 2.10.3. Unwrapping

### Modul 3. Erstellen von Texturen für Hard Surface

- 3.1. Substance Painter
  - 3.1.1. Substance Painter
  - 3.1.2. Karten verbrennen
  - 3.1.3. Materialien in Farbe ID
- 3.2. Materialien und Masken
  - 3.2.1. Filter und Generatoren
  - 3.2.2. Pinsel und Farben
  - 3.2.3. Flache Projektionen und Peilungen
- 3.3. Texturieren eines Kampfmessers
  - 3.3.1. Materialien zuweisen
  - 3.3.2. Hinzufügen von Texturen
  - 3.3.3. Teile färben
- 3.4. Asperities
  - 3.4.1. Variationen
  - 3.4.2. Details
  - 3.4.3. Alphas

- 3.5. Metallizität
  - 3.5.1. Poliert
  - 3.5.2. Oxide
  - 3.5.3. Kratzer
- 3.6. Normal- und Höhenkarten
  - 3.6.1. Karten von Bumps
  - 3.6.2. Normalen-Karten verbrennen
  - 3.6.3. Displacement Map
- 3.7. Andere Arten von Karten
  - 3.7.1. *Ambient Occlusion* Map
  - 3.7.2. Spiegelglanz Karte
  - 3.7.3. Opazitätskarte
- 3.8. Texturierung eines Motorrads
  - 3.8.1. Reifen und Korbmaterial
  - 3.8.2. Leuchtende Materialien
  - 3.8.3. Bearbeitung von verbranntem Material
- 3.9. Details
  - 3.9.1. *Stickers*
  - 3.9.2. Intelligente Masken
  - 3.9.3. Farbgeneratoren und Masken
- 3.10. Fertigstellung der Texturierung
  - 3.10.1. Manuelle Bearbeitung
  - 3.10.2. Karten exportieren
  - 3.10.3. Dilation vs. No Padding



*Sind Sie bereit für die Herausforderung? Schreiben Sie sich jetzt ein, und Sie werden Zugang zu allen Tricks haben, die die großen Namen der Branche bei der Hardsurface-Modellierung anwenden"*

# 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 Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. 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 Programms 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 Erstellen von Texturen für Hard Surface 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 Erstellen von Texturen für Hard Surface** 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: **Universitätsexperte in Erstellen von Texturen für Hard Surface**

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  
gemeinschaft verpflichtung  
persönliche betreuung innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte  
Erstellung von Texturen  
für Hard Surface

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

# Universitätsexperte

Erstellung von Texturen  
für Hard Surface

