

# Universitätsexperte

## Erstellen von Texturen für Hard Surface



**tech** technologische  
universität

## Universitätsexperte Erstellen von Texturen für Hard Surface

Modalität: Online

Dauer: 6 Monate

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 450 Std.

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-erstellen-texturen-hard-surface](http://www.techtitute.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-erstellen-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 ist bei der dreidimensionalen Modellierung von entscheidender Bedeutung, um genaue und realistische Ergebnisse zu erzielen. 3D-Design ist ein wachsender Sektor, der in immer mehr technologischen Bereichen Anwendung findet, zum Beispiel bei der Erstellung von Architekturplänen, 3D-Druckmodellen, Animationen, Videospielen usw. Dieses Fortbildungsprogramm umfasst das Studium der Grundformen und Figuren sowie die *Hard Surface*-Modellierung oder die Erstellung von Texturen mit der gleichen Technik. Die vollständig online angebotene Fortbildung macht es einfacher, das Studium mit anderen persönlichen oder beruflichen Projekten zu kombinieren, und ermöglicht es den Studenten, in ihrer eigenen Geschwindigkeit und ihrem eigenen Tempo voranzukommen.







“

*Werden Sie ein Experte für  
die Erstellung von Texturen  
in der 3D-Modellierung"*

Dieser Universitätsexperte in Erstellen von Texturen für Hard Surface führt den Studenten in dieses komplexe Gebiet der dreidimensionalen Modellierung ein. Die Erstellung von Texturen für *Hard Surface* ist unerlässlich, um realistische Oberflächen für die von Ihnen entworfenen Modelle zu erzielen. Diese Fortbildung konzentriert sich in erster Linie auf das Studium der Geometrie und der Form, das es den Studenten ermöglicht, ihre eigenen Kriterien für die Herstellung mechanischer Komponenten zu entwickeln.

Zweitens geht der Inhalt tiefer in die *Hard Surface*-Texturierungstechnik selbst ein, um zu verstehen, wie man die Topologie kontrolliert, die Kommunikation von Funktionen entwickelt und gültige Informationen über die Bereiche erhält, aus denen die Modellierung besteht. Darüber hinaus wird das Mapping und die Texturierung von 3D-Meshes eingehend erforscht.

Schließlich befasst sich dieser Bildungsplan mit der Erstellung von Texturen. Die Studenten werden sämtliche Texturierungstechniken für *Hard Surface*-Modelle anwenden, an realen Fällen in der Anwendung von texturierten Details arbeiten und Variationen in PBR-Materialien identifizieren. Sie lernen auch, wie Sie Materialien und Karten für verschiedene Plattformen exportieren können.

Dieser Universitätsexperte, der vollständig online unterrichtet wird, hat einen direkten Abschluss, so dass die Studenten keine Abschlussarbeit einreichen müssen, um ihren Universitätsabschluss zu erhalten. Es wird die Lehrmethodik des *Re-Learnings* und des *Learning by Doing* angewandt, die das autonome und progressive Lernen der Studenten fördert. Darüber hinaus wird das gesamte multimediale Material auf der virtuellen Plattform verfügbar sein.

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



*Erwerben Sie diese Qualifikation direkt, ohne eine Abschlussarbeit einreichen zu müssen und vollständig online"*

“

*Lernen Sie, wie Sie 3D-Mesh-Mapping und Texturierung auf Ihre 3D-Designs anwenden können"*

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

Die multimedialen Inhalte, die mit 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 Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs auftreten. Zu diesem Zweck werden die Fachkräfte von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Vertiefen Sie Ihr Wissen über dreidimensionales Modellieren mit diesem vollständig online verfügbaren Universitätsexperten.*

*Wenden Sie verschiedene Texturierungstechniken für Hard Surface-Modelle an und arbeiten Sie an realen Fällen bei der Anwendung von texturierten Details.*





# 02 Ziele

Die fachgerechte Erstellung von Hard Surface Texturen erfordert eine vorherige Auseinandersetzung mit diesen Techniken. Diese Qualifikation ermöglicht es Ihnen, sich mit den wesentlichen Aspekten zu befassen, um die gewünschten Oberflächen in einem *Online*-Modell nachzubilden. Aus diesem Grund ist der Inhalt in drei Hauptbereiche unterteilt, die der Student beherrschen muss, sowie die Unterstützung eines Dozententeams, das aus echten Fachleuten des Sektors besteht.







“

*Wenn es Ihr Ziel ist, ein echter Experte in der Erstellung von Texturen für die dreidimensionale Modellierung zu werden, dann ist dies die Fortbildung, die Sie gesucht haben, in einem bequemen Online-Format"*



## 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
- ◆ Detailliertes Erlernen der Grundlagen der 3D-Modellierung in ihren verschiedenen Formen
- ◆ Erstellung von Entwürfen für verschiedene Branchen und deren Anwendung
- ◆ Technischer Experte und/oder Künstler in der 3D-Modellierung von Hard Surface werden
- ◆ Kenntnis aller Werkzeuge, die für den Beruf des 3D-Modellierers relevant sind
- ◆ Aneignung von Fähigkeiten für die Entwicklung von Texturen und Effekten für 3D-Modelle



*In einem Online-Format und mit einer Relearning- und Learning by Doing-Methode werden Sie auf bequeme Art und Weise und in Ihrem eigenen Tempo zu einem professionellen Ersteller von Texturen"*







## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Figur- und Formstudie

- ◆ Konzeption und Anwendung geometrischer Figurenkonstruktionen
- ◆ Verständnis für die Grundlagen der dreidimensionalen Geometrie
- ◆ Detaillierte Kenntnisse über die Darstellung in technischen Zeichnungen
- ◆ Identifizierung verschiedener mechanischer Komponenten
- ◆ Transformationen mit Hilfe von Symmetrien anwenden
- ◆ Entwicklung eines Verständnisses dafür, wie sich Formen entwickeln
- ◆ Durcharbeiten der Formanalyse

### Modul 2. *Hard Surface*-Modellierung

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

### Modul 10. Erstellen von Texturen für *Hard Surface*

- ◆ Anwendung aller Texturierungstechniken für *Hard Surface* Modelle
- ◆ Arbeit an realen Fällen bei der Anwendung von texturierten Details
- ◆ Identifizierung von Variationen bei PBR-Materialien
- ◆ Verfügen über umfassende Kenntnisse der Unterschiede bei metallischen Werkstoffen
- ◆ Auflösung von technischen Details durch die Verwendung von Karten
- ◆ Erlernen des Exportes von Materialien und Karten für verschiedene Plattformen



# 03

## Kursleitung

Zu der Leitung und den Dozenten dieses Programms gehören die besten Fachleute des Sektors. Gemeinsam haben sie einen leicht verständlichen und gut strukturierten Lehrplan entworfen, so dass die Studenten ihr Verständnis für den Inhalt schrittweise vertiefen können. Außerdem wird das Lehrmaterial immer auf der virtuellen Plattform verfügbar sein, und sie werden für den Unterricht in jeder Unterrichtsstunde verantwortlich sein sowie alle notwendigen Hilfen zur Vertiefung des Wissens bereitstellen. Dank ihrer umfassenden Erfahrung in den Bereichen 3D-Modellierung, Texturierung und Rendering können sie den Studenten helfen, sich in diesem hart umkämpften Sektor als Top-Designer zu positionieren.







“

*Sie werden von den Dozenten dieses  
Universitätsexperten bedingungslos  
unterstützt, um die Ziele, die Sie sich gesetzt  
haben, zu erreichen“*

## Leitung



### Hr. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- ◆ 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
- ◆ 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.



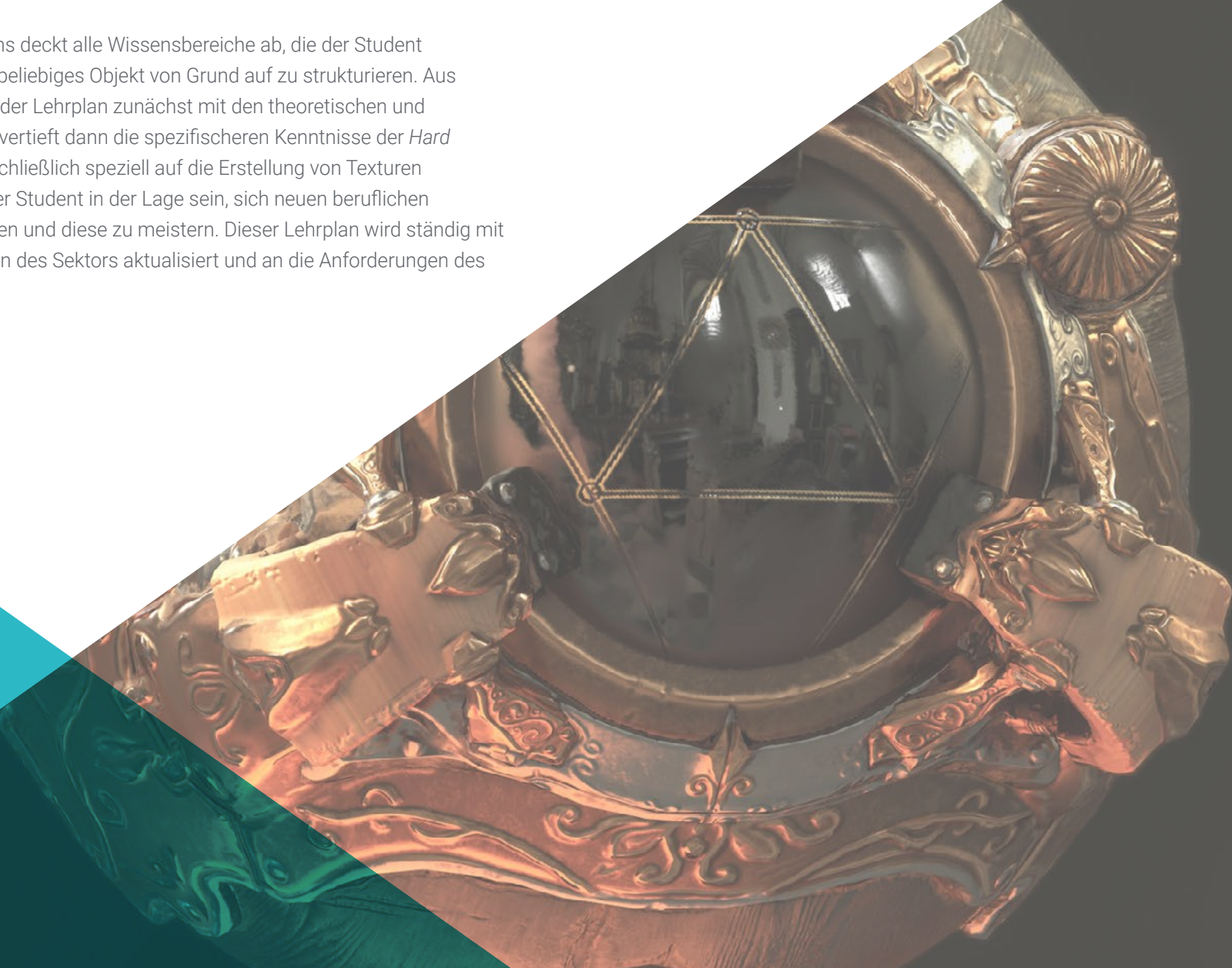




# 04

## Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Programms deckt alle Wissensbereiche ab, die der Student beherrschen muss, um ein beliebiges Objekt von Grund auf zu strukturieren. Aus diesem Grund befasst sich der Lehrplan zunächst mit den theoretischen und grundlegenden Konzepten, vertieft dann die spezifischeren Kenntnisse der *Hard Surface*-Technik und geht schließlich speziell auf die Erstellung von Texturen ein. Auf diese Weise wird der Student in der Lage sein, sich neuen beruflichen Herausforderungen zu stellen und diese zu meistern. Dieser Lehrplan wird ständig mit den neuesten Entwicklungen des Sektors aktualisiert und an die Anforderungen des Arbeitsmarktes angepasst.





“

*Sie werden die Möglichkeit haben, sich für neue berufliche Projekte zu bewerben und eine größere berufliche Anerkennung zu erlangen"*



## 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. *Hard Surface*
  - 2.2.2. Entwicklung
  - 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. *Sculpt* Modellierung
- 2.5. Tiefe Modellierung der *Hard Surface*
  - 2.5.1. Profile
  - 2.5.2. Topologie und Kantenfluss
  - 2.5.3. Auflösung von Meshes
- 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 ID-Farbe
- 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*



# 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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen 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 die Studierenden 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 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

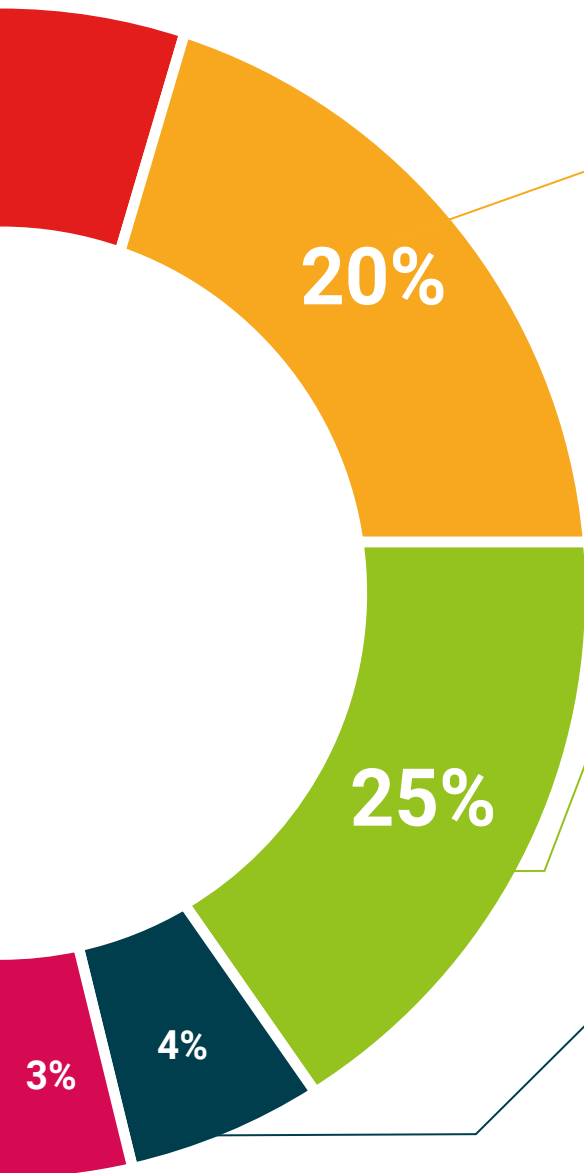
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### 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 tutoren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen  
gemeinschaft verpflichtung  
persönliche betreuung innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institutionen  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte

Erstellen von Texturen  
für Hard Surface

Modalität: Online

Dauer: 6 Monate

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 450 Std.



# Universitätsexperte

## Erstellen von Texturen für Hard Surface

