

Universitätsexperte

Hard Surface-Modellierung



Universitätsexperte Hard Surface-Modellierung

- » 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/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-hard-surface-modellierung

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 *Hard Surface*-Modellierung ist eine Art der dreidimensionalen Modellierung, die für die Videospielindustrie von großer Bedeutung ist. Die Ansprüche des Publikums in diesem Bereich steigen in Bezug auf die Ausführung und den Realismus der Bilder, so dass die Spieleentwickler ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten verbessern müssen, um diese Nische, die sich allmählich auf dem Markt etabliert, bedienen zu können. Die Studenten, die diese Fortbildung absolvieren, werden auf einfache Weise in das dreidimensionale *Hard Surface*-Design für Videospiele eingeführt, dank eines von Fachleuten auf diesem Gebiet entwickelten Lehrplans, der sie umfassend auf die Herausforderungen des Sektors vorbereitet.





“

Dank eines von Fachleuten entwickelten Lehrplans werden Sie auf die Herausforderungen des Sektors der Hard Surface-Modellierung vorbereitet sein"

Um realistische Oberflächen zu erstellen, die den Parametern von Videospieldesignern, Designern und Animatoren entsprechen, verfügt dieser Universitätsexperte über den aktuellsten Lehrplan zu diesem Thema. Der Inhalt konzentriert sich auf eine eingehende Kenntnis der verschiedenen Arten von *Hard Surface*-Modellierung, sowie die verschiedenen Konzepte und Eigenschaften, um sie in der 3D-Modellierungsindustrie anzuwenden.

Der Schwerpunkt des Programms liegt auf dem Studium von Figur und Form. In der Tat wird eine Vertiefung der Theorie der Formgebung angestrebt, um wahre Meister der Form fortzubilden. Anschließend werden die Topologie, die Bereiche der Modellierung und die Vorstellungen von der Entstehung der *Hard Surface* erforscht, um die Grundkenntnisse in diesen Bereichen zu festigen.

Schließlich konzentriert sich das Programm auf die Spezialisierung der Modellierung von Skulpturen und die praktische Modellierung, die anschließend durchgeführt wird, um ein tieferes Verständnis der Modellierung von *Hard Surface* für Figuren zu erlangen. Um dies zu tun, wird vorgeschlagen, ein breites Wissen über die Werkzeuge zu haben, die die Arbeit möglich machen, sowie zu verstehen, wie die Zeichenrequisiten in das Konzept eingreifen.

All diese Inhalte sind in einem 100%igen Online-Programm zusammengefasst, das es Ihnen ermöglicht, das Lerntempo an Ihre beruflichen Aktivitäten anzupassen. Darüber hinaus können Sie dank der *Relearning*-Methode auf natürliche und progressive Weise mit verschiedenen audiovisuellen Materialien lernen, die Ihnen dabei helfen werden, das Wissen aus jedem theoretischen Unterricht zu festigen.

Dieser **Universitätsexperte in Hard Surface-Modellierung** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für *Hard Surface*-Modellierung präsentiert werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt 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



Mit diesem Universitätsexperten können Sie Ihre berufliche Laufbahn auf die Entwicklung von Videospiele mit der Hard Surface-Modellierungstechnik ausrichten"

“

*Mit jeder Fallstudie, die im
Universitätsexperten vorgestellt wird,
kommen Sie Ihrem Ziel einen Schritt
näher: Modellierung von Figuren mit
Hard Surface"*

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 situiertes 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.

*Vertiefen Sie sich in die Theorie der
Formgebung, um sich zu einem wahren
Meister der Form zu entwickeln.*

*Kombinieren Sie die Fortbildung mit
Ihrem täglichen Leben mit diesem
Online-Programm.*



02 Ziele

Diese Fortbildungsmaßnahme zielt darauf ab, die Studenten zu echten Profis auf dem Gebiet der *Hard Surface*-Modellierung für Videospiele zu machen. Sie ist in eine Reihe grundlegender Ziele gegliedert, damit die Studenten ihr Wissen in ihrer beruflichen Laufbahn anwenden und bessere Kenntnisse erwerben können. In diesem Sinne wird aktuelles Wissen vermittelt werden, um die Technik zu beherrschen und die Herausforderungen zu meistern, die in der realen beruflichen Laufbahn auftreten können.





“

Dieser Universitatsexperte wurde entwickelt, um Sie zu einem echten Profi im Bereich Hard Surface-Modellierung fur Videospiele zu machen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Vertieftes Verstehen der verschiedenen Arten von *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 *Hard Surface*
- ◆ 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. *Hard Surface*-Modellierung für Charaktere

- ◆ Integrieren der Funktionsweise von *Sculpt*-Modellierung
- ◆ Kennen der Werkzeuge, mit denen sich die Leistung steigern lässt
- ◆ Vorstellen, welche Art von *Sculpt* in unserem Modell entwickelt werden soll
- ◆ Verstehen, wie Charakterrequisiten in unserem Konzept eine Rolle spielen
- ◆ Lernen, wie man Netze für den Export reinigt
- ◆ In der Lage sein, ein *Hard Surface*-Charaktermodell zu präsentieren

03

Kursleitung

Dieses Programm verfügt über ein hochkarätiges Führungsteam und einen Lehrkörper, der sich aus renommierten Fachleuten des Sektors der Videospiegelprogrammierung zusammensetzt. Sie sind alle hoch qualifiziert, um die Studenten auf die Herausforderungen einer Branche vorzubereiten, die 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

Der Universitätsexperte in Hard Surface-Modellierung hat ein in drei Module unterteiltes Programm. Im ersten Teil werden Figur und Form studiert, wobei die grundlegenden geometrischen Konstruktionen und die Grundlagen der mechanischen Elemente behandelt werden. Anschließend wird auf die *Hard Surface*-Modellierung eingegangen, wobei die verschiedenen Arten der Modellierung von harten Oberflächen und ihre jeweiligen Grundlagen erläutert werden. Schließlich befassen wir uns mit der *Hard Surface*-Modellierung von Charakteren, einem wesentlichen Element bei der Erstellung von Charakteren oder Kreaturen in einem Videospiel. Am Ende dieses Programms werden die Studenten über die notwendigen Werkzeuge verfügen, um die *Hard Surface*-Modellierung im professionellen Umfeld zu realisieren.





“

Am Ende dieses Programms werden Sie über die notwendigen Werkzeuge verfügen, um die Hard-Surface-Modellierung in einem professionellen Umfeld zu realisieren"

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. *Hard Surface*-Modellierung für Charaktere**
- 3.1. *ZBrush*
 - 3.1.1. *ZBrush*
 - 3.1.2. Verständnis der Schnittstelle
 - 3.1.3. Einige Meshes erstellen
 - 3.2. Pinsel und Bildhauerei
 - 3.2.1. Konfigurationen für Pinsel
 - 3.2.2. Arbeiten mit Alphas
 - 3.2.3. Standard Pinsel
 - 3.3. Tools
 - 3.3.1. Ebenen der Unterteilung
 - 3.3.2. Masken und *Polygroups*
 - 3.3.3. Instrumente und Techniken
 - 3.4. Konzeption
 - 3.4.1. Einen Charakter anziehen
 - 3.4.2. Konzept-Analyse
 - 3.4.3. Rhythmus
 - 3.5. Erste Charaktermodellierung
 - 3.5.1. Der Rumpf
 - 3.5.2. Die Arme
 - 3.5.3. Die Beine
 - 3.6. Zubehör
 - 3.6.1. Gürtel hinzufügen
 - 3.6.2. Der Helm
 - 3.6.3. Flügel
 - 3.7. Details zum Zubehör
 - 3.7.1. Helm-Details
 - 3.7.2. Flügel-Details
 - 3.7.3. Details zur Schulter
 - 3.8. Details zum Körper
 - 3.8.1. Details zum Torso
 - 3.8.2. Details zum Arm
 - 3.8.3. Details zum Bein
 - 3.9. Reinigung
 - 3.9.1. Reinigung des Körpers
 - 3.9.2. Erstellen von Subtools
 - 3.9.3. Wiederaufbau von Subtools
 - 3.10. Finalisieren
 - 3.10.1. Posieren des Modells
 - 3.10.2. Materialien
 - 3.10.3. *Rendering*



Lernen Sie mit diesem
Universitätsexperten, mit *Hard
Surface* zu modellieren und
Charaktere zu entwerfen"

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 Hard Surface-Modellierung 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 Hard Surface-Modellierung** 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 Technologische 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 Hard Surface-Modellierung**

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
Hard Surface-Modellierung

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

Universitätsexperte

Hard Surface-Modellierung

