

Universitätsexperte

Digitale Bildhauerei für Starre
Oberflächen, Maschinen
und Texturierung





Universitätsexperte

Digitale Bildhauerei für Starre Oberflächen, Maschinen und Texturierung

Modalität: Online

Dauer: 6 Monate

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 450 Std.

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-digitale-bildhauerei-starre-oberflächen-maschinen-texturierung

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01 Präsentation

Was früher mit einem Meißel gemacht wurde, kann heute mit 3D-Modellierungssoftware und einem Computer erledigt werden. Aber nicht nur das, auch das Konzept der digitalen Bildhauerei hat sich in den letzten Jahren aufgrund der neuen Anforderungen der Designindustrie radikal verändert. Digitale Bildhauereimaschinen werden zunehmend in Designbüros, Dienstleistungsagenturen und Bildhauerstudios eingesetzt; PR-Maschinen werden in Zahnkliniken für maßgeschneiderte Prothesen verwendet und viele Architekturbüros verfügen über eigene Modellprojektionsanlagen. In diesem 6-monatigen Programm erlangt die Fachkraft einen fortgeschrittenen Umgang mit Modellierungstechniken für starre Oberflächen, Maschinen und Texturierung.





“

Verbessern Sie Ihre digitalen Fähigkeiten und spezialisieren Sie sich auf die Kunst der digitalen Bildhauerei. Beherrschen Sie die Software von 3D Max, Blender, ZBrush, Substance Painter, Marvelous Designer und Quills"

Für die Fachkraft im Bereich der digitalen Kunst ist es notwendig, mit den Fortschritten Schritt zu halten, da neue Computerwerkzeuge in diesen Bereich einfließen und eine Fortbildung für die richtige Verwendung und Nutzung dieser Werkzeuge erforderlich ist. In diesem Universitätsexperten für digitale Bildhauerei für starre Oberflächen, Maschinen und Texturierung wird der Student in der Lage sein, die verschiedenen Softwareprogramme sowie die Techniken zur Erstellung von Maschinen zu beherrschen: Roboter, *Cyborg*, Schiffe, Flugzeuge, Landfahrzeuge, Unfallinszenierungen. Der *Cartoon* seine Anpassung, Entwicklung und das realistische *Hard Surface Rendering* und NPR.

Sie werden alles lernen, was mit der Texturierung für die digitale Bildhauerei zu tun hat: Systeme und Materialien, PBR-Texturen, Farbkarten, Mesh-Verbesserungen, Textur-Manager, Textur-Scanning sowie alles, was mit *Baked* von Texturen und *Baking* Verbindungen zu tun hat. Die verschiedenen Texturformate FBX OBJ und STL, *Low Poly* mit *High Poly* Detail und die Bearbeitung von Materialien mit dem *Substance Painter*. Sie werden wissen, wie man realistische Effekte mit dem *Advanced Substance Painter* und der Verwendung von SSS-Materialien zur Herstellung menschlicher Haut erzeugen kann.

Für diejenigen, die in der digitalen Kunst arbeiten oder in diese Branche einsteigen wollen, ist es wichtig, dass sich die Beschäftigungsmöglichkeiten diversifizieren, vor allem für Experten in Bereichen wie der digitalen Bildhauerei, die in den letzten Jahren stark gewachsen sind. Deshalb können Sie sich im Rahmen dieser Fortbildung auch auf die bildhauerischen Techniken und ihre Anwendungen für die Gestaltung von starren Oberflächen spezialisieren, die im Inhalt dieser Fortbildung beschrieben werden.

Diese Universitätsexpert von TECH Technologische Universität, durch eine innovative Methodik dem vollständigen *Online*-Studium, ermöglicht der Fachkraft eine kontinuierliche und effiziente Fortbildung durch die Verwendung von Geräten Ihrer Wahl mit Internetanschluss. Mit der Möglichkeit, die Inhalte zum Nachschlagen herunterzuladen und in nur 6 Monaten die Ziele der Vorbereitung auf einen Universitätsexperten zu erreichen.

Dieser **Universitätsexperte in Digitale Bildhauerei für Starre Oberflächen, Maschinen und Texturierung** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 3D-Modellierung und digitale Skulptur vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ◆ 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



Machen Sie Ihren Weg in der digitalen Kunstindustrie und professionalisieren Sie Ihr Talent mit diesem Universitätsexperten in nur 6 Monaten"

“

Es behandelt die strukturellen 3D-Modellierungstechniken, die im Kino, in der Informationsarchitektur oder in Videospielen am häufigsten verwendet werden, aus professioneller Sicht"

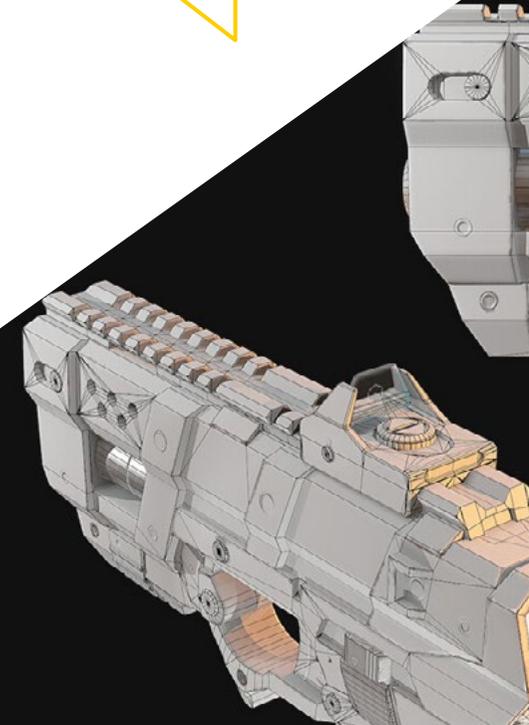
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das 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.

Erlernen Sie die digitale Bildhauerei und beherrschen Sie die Techniken zur Erstellung von starren Oberflächen, Maschinen und Texturen.

Erleben Sie die Erfahrung, das zu studieren, was Ihnen gefällt, an Ihrem Lieblingsort, und profitieren Sie von all den hochwertigen Inhalten, die TECH für Sie bereithält.



02 Ziele

Der Universitätsexperte für digitale Bildhauerei für starre Oberflächen, Maschinen und Texturierung soll all jenen die Türen zur Professionalisierung öffnen, die sich im Bereich der digitalen Kunst, insbesondere der Modellierung von 3D-Werken, spezialisieren möchten. Schaffung von fortgeschrittenen Arbeiten in Bezug auf die angewandte Technik und die erzielten Ergebnisse. So können sie ihren Kunden oder Arbeitgebern dreidimensionale Projekte mit hochwertigen Oberflächen anbieten.





“

Wenn Sie eine Leidenschaft für Design haben oder in der Welt des Designs arbeiten und sich beruflich spezialisieren möchten, ist dieses Programm genau das Richtige für Sie. Schreiben Sie sich ein und studieren Sie komplett online"



Allgemeine Ziele

- ◆ Verständnis für die Notwendigkeit einer guten Topologie auf allen Ebenen der Entwicklung und Produktion
- ◆ Fortgeschrittene Handhabung und Verwendung verschiedener organischer Modellierungssysteme, *Edit Poly* und *Splines*
- ◆ Erlangung spezieller *Hardsurface* und Infoarchitekturoberflächen
- ◆ Beherrschung von Modellierungs-, Texturierungs- und Beleuchtungssystemen in Virtual-Reality-Systemen
- ◆ Verständnis für die aktuellen Systeme der Film- und Videospieleindustrie, um großartige Ergebnisse zu erzielen





Spezifische Ziele

Modul 1. Erstellung von *Hard Surfaces* und starren Oberflächen

- ◆ Modellierung mit Hilfe von *Edit Poly* und *Splines*
- ◆ Fortgeschrittener Umgang mit organischen Skulpturen
- ◆ Erstellung von Info-Architekturen und deren Integration in Lumion
- ◆ Modellierung von Szenografien mit 3Ds Max und deren Integration in ZBrush

Modul 2. Texturierung für Digitale Bildhauerei

- ◆ Verwendung von PBR-Texturkarten und -Materialien
- ◆ Verwendung von Texturierungsmodifikatoren
- ◆ Anwendung von Software zur Erstellung von Karten
- ◆ Kreation von *Baked* Texturen
- ◆ Verwaltung der Texturierung, um unsere Modellierung zu verbessern
- ◆ Komplexe Nutzung von Import-/Export-Systemen zwischen Programmen
- ◆ Erweiterte Bedienung von *Substance Painter*

Modul 3. Schaffung von Maschinen

- ◆ Erstellung, Charakterisierung und Modellierung von Robotern, Fahrzeugen und *Cyborgs*
- ◆ Handhabung interner Modellierungsmasken
- ◆ Entwicklung von Robotern, Fahrzeugen und *Cyborgs*, durch die Zeit und den Verfall, indem Sie Formen modellieren und *Substance Painter* verwenden
- ◆ Anpassung an Biomimikry, Science-Fiction oder *Cartoon*-Ästhetik
- ◆ Einrichtung eines Beleuchtungsstudios in Arnold
- ◆ Handhabung von Rendering in fotorealistischer und nicht-fotorealistischer Ästhetik
- ◆ *Wireframe*-Rendering starten

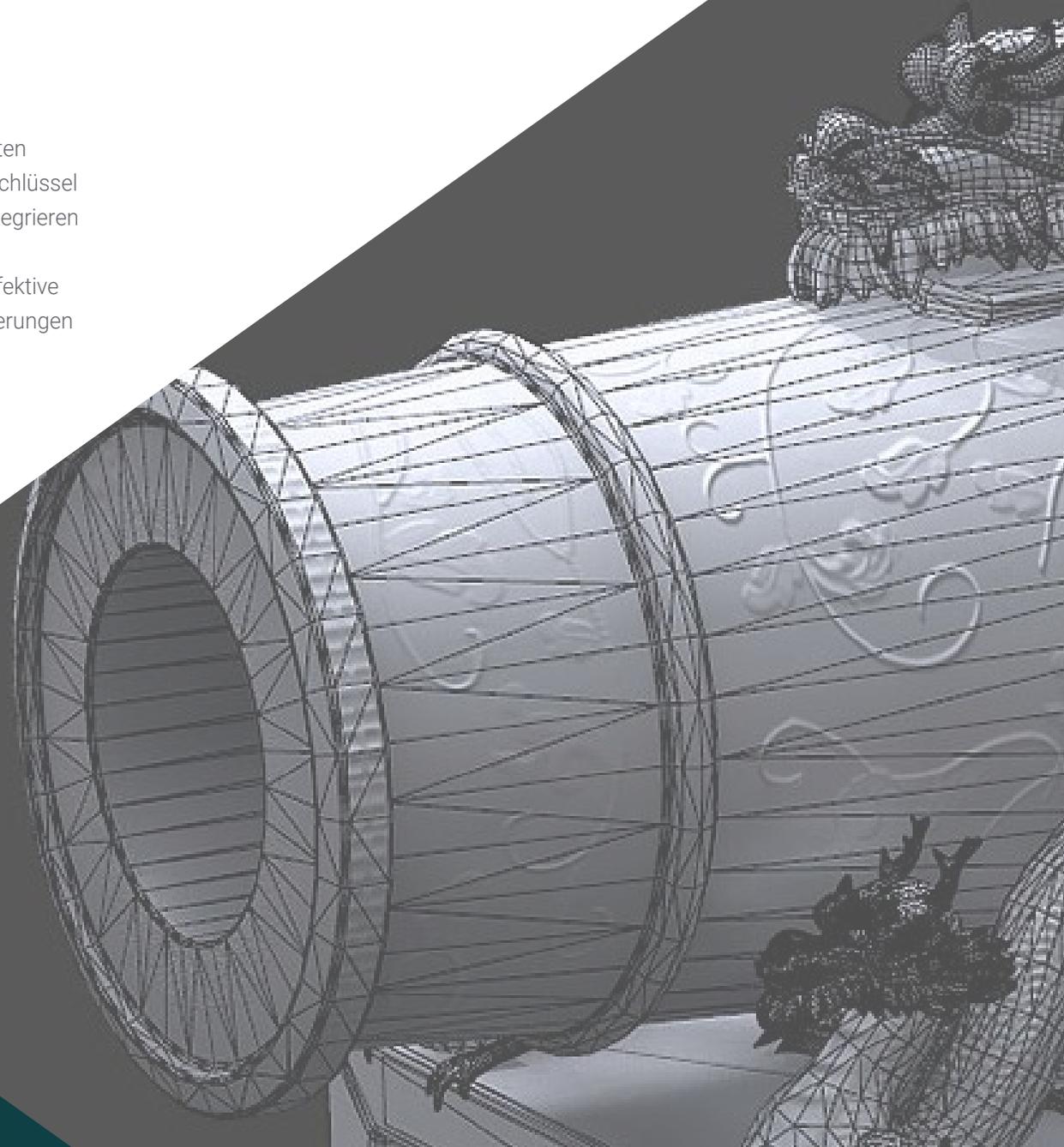


Der Einsatz der digitalen Bildhauerei in der Industrie wird immer vielversprechender. Seien Sie bereit, Herausforderungen zu meistern und neue Möglichkeiten zu erschließen"

03

Kursleitung

Um einen reibungslosen Ablauf des Lernprozesses zu gewährleisten, hat TECH ein hochqualifiziertes Dozententeam ausgewählt, das sich aus aktiven Fachleuten zusammensetzt. Diese Dozenten werden in der Lage sein, den Studenten alle Schlüssel zur digitalen Bildhauerei zu vermitteln, so dass sie diese in ihre Arbeitspraxis integrieren können. So verfügt dieser Universitätsexperte in Digitaler Bildhauerei für starre Oberflächen, Maschinen und Texturierung nicht nur über eine innovative und effektive Lehrmethodik, sondern auch über ein Dozententeam, das den aktuellen Anforderungen in dieser komplexen und spannenden Disziplin gewachsen ist.



“

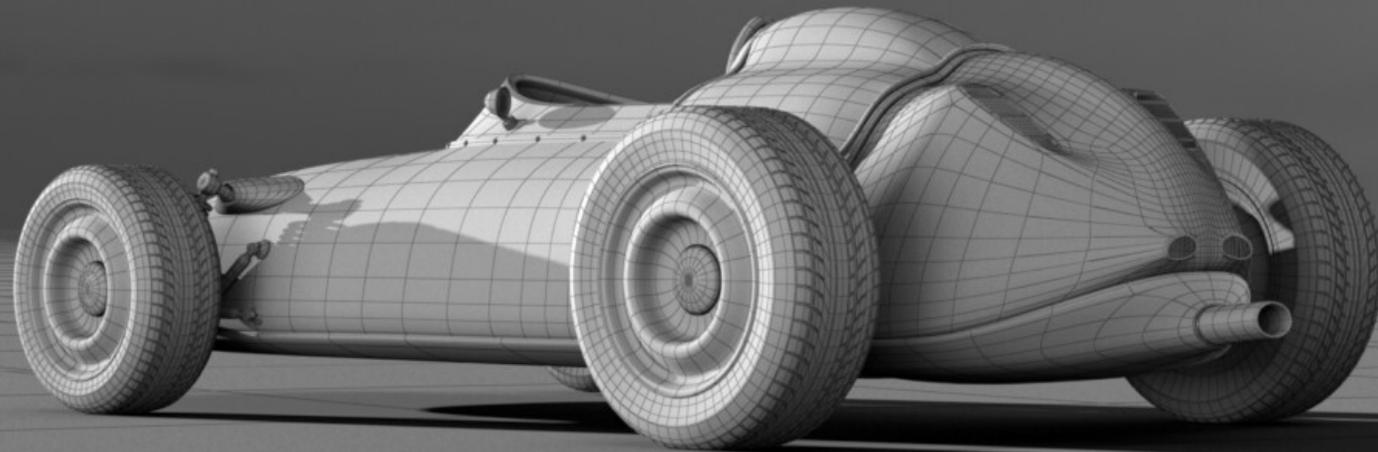
Weiterbildung in den Händen von Fachleuten, die die aktuellsten Inhalte beherrschen, ist bei TECH, der größten digitalen Universität der Welt, möglich"

Leitung



Hr. Sequeros Rodríguez, Salvador

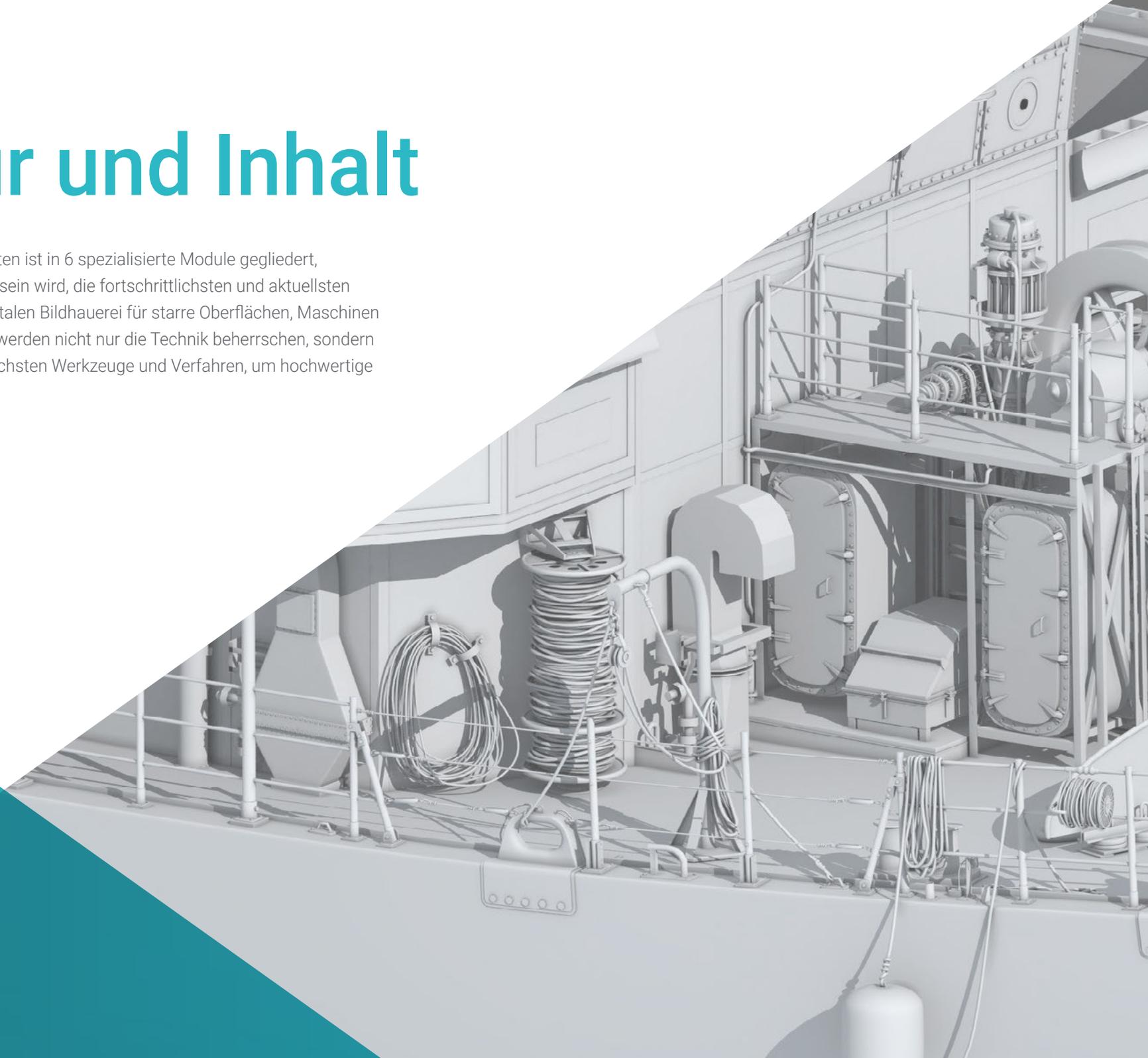
- Freelance 2D/3D Modellierer und Generalist
- Konzeptkunst und 3D-Modellierung für Slicecore. Chicago
- Videomapping und Modellierung Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Professor für den Ausbildungszyklus in 3D-Animation auf höherem Niveau. Hochschule für Bild und Ton ESISV Valladolid
- Professor für den Ausbildungszyklus in 3D- GFGS Animation auf höherem Niveau. Europäisches Institut für Design IED. Madrid
- 3D-Modellierung für die Falleros Vicente Martinez und Loren Fandos. Castellón
- Masterstudiengang in Informatikgrafik, Spiele und virtuelle Realität. URJC-Universität Madrid
- Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität von Salamanca (Spezialisierung auf Design und Skulptur)



04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätsexperten ist in 6 spezialisierte Module gegliedert, durch die die Fachkraft in der Lage sein wird, die fortschrittlichsten und aktuellsten Kenntnisse auf dem Gebiet der digitalen Bildhauerei für starre Oberflächen, Maschinen und Texturierung zu erwerben. Sie werden nicht nur die Technik beherrschen, sondern auch die auf dem Markt gebräuchlichsten Werkzeuge und Verfahren, um hochwertige Oberflächen zu erzielen.





“

Ein Lehrplan, der Techniken, Programme, Prozesse und Werkzeuge für die digitale Bildhauerkunst abdeckt und Ihnen die Möglichkeit gibt, sich beruflich weiterzuentwickeln"

Modul 1. Erstellung von *Hard Surfaces* und starren Oberflächen

- 1.1. Bildhauerische Techniken und Anwendungen
 - 1.1.1. *Edit Poly*
 - 1.1.2. *Splines*
 - 1.1.3. Organische Modellierung
- 1.2. *Edit Poly* Modellierung
 - 1.2.1. *Loops* und Extrusionen
 - 1.2.2. Einschließungsgeometrie für die Glättung
 - 1.2.3. Modifikatoren und *Ribbon*
- 1.3. Optimierungen der Maschen
 - 1.3.1. *Quads*, *Tris* und *Ngons*. Wann sie zu verwenden sind
 - 1.3.2. Boolesche Werte
 - 1.3.3. *Low Poly* vs. *High Poly*
- 1.4. *Splines*
 - 1.4.1. *Splines*-Modifikatoren
 - 1.4.2. Arbeitspläne und Vektoren
 - 1.4.3. *Splines* als Szenenassistenten
- 1.5. Organische Bildhauerei
 - 1.5.1. Interfaz ZBrush
 - 1.5.2. Modellierungstechniken in ZBrush
 - 1.5.3. *Alphas* und Pinsel
- 1.6. *Model Sheet*
 - 1.6.1. Referenzsysteme
 - 1.6.2. Konfiguration von Modellierungsvorlagen
 - 1.6.3. Maßnahmen
- 1.7. Modellierung für Infoarchitekturen
 - 1.7.1. Modellierung der Fassade
 - 1.7.2. Weiterverfolgung der Pläne
 - 1.7.3. Modellierung der Innenräume





- 1.8. Szenografie
 - 1.8.1. Erstellung von Requisiten
 - 1.8.2. Mobiliar
 - 1.8.3. Detaillierung im organischen Modellieren in ZBrush
- 1.9. Masken
 - 1.9.1. Masken zum Modellieren und Bemalen
 - 1.9.2. Geometriemasken und IDS für die Modellierung
 - 1.9.3. Mesh Hides, *Polygroups* und Schnitte
- 1.10. 3D-Design und *Lettering*
 - 1.10.1. Verwendung der *Shadow Box*
 - 1.10.2. Topologie des Modells
 - 1.10.3. ZRemesher automatische Retopologie

Modul 2. Texturierung für Digitale Bildhauerei

- 2.1. Texturierung
 - 2.1.1. Textur-Modifikatoren
 - 2.1.2. *Compact* Systeme
 - 2.1.3. Hierarchie der Schieferknoten
- 2.2. Materialien
 - 2.2.1. ID
 - 2.2.2. Fotorealistisches PBR
 - 2.2.3. Nicht fotorealistisch. *Cartoon*
- 2.3. PBR-Texturen
 - 2.3.1. Prozedurale Texturen
 - 2.3.2. Farb-, Albedo- und Diffuskarten
 - 2.3.3. Undurchsichtigkeit und Spekulation

- 2.4. Verbesserungen der Maschen
 - 2.4.1. Karte der Normalität
 - 2.4.2. Displacement Map
 - 2.4.3. *Vector maps*
- 2.5. Textur-Manager
 - 2.5.1. Photoshop
 - 2.5.2. *Materialize* und Online-Systeme
 - 2.5.3. Textur-Scannen
- 2.6. UVW und *Banking*
 - 2.6.1. *Baked* von *Hard Surface* Texturen
 - 2.6.2. *Baked* von organischen Texturen
 - 2.6.3. Verbindungen von *Baking*
- 2.7. Exporte und Importe
 - 2.7.1. Textur-Formate
 - 2.7.2. FBX, OBJ und STL
 - 2.7.3. Untergliederung vs. Dinamesh
- 2.8. Maschenbild
 - 2.8.1. *Viewport Canvas*
 - 2.8.2. *Polypaint*
 - 2.8.3. *Spotlight*
- 2.9. Substance Painter
 - 2.9.1. ZBrush mit Substance Painter
 - 2.9.2. *Low-Poly*-Texturkarten mit *High-Poly*-Details
 - 2.9.3. Materialverarbeitung
- 2.10. Fortgeschrittener Substance Painter
 - 2.10.1. Realistische Effekte
 - 2.10.2. Verbesserung der *Baked*
 - 2.10.3. SSS-Materialien, menschliche Haut



Modul 3. Schaffung von Maschinen

- 3.1. Robots
 - 3.1.1. Funktionsweise
 - 3.1.2. *Charakter*
 - 3.1.3. Motorische Fähigkeiten in ihrer Struktur
- 3.2. Robot despiece
 - 3.2.1. IMM und Chisel Pinsel
 - 3.2.2. *Insert Mesh* und *Nanomesh*
 - 3.2.3. *Zmodeler* in *ZBrush*
- 3.3. Cybord
 - 3.3.1. Aufgeteilt nach Masken
 - 3.3.2. *Trim Adaptive* und *Dynamic*
 - 3.3.3. Mechanisierung
- 3.4. Schiffe und Flugzeuge
 - 3.4.1. Aerodynamik und Glättung
 - 3.4.2. Oberflächenstruktur
 - 3.4.3. Bereinigung des Polygonnetzes und der Details
- 3.5. Landfahrzeuge
 - 3.5.1. Fahrzeugtopologie
 - 3.5.2. Modellierung für die Animation
 - 3.5.3. Raupen
- 3.6. Zeitverlauf
 - 3.6.1. Glaubwürdige Modelle
 - 3.6.2. Materialien im Laufe der Zeit
 - 3.6.3. Oxidationen
- 3.7. Unfälle
 - 3.7.1. Stöße
 - 3.7.2. Fragmente von Objekten
 - 3.7.3. Zerstörungspinsel
- 3.8. Anpassungen und Evolution
 - 3.8.1. Biomimikry
 - 3.8.2. Sci-Fi, Dystopie, Alternativweltgeschichte und Utopien
 - 3.8.3. *Cartoon*
- 3.9. Realistisches *Hardsurface* Rendering
 - 3.9.1. Studio-Szene
 - 3.9.2. Lichter
 - 3.9.3. Physische Kamera
- 3.10. NPR *Hardsurface* Rendering
 - 3.10.1. *Wireframe*
 - 3.10.2. *Cartoon Shader*
 - 3.10.3. Illustration



*Schließen Sie diesen
Universitätsexperten ab und
eröffnen Sie sich neue Chancen
auf dem Arbeitsmarkt"*

05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“ *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein* **”**

Die Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.



Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.

In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



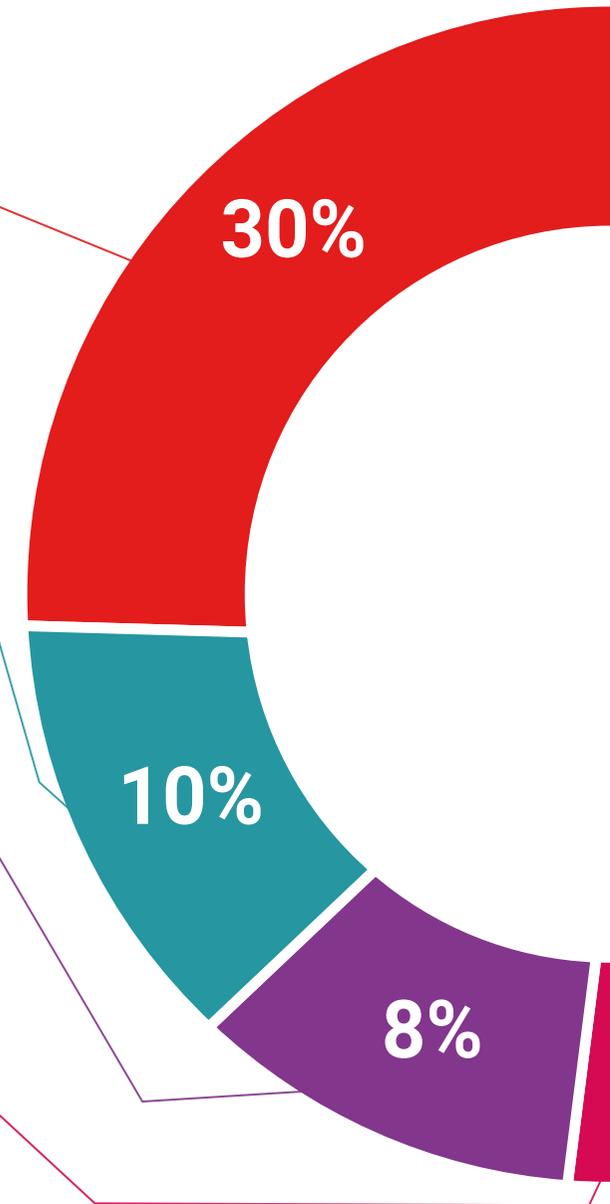
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

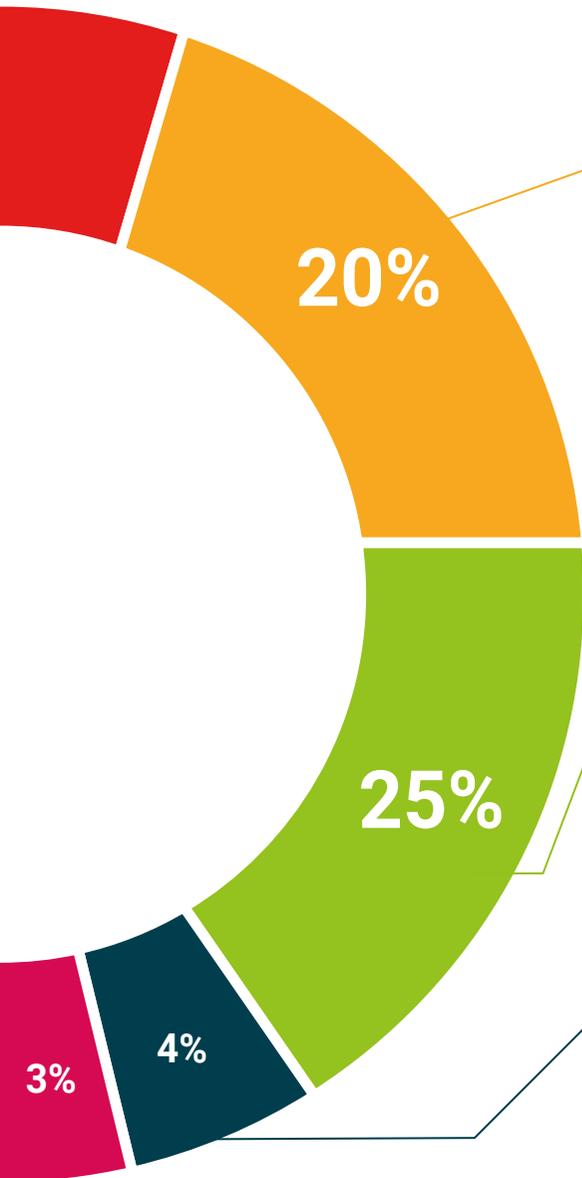
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Digitale Bildhauerei für Starre Oberflächen, Maschinen und Texturierung 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 Digitale Bildhauerei für Starre Oberflächen, Maschinen und Texturierung** 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 Digitale Bildhauerei für Starre Oberflächen, Maschinen und Texturierung**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovativ
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Digitale Bildhauerei für
Starre Oberflächen,
Maschinen und Texturierung

Modalität: Online

Dauer: 6 Monate

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 450 Std.

Universitätsexperte

Digitale Bildhauerei für Starre
Oberflächen, Maschinen
und Texturierung

