

Universitätsexperte

Hard Surface-Modellierung

Universitätsexperte Hard Surface-Modellierung

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/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

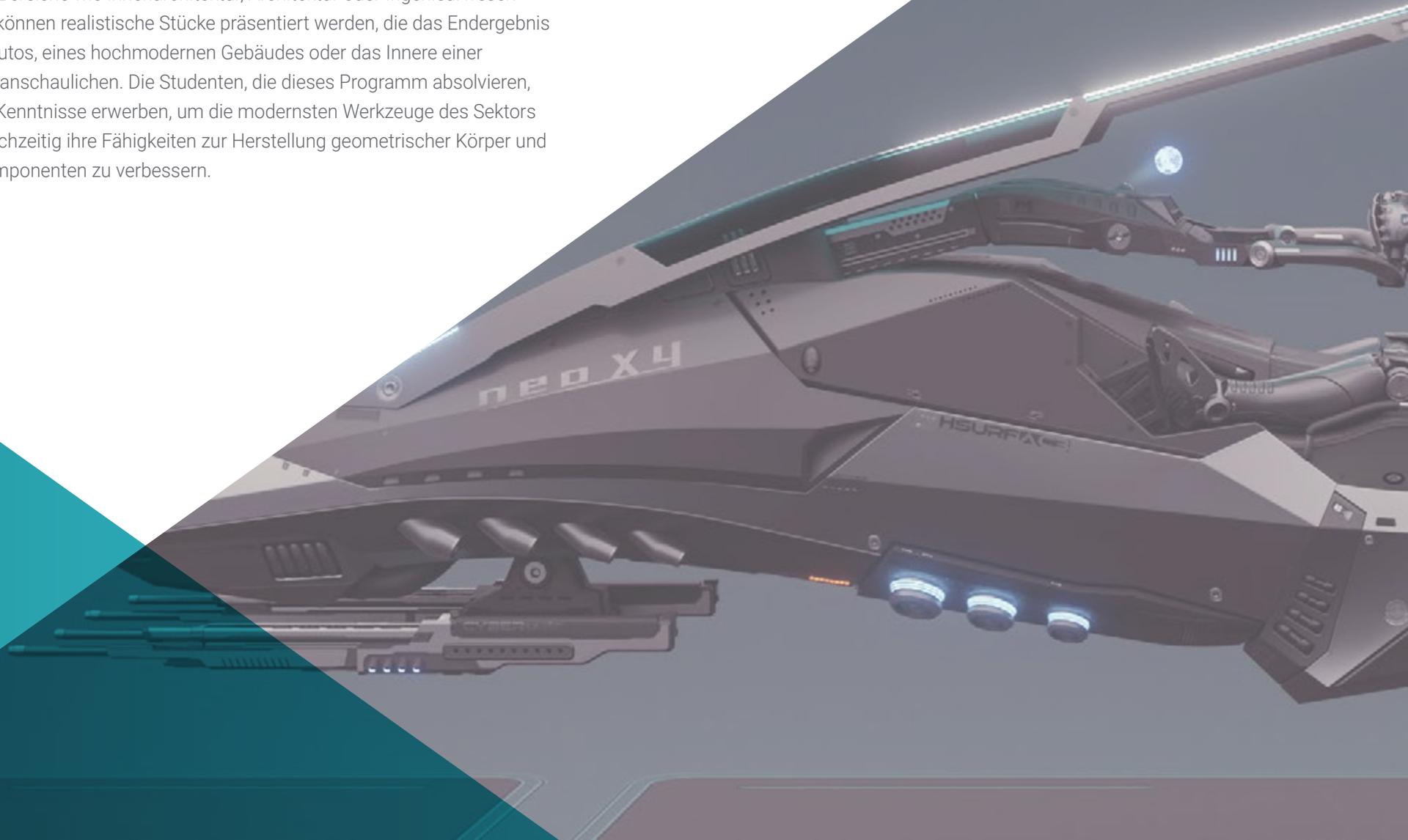
Qualifizierung

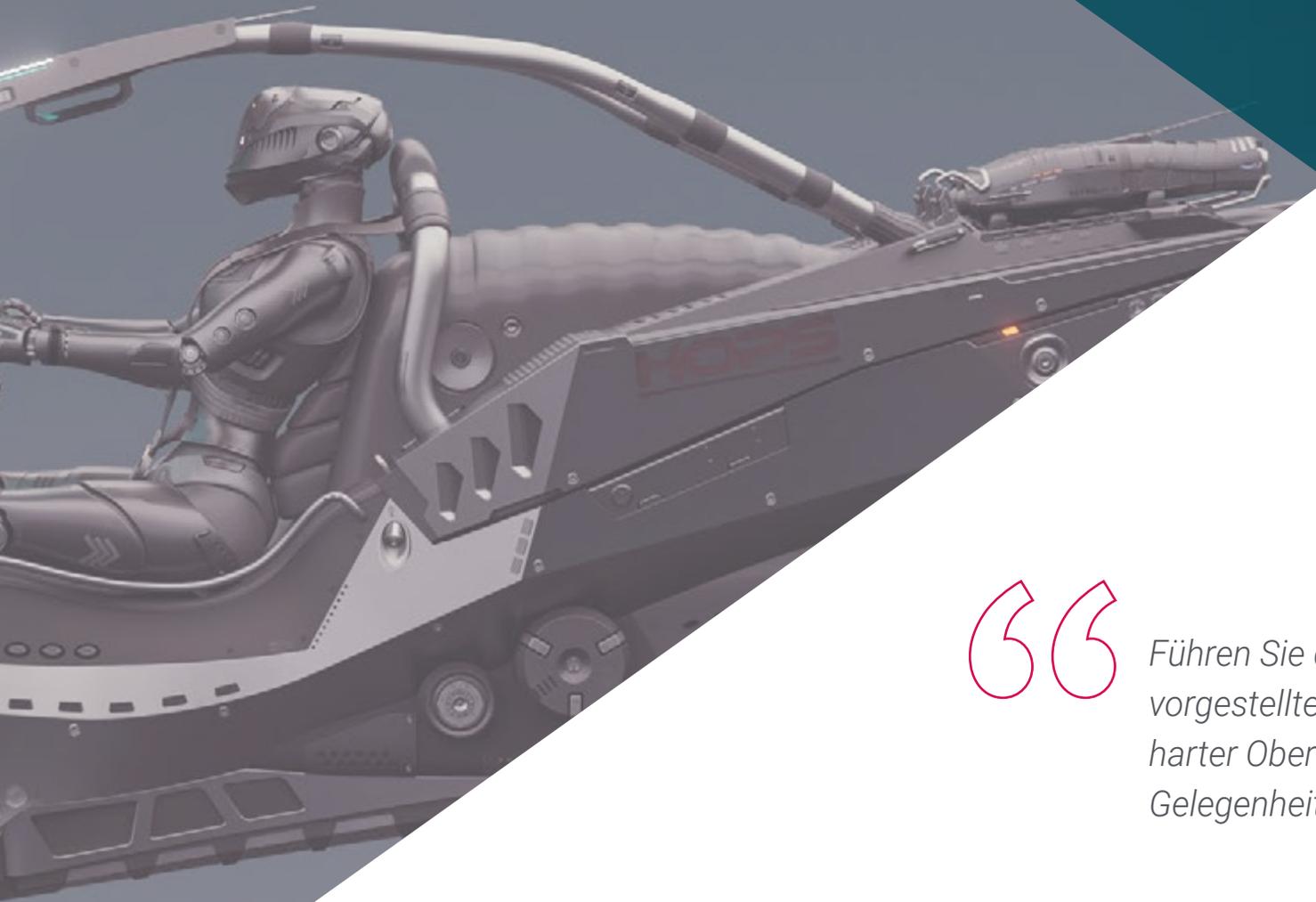
Seite 28

01

Präsentation

Die Modellierung harter Oberflächen oder *Hard Surface* ist heute von entscheidender Bedeutung. Ihr Beitrag geht über die Welt der Animation und der Videospiele hinaus und ist für andere Bereiche wie Innenarchitektur, Architektur oder Ingenieurwesen unverzichtbar. So können realistische Stücke präsentiert werden, die das Endergebnis eines modernen Autos, eines hochmodernen Gebäudes oder das Innere einer Industrieküche veranschaulichen. Die Studenten, die dieses Programm absolvieren, werden daher die Kenntnisse erwerben, um die modernsten Werkzeuge des Sektors zu nutzen und gleichzeitig ihre Fähigkeiten zur Herstellung geometrischer Körper und mechanischer Komponenten zu verbessern.





“

Führen Sie dank der in diesem Programm vorgestellten aktuellen Inhalte die Modellierung harter Oberflächen durch. Eine einzigartige Gelegenheit, in der Welt des Designs zu wachsen"

Um realistische Oberflächen zu erstellen, die den Vorgaben von Ingenieuren, Architekten, Designern, Animatoren und anderen entsprechen, verfügt dieser Universitätsexperte über den aktuellsten Lehrplan zu diesem Thema. 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.

Im zweiten Modul werden dann die verschiedenen anwendbaren Modellierungstechniken und ihre Grundsätze erörtert. 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, eine Modellierung in *Sculpt* durchzuführen und zu verstehen, wie die Prinzipien von *Hard Surface* auf Charaktere angewendet werden.

All diese Inhalte sind in einem 100%igen Online-Programm zusammengefasst, das es den Studenten ermöglicht, ihr Lerntempo an ihre beruflichen Aktivitäten anzupassen, ohne diese aufzugeben. Darüber hinaus können Sie dank der *Relearning*-Methode auf natürliche und progressive Weise lernen, mit verschiedenen audiovisuellen Materialien, die Ihnen helfen, 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 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



Wenn es Ihr Ziel ist, der Beste in Hard Surface Modelling zu werden, dann wird Ihnen dieses Programm dabei helfen, es zu erreichen"

“ *TECH verfügt über die beste Lehrmethodik, um Ihnen zu helfen, in Ihrem eigenen Tempo und auf natürliche Weise zu lernen: Relearning*”

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 werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

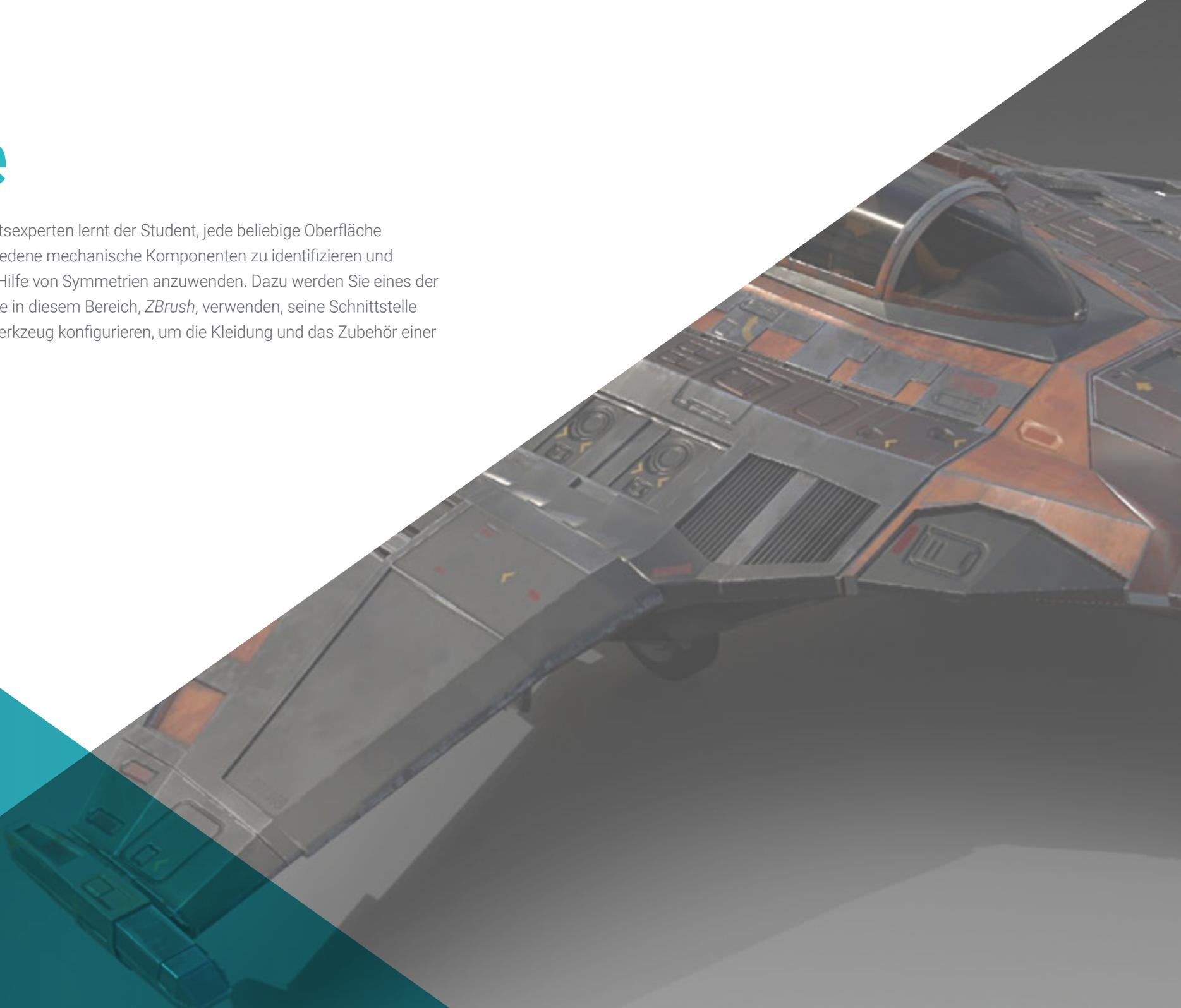
Wenn Sie sich jetzt einschreiben, haben Sie Zugang zu einem 100%igen Online-Programm und den neuesten akademischen Inhalten.

Sie werden lernen, wie man jede Oberfläche modelliert, so dass Sie ein realistisches Ergebnis erzielen können, das der endgültigen Vision des Künstlers nahe kommt.



02 Ziele

Dank dieses Universitätsexperten lernt der Student, jede beliebige Oberfläche zu modellieren, verschiedene mechanische Komponenten zu identifizieren und Transformationen mit Hilfe von Symmetrien anzuwenden. Dazu werden Sie eines der wichtigsten Programme in diesem Bereich, *ZBrush*, verwenden, seine Schnittstelle verstehen und jedes Werkzeug konfigurieren, um die Kleidung und das Zubehör einer Figur zu erstellen.





“

Mit diesem Programm sind Sie einen Schritt weiter auf dem Weg zur beruflichen Selbstständigkeit, zur Erbringung von Dienstleistungen für große Unternehmen und zur Positionierung als Experte für Hard Surface"

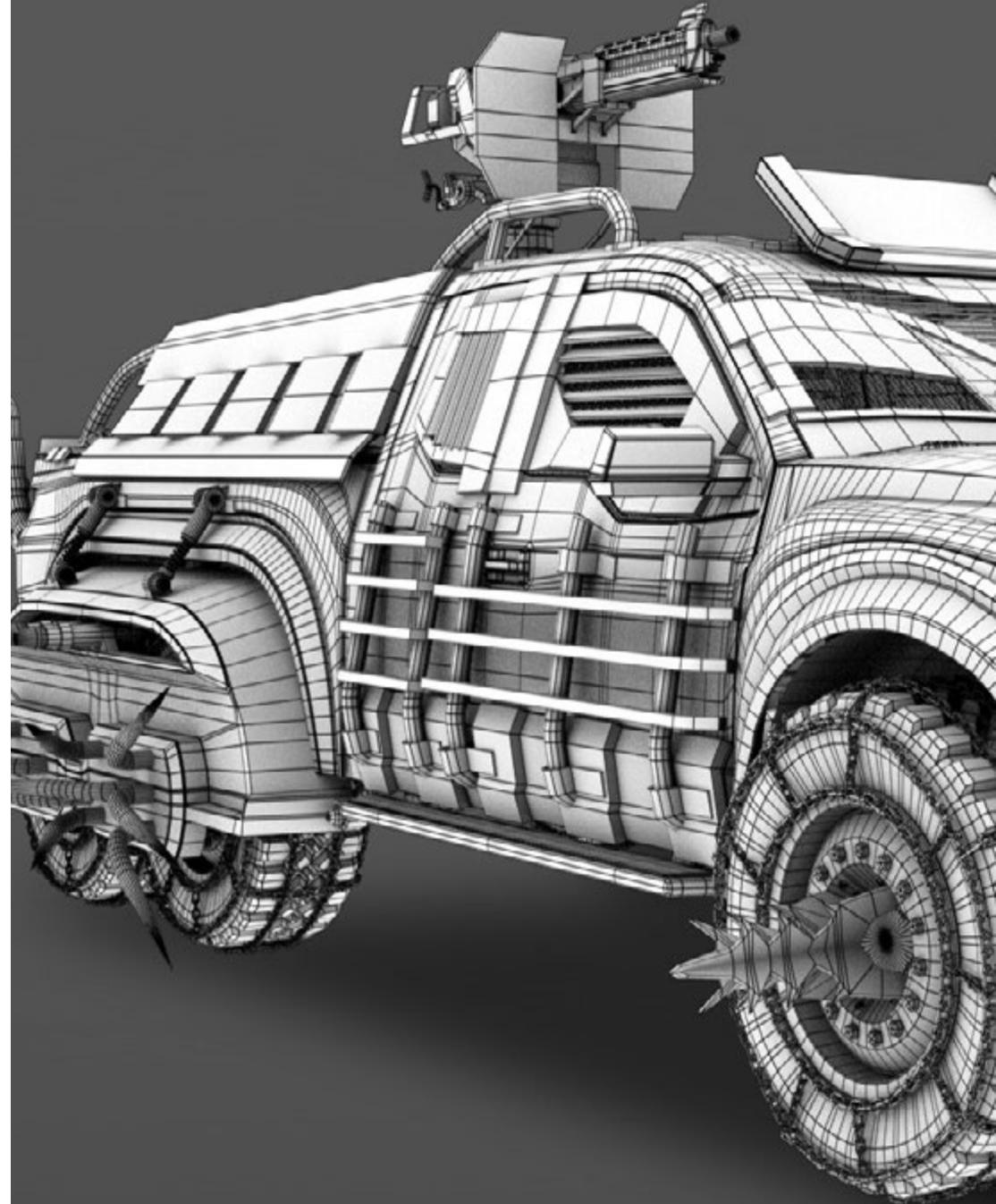


Allgemeine Ziele

- ◆ 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



Mit diesem Programm von TECH werden Sie Ihre beste professionelle Version erreichen, registrieren Sie sich jetzt, um Zugang zu allen Inhalten zu erhalten"





Spezifische Ziele

Modul 1. Figur- und Formstudie

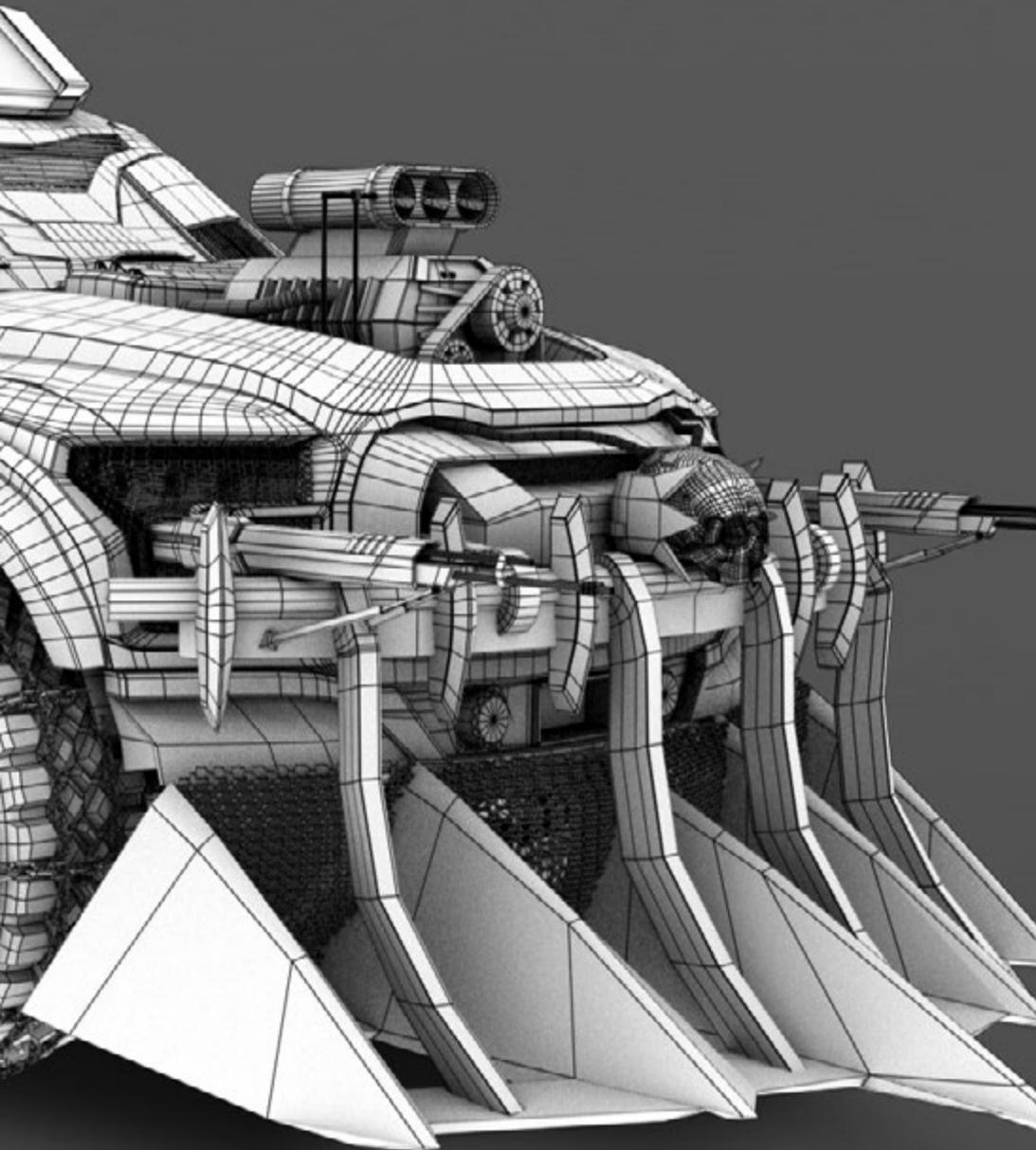
- ◆ Geometrische Figurenkonstruktionen konzipieren und anwenden
- ◆ Die Grundlagen der dreidimensionalen Geometrie verstehen
- ◆ Im Detail wissen, wie es in technischen Zeichnungen dargestellt wird
- ◆ Verschiedene mechanische Komponenten identifizieren
- ◆ Transformationen mit Hilfe von Symmetrien anwenden
- ◆ 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. *Hard Surface*-Modellierung für Charaktere

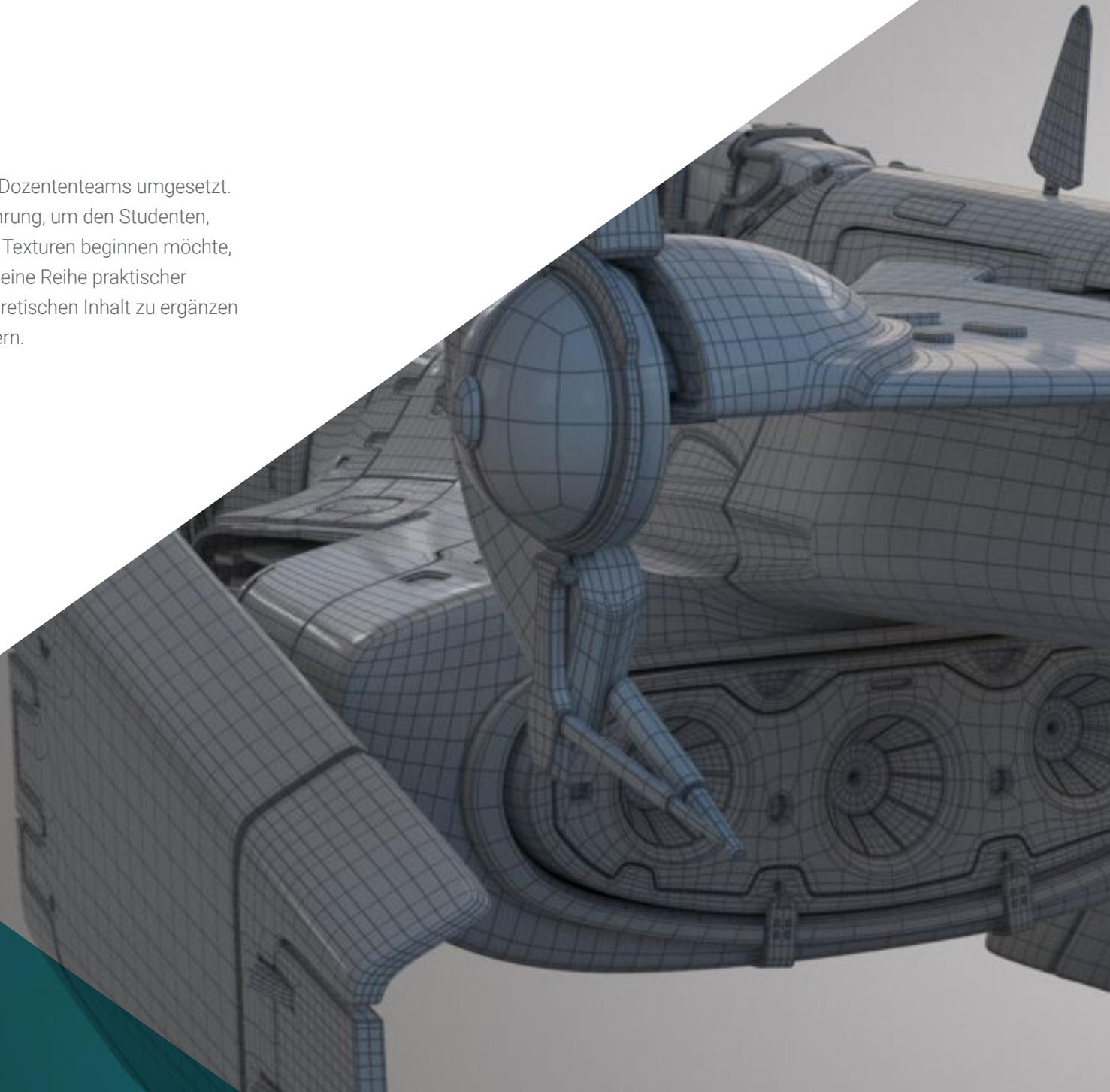
- ◆ Wie die Modellierung von *Sculpt* funktioniert
- ◆ Umfassendes Wissen über die Werkzeuge, die unsere Leistung möglich machen
- ◆ Vorstellungen davon, welche Art von *Sculpt* auf der Grundlage unseres Modells entwickelt werden soll
- ◆ Verstehen, wie Charakterrequisiten in unserem Konzept eine Rolle spielen
- ◆ Detaillierte Informationen über das Bereinigen von Meshes für den Export
- ◆ Ein *Hard Surface* Charaktermodell präsentieren können

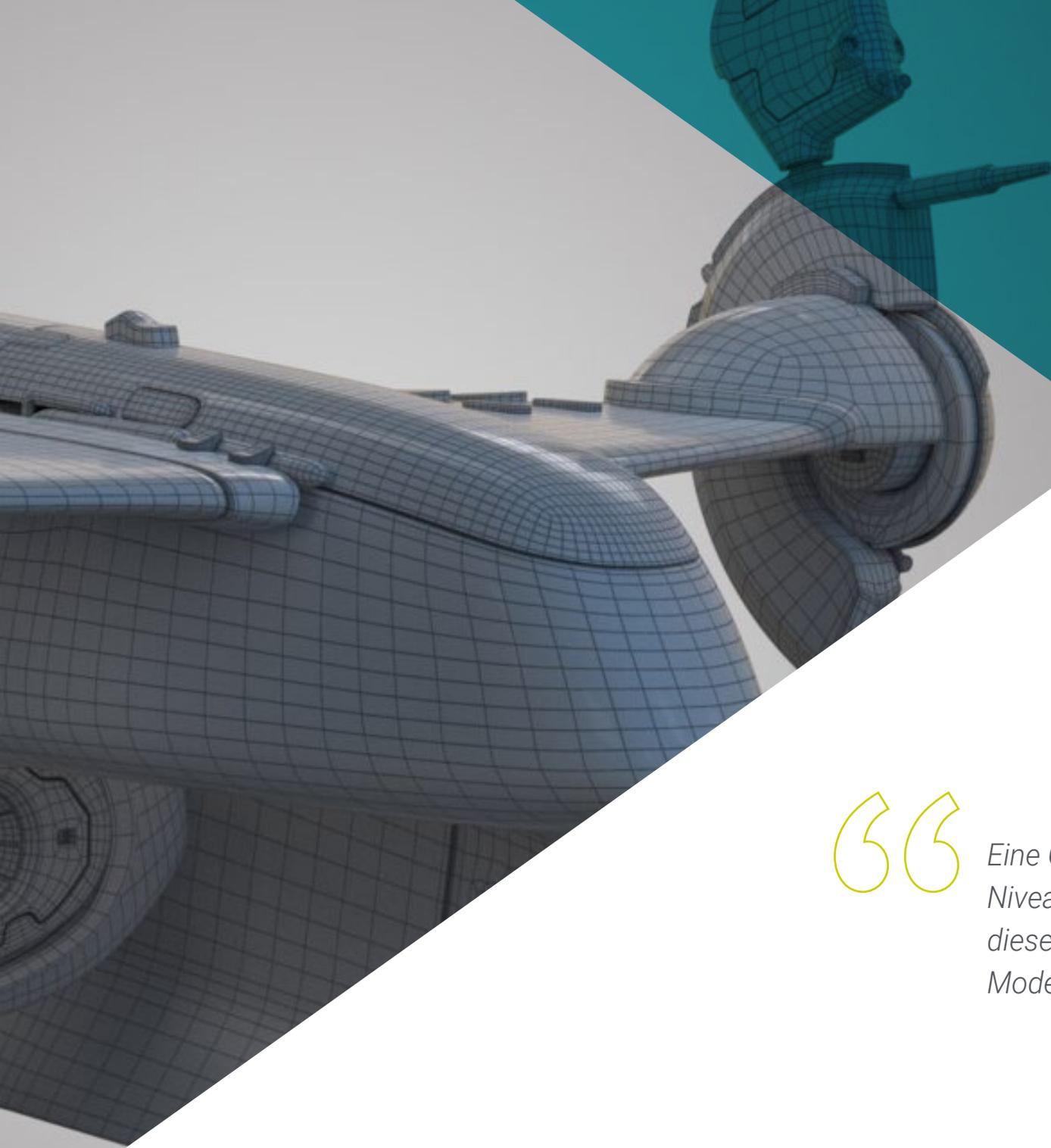


03

Kursleitung

Dieses Programm wurde entsprechend den Angaben des Dozententeams umgesetzt. Diese Gruppe von Fachleuten verfügt über die nötige Erfahrung, um den Studenten, der seinen Weg in der Gestaltung und Modellierung harter Texturen beginnen möchte, anzuleiten und zu unterstützen. Darüber hinaus haben sie eine Reihe praktischer Übungen und didaktischer Videos entwickelt, um den theoretischen Inhalt zu ergänzen und das Lernen nach der Methode des *Relearning* zu fördern.





“

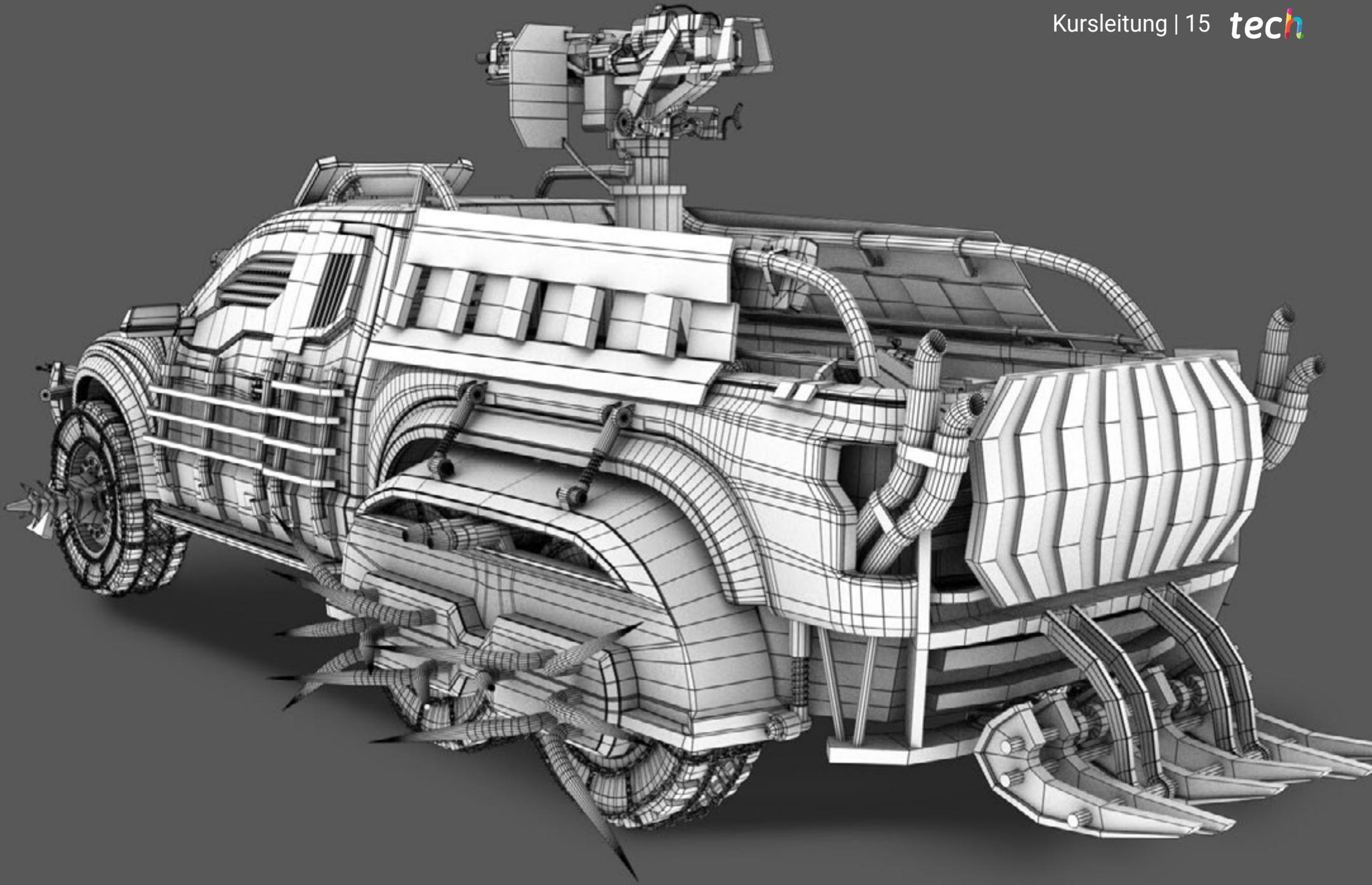
Eine Gruppe von Fachleuten auf höchstem Niveau wird Ihnen helfen, Ihre Kenntnisse in diesem neuen Bereich des Designs und der Modellierung zu vertiefen"

Leitung



Hr. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

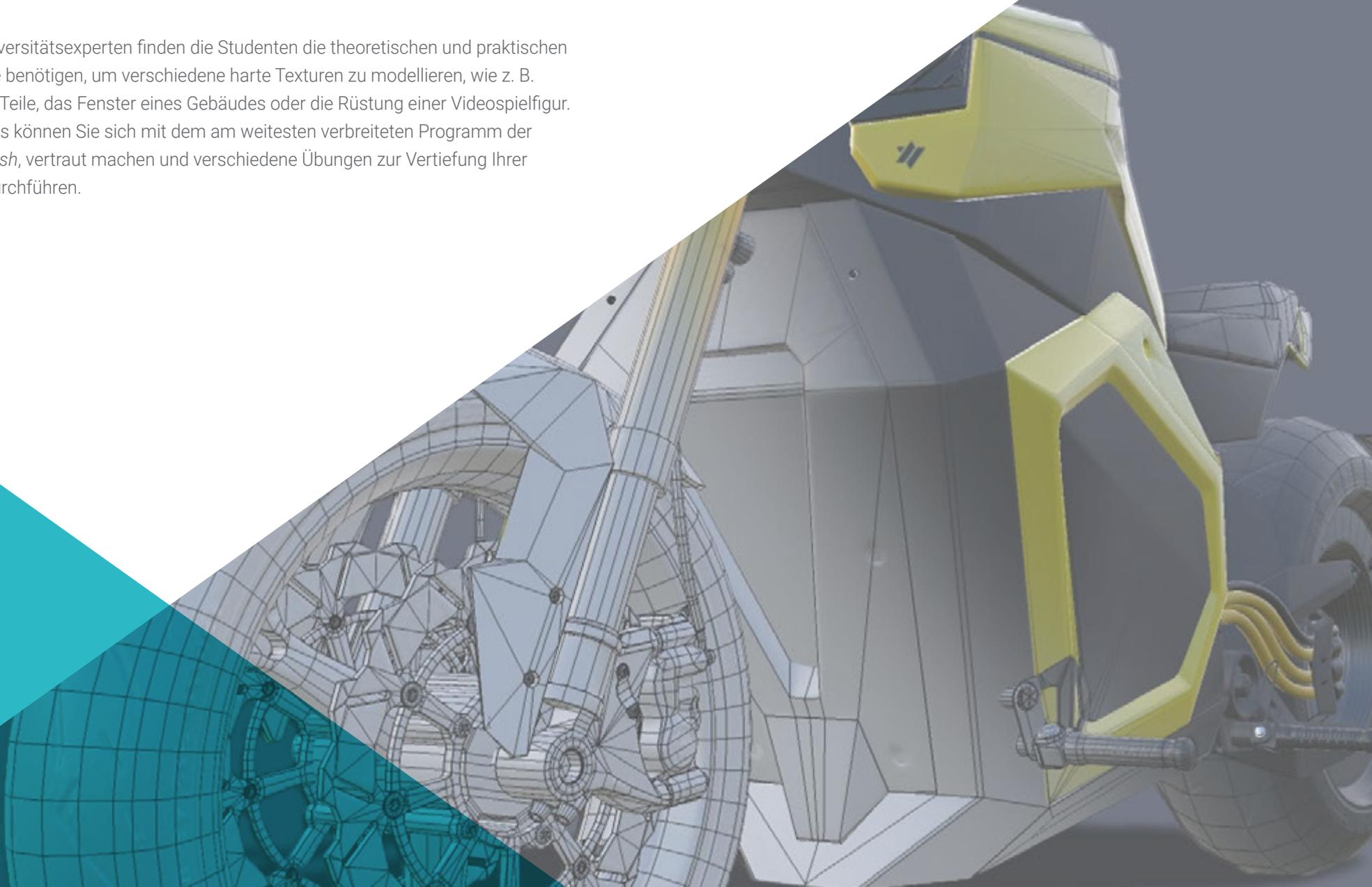
- 9 Jahre Erfahrung in der 3D-Modellierung in der Luftfahrt
- 3D-Künstler bei 3D VISUALIZATION SERVICE INC.
- 3D-Produktion für Boston Whaler
- 3D-Modellierer für Shay Bonder Multimedia TV-Produktionsfirma
- Audiovisueller Produzent bei Digital Film
- Produktdesigner für Escencia de los Artesanos von 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

In diesem Universitätsexperten finden die Studenten die theoretischen und praktischen Inhalte, die sie benötigen, um verschiedene harte Texturen zu modellieren, wie z. B. mechanische Teile, das Fenster eines Gebäudes oder die Rüstung einer Videospiefigur. Darüber hinaus können Sie sich mit dem am weitesten verbreiteten Programm der Branche, *ZBrush*, vertraut machen und verschiedene Übungen zur Vertiefung Ihrer Kenntnisse durchführen.



“

Dank dieses Programms können Sie Ihre Kenntnisse des technischen Zeichnens vertiefen und bei der Modellierung mechanischer Teile anwenden"

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. *Hard Surface*-Modellierung für Charaktere**
- 3.1. *ZBrush*
 - 3.1.1. *ZBrush*
 - 3.1.2. Die *Interface* verstehen
 - 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. Instrumente
 - 3.3.1. Ebenen der Unterteilung
 - 3.3.2. Masken und *Polygrups*
 - 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 Huf
 - 3.6.3. Flügel
 - 3.7. Details der Accessoires
 - 3.7.1. Rumpf 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. Säuberung
 - 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*

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 Universitatsexperte in Hard Surface-Modellierung garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universitat 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 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 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 institutionen
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

