

Universitätsexperte

Erstellung von Texturen für Hard Surface

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/videospiele/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 Videospieleindustrie, die sich in den letzten Jahrzehnten ständig neu erfunden hat, erfordert professionelle Entwickler, die wissen, wie sie die besten Fähigkeiten und Fertigkeiten in ihre kreativen Bemühungen einbringen können. Ebenso ist das Spielepublikum immer anspruchsvoller geworden, was die Verarbeitung der von ihm konsumierten Spiele angeht.

Daher vereint dieses Programm die notwendigen Begriffe für Studenten, die echte Experten in der Texturerstellung für *Hard Surface*-Modellierung werden wollen. In einem Zeitraum von 6 Monaten bietet Ihnen diese Online-Fortbildung die Möglichkeit, Ihre berufliche Laufbahn neu zu orientieren und Ihren Lebenslauf mit neuen Begriffen und mehr Fachwissen zu bereichern.



“

Diese Online-Fortbildung ermöglicht es Ihnen, Ihre berufliche Laufbahn voranzubringen und Ihren Lebenslauf auf die Entwicklung von Videospielen zu spezialisieren"

Die Ausführung realistischer Oberflächen hängt in hohem Maße von der richtigen Anwendung von Texturen ab. Zu diesem Zweck wurde diese Spezialisierung so konzipiert, dass Fachleute aus dem Bereich der grafischen Entwicklung von Videospielen Texturen für die *Hard Surface*-Modellierung erstellen und anwenden können. Im Online-Format wird es keine Beschränkungen für den Zugang zu allen multimedialen Ressourcen geben, die in diesem Programm bereitgestellt werden. Außerdem hilft es den Studenten, in ihrem eigenen Tempo voranzukommen, ohne ihre alltägliche Arbeit aufgeben zu müssen.

In der ersten Phase wird eine Studie über die Figur und die Form erstellt. Da sich das Programm auf eine tiefer gehende Phase der *Hard Surface*-Modellierung konzentriert, wie z. B. die Erstellung von Texturen, werden die Studenten in einem ersten Modul in alle Aspekte des Verständnisses der Geometrie und ihrer praktischen Anwendungen in der späteren Gestaltung eingeführt.

In einem zweiten Modul werden die Studenten in die Konzeption und das Verständnis der *Hard Surface*-Modellierung eingeführt, so dass der Plan die Topologie und Retopologie, die verschiedenen Arten der *Hard Surface*-Modellierung wie *Sculpt*, Polygonal oder *NURB*, und auch *UV-Maps* untersucht.

Schließlich geht das Programm auf die Erstellung von Texturen für *Hard Surface* ein, so dass alle Texturierungstechniken für *Hard Surface* angewandt werden, wobei an realen Fällen in der Anwendung von Details mit Texturen gearbeitet wird und unter anderem gelernt wird, wie man Materialien und Maps für verschiedene Plattformen exportiert.

Dieser **Universitätsexperte in Erstellung 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 Texturerstellung für *Hard Surface*-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
- ♦ Sein 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



Verbessern Sie Ihren Lebenslauf und spezialisieren Sie Ihre Karriere mit diesem Online-Programm, das darauf abzielt, Ihre Arbeit in der Spielegrafikentwicklung zu professionalisieren"

“

Mit den Programmen von TECH werden Sie immer an der theoretischen und praktischen Dimension des Wissens arbeiten, damit Sie ein echter Profi in diesem Sektor werden"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d.h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des akademischen Programms auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Fachleute im Bereich der grafischen Entwicklung von Videospiele werden dank dieses Universitätsexperten in der Lage sein, Texturen für die Hard Surface-Modellierung zu erstellen und anzuwenden.

In perfekt strukturierten Modulen werden Sie am Ende dieses Programms in der Lage sein, Texturen für die Hard Surface-Modellierung ohne Schwierigkeiten zu erstellen.



02 Ziele

Das Lehrpersonal dieses Studiengangs hat klare und präzise Ziele für dieses Programm festgelegt, so dass die Begriffe und das Wissen leicht erlernt werden können. Die Inhalte sind so konzipiert, dass die Studenten in die Lage versetzt werden, ihre berufliche Karriere als Experten für Texturerstellung in der Hard Surface-Modellierung im Videospielebereich zu fördern. Der Lehrplan wird ständig aktualisiert, damit er in der realen beruflichen Dimension angewendet werden kann.





“

*Lernen Sie mit diesem Programm, wie Sie
Texturen in der Hard Surface-Modellierung
ohne Schwierigkeiten erstellen können”*



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennen der verschiedenen Arten der Hard Surface-Modellierung, der verschiedenen Konzepte und Eigenschaften, um sie in der 3D-Modellierungsbranche anzuwenden
- ◆ Vertiefen der Theorie der Formgebung, um Meister der Form zu entwickeln
- ◆ Sich zum technischen Experten und/oder Künstler im Bereich 3D-Modellierung für Hard Surface entwickeln



Werden Sie ein echter technischer Experte für dreidimensionale Hard-Surface-Modellierung"





Spezifische Ziele

Modul 1. Figur- und Formstudie

- ◆ Gestalten und Anwenden geometrischer Figurenkonstruktionen
- ◆ Verstehen der Grundlagen der dreidimensionalen Geometrie
- ◆ Wissen, wie es in technischen Zeichnungen dargestellt wird
- ◆ Identifizieren verschiedener mechanischer Komponenten
- ◆ Anwenden von Transformationen mithilfe von Symmetrien
- ◆ Entwickeln eines Verständnisses dafür, wie Formen entstehen
- ◆ Durcharbeiten der Formanalyse

Modul 2. *Hard Surface*-Modellierung

- ◆ Vertieftes Wissen darüber, wie man die Topologie kontrolliert
- ◆ Entwickeln der Kommunikation von Funktionen
- ◆ Verfügen über Kenntnisse zur Entstehung des *Hardsurface*
- ◆ Kennen der verschiedenen Industriezweige, in denen sie eingesetzt wird
- ◆ Kennen der verschiedenen Arten der Modellierung
- ◆ Besitzen gültiger Informationen über die Bereiche, aus denen die Modellierung besteht

Modul 3. Erstellung von Texturen für *Hard Surface*

- ◆ Anwenden aller Texturierungstechniken für *Hard Surface*-Modelle
- ◆ Arbeiten an realen Fällen bei der Anwendung von texturierten Details
- ◆ Identifizieren von Variationen in PBR-Materialien
- ◆ Verfügen über umfassende Kenntnisse der Unterschiede bei metallischen Werkstoffen
- ◆ Auflösen von technischen Details durch die Verwendung von Karten
- ◆ Lernen, wie man Materialien und Karten für verschiedene Plattformen exportiert



03

Kursleitung

Dieses Programm verfügt über eine hochkarätige Leitung und einen Lehrkörper, der sich aus renommierten Fachleuten der Branche und der Videospiegelprogrammierung zusammensetzt, die alle hochqualifiziert sind, um die Studenten auf die Herausforderungen eines Sektors vorzubereiten, der sich in ständigem Wachstum und Wandel befindet. Dank ihrer langjährigen Erfahrung sind sie in der Lage, Beispiele und praktische Übungen zu vermitteln, um die Fähigkeiten in den einzelnen Einheiten zu erweitern.



“

Der gesamte Lehrkörper ist bestens ausgebildet, um Sie auf die Herausforderungen eines Sektors vorzubereiten, der sich in ständigem Wachstum und Wandel befindet"

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“ by 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. CPRODI



04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätsexperte ist ein komplettes Programm, das strategisch entwickelt wurde, um in nur 6 Monaten die notwendigen Kenntnisse für die Texturerstellung in der *Hard Surface*-Modellierung zu vermitteln. Der Inhalt ist in drei Module gegliedert. Das erste Modul befasst sich mit den Grundlagen des geometrischen Verständnisses, also mit Figur und Form. Der Lehrplan konzentriert sich dann auf das eigentliche Verständnis der *Hard Surface*-Modellierung mit den verschiedenen Arten, die es gibt. In einem dritten und letzten Modul geht es um die Erstellung von Texturen für *Hard Surface*-Modellierung und die Anwendung dieser Texturen auf konkrete Modelle. All dies wird von renommierten Fachleuten des Sektors unterstützt, die Sie als Lehrkräfte auf Ihrem Weg durch dieses Programm begleiten werden.





“

Mit einem in drei Module gegliederten Inhalt werden Sie zu einem echten Experten in der Erstellung von Texturen für Hard Surface”

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 Hard Surface-Modellierung
 - 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 Sculpt-Modellierung
 - 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. Erstellung 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. Rauheiten
 - 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. Normale 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



Erstellen und wenden Sie Texturen in der Hard Surface-Modellierung bei der grafischen Entwicklung von Videospiele mit dieser Online-Spezialisierung an"

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

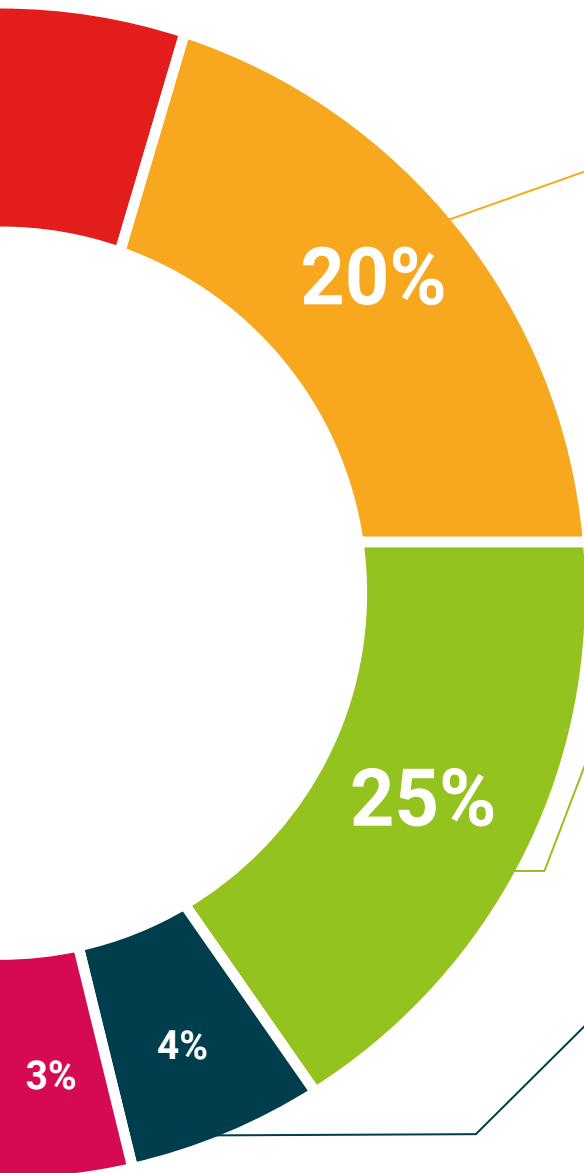
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Universitätsexperte in Erstellung 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 Erstellung 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 Erstellung 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 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

