

# Universitätsexperte

## Modellierung mit Blender



**tech** technologische  
universität

## Universitätsexperte Modellierung mit Blender

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-modellierung-blender](http://www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-modellierung-blender)

# 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

Heute ist Blender eines der am häufigsten verwendeten Werkzeuge für Designer, um Objekte präzise zu bearbeiten oder in 3D zu modellieren. Daher ist der richtige Umgang mit ihm in der Welt des Designs unverzichtbar. In diesem Programm verraten Fachleute die Geheimnisse und Tricks, die sie im Laufe der Jahre perfektioniert haben, um es einzusetzen. Auf diese Weise und in einer 100%igen Online-Modalität werden die Studenten in der Lage sein, die Schnittstelle zu erlernen und zu handhaben, um eine Figur von Null bis zum Render zu erstellen, wobei jedes Problem, das während des Bildhauerprozesses auftreten kann, gelöst wird.





“

*Experten werden Ihnen ihre Tricks  
und Geheimnisse verraten, um ein  
Experte in Blender zu werden"*

Blender ist eines der meistgenutzten Programme für 3D-Modellierer, die an großen Projekten in der Welt des Films und der Videospiele gearbeitet haben. Es hilft dabei, Formen in digitalem Ton zu formen, Menschen aus anderen Universen zu erschaffen und beim Rendern ein realistisches und flüssiges Ergebnis zu erzielen. Außerdem ist es intuitiver zu bedienen als andere Software, weshalb es auch zur Erstellung von Figuren wie Baymax aus Disney Pixar's Big Hero 6 oder zur Verkleidung von Pikachu im Deadpool-Kostüm verwendet wurde.

Aus all diesen Gründen ist es unerlässlich, dass Designer, die mit der Modellierung beginnen wollen, über eine gründliche Kenntnis dieser Werkzeuge verfügen. TECH stellt daher diesen Universitätsexperten vor, bei dem die Studenten dank der 100%igen Online-Modalität ihr Lerntempo an ihre täglichen Aktivitäten anpassen können. So können sie von überall auf der Welt und zu einem Zeitpunkt, der ihnen passt, auf Inhalte zugreifen.

Dazu lernen sie das Blender-Werkzeug, die Texturierung mit Substance Painter und den Exportprozess nach Unreal im Detail kennen. Außerdem lernen sie durch die Schnittstelle, wie ein Profi mit dem Programm umzugehen. Er gibt einen umfassenden Überblick über die verschiedenen Methoden zur Modellierung von Figuren oder Kreaturen, zur Optimierung ihrer Modellierung, zur Verbesserung der Symmetrie, zu ihrer Einteilung in Gruppen und generell zu allem, was für die organische 3D-Modellierung notwendig ist.

All diese Inhalte werden von didaktischen Videos begleitet, in denen die geeignetsten Arbeitsweisen von Fachleuten erklärt werden und die Tricks für das Modellieren eines Kopfes, die Gestaltung von Haaren, Kleidung usw. vorgestellt werden. Ein vollständiger und aktueller Universitätsexperte, ideal für den Einstieg in diesen neuen Sektor.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Modellierung mit Blender vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ◆ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Lektionen, 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



*Dank dieser Qualifikation können Sie in der Welt der künstlerischen Gestaltung und des Modellierens vorankommen"*

“

*TECH hat die Relearning-Methode entwickelt und perfektioniert, um Ihnen ein natürliches und progressives Lernen zu ermöglichen und Ihre Fähigkeiten für neue Herausforderungen zu stärken"*

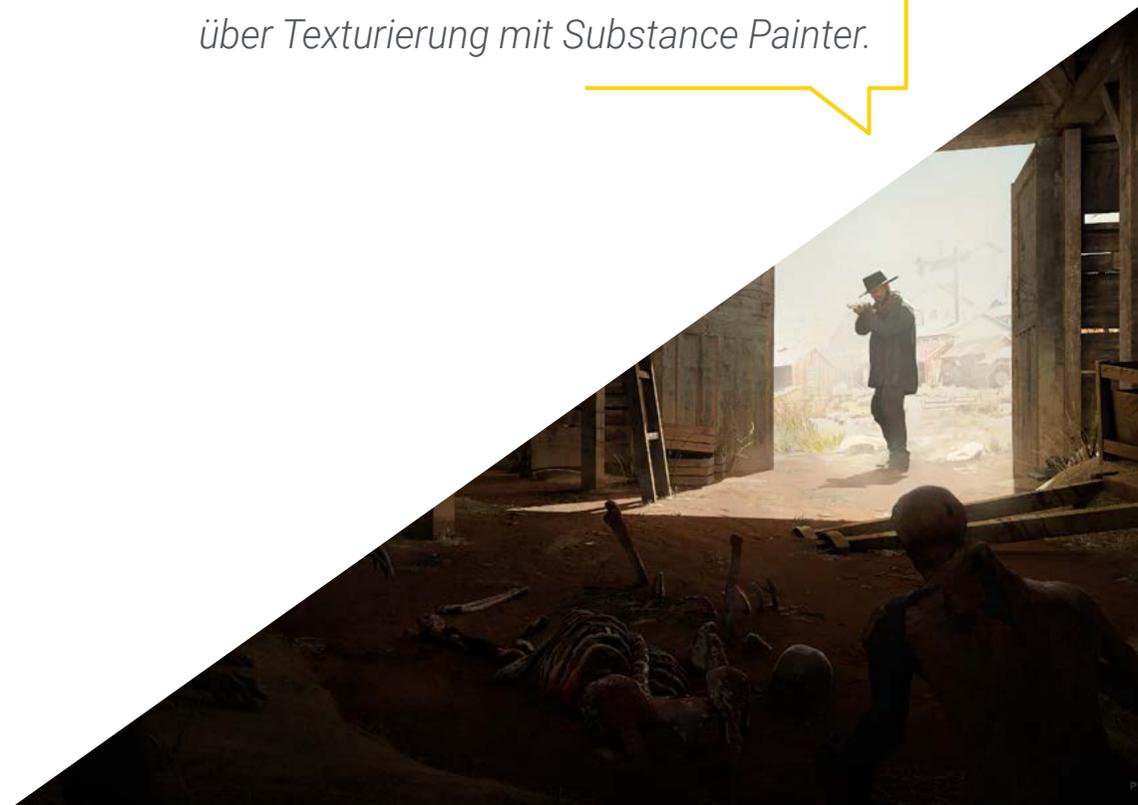
Zu den Dozenten des Programms gehören Spezialisten aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von führenden Gesellschaften und angesehenen Universitäten.

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

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

*Dank des 100%igen Online-Modus können Sie Ihr Lerntempo anpassen, ohne Ihre beruflichen und privaten Aktivitäten aufgeben zu müssen.*

*Schreiben Sie sich jetzt für dieses Programm ein und Sie erhalten Zugang zu den aktuellsten und innovativsten Inhalten über Texturierung mit Substance Painter.*



# 02 Ziele

Die perfekte Kenntnis der fortschrittlichsten Programme in der Welt der 3D-Modellierung ist für jede Fachkraft unerlässlich. Daher bietet dieser Universitätsexperte den Studenten alle Kenntnisse, die sie benötigen, um mit der Blender-Oberfläche mit einem hohen Maß an Kompetenz umzugehen. Nach ihrem Abschluss werden sie in der Lage sein, wichtige Projekte für die angesehensten Unternehmen des Sektors durchzuführen oder im Gegenteil ihre Dienste als unabhängige Modellierer anzubieten, was einen wichtigen Karrieresprung darstellt.



“

*Es ist Zeit, Ihre Ziele zu erreichen.  
Werden Sie ein Blender-Experte und  
erstellen Sie Figuren für einen Film  
oder einen animierten Kurzfilm"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Detailliertes Kennen aller Schritte zur Erstellung eines 3D-Modells eines Profis
- ◆ Kennen und Verstehen, wie Texturen funktionieren und wie sie die Modellierung beeinflussen
- ◆ Meistern verschiedener Programme, mit Schwerpunkt auf Modellierung, Texturierung und Echtzeit, die heute in der professionellen Welt verwendet werden
- ◆ Anwenden der erworbenen Kenntnisse bei der Lösung von Modellierungsproblemen
- ◆ Wissen, wie man die für eine vollständige 3D-Modellierung aufgewendete Zeit organisiert und kontrolliert, und lernen, ihre Arbeit im Hinblick auf mögliche Aufträge zu bewerten
- ◆ Kennen der neuesten Updates in der Welt des Modellierens und der Videospiele, wobei man über die aktuellsten und am häufigsten verwendeten Tools jedes Programms lernt
- ◆ Gekonntes Einsetzen des erworbenen Wissens, um eigene Projekte zu erstellen und diese intelligent in ihr Portfolio aufzunehmen
- ◆ Entwickeln der Ressourcen der einzelnen Programme, um die beste Wirkung für die Modellierung zu erzielen
- ◆ In der Lage sein, einen für die Beschäftigung geeigneten Arbeitsplan zu erstellen
- ◆ Lösen komplexer Probleme und Treffen verantwortungsvoller Entscheidungen





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. 3D-Modellierung mit Blender

- ◆ Detailliertes Kennen des Blender-Werkzeug, das von den Profis am häufigsten verwendet wird
- ◆ Kennen der Benutzeroberfläche und der Verwendung des Programms, für ein professionelles Ergebnis in kürzester Zeit
- ◆ Vergleichen jedes Werkzeugs mit einem ähnlichen Werkzeug im polygonalen Modus und seine Vorteile kennen
- ◆ Kennen der Tools, die während des 3D-Modellierungsprozesses verwendet werden, und deren Optimierung
- ◆ Erkennen von Fehlern in der 3D-Modellierung und wissen, wie man sie auf intelligente Weise behebt

### Modul 2. Texturierung mit Substance Painter

- ◆ Vertiefen der Kenntnisse über das Programm Substance Painter, das heutzutage in der Welt der Videospiele am häufigsten für die Texturierung verwendet wird
- ◆ Verstehen des Prozesses des *Baking* eines hochauflösenden Modells in ein niedrigauflösendes Modell
- ◆ Kennen der verschiedenen Schichten eines Materials und verstehen, wie sie sich auf das Material auswirken
- ◆ Erstellen von Materialien von Grund auf und ändern bestehender Materialien, um ein völlig individuelles Material zu erhalten
- ◆ Wissen, wie man mit Mapping-Koordinaten und Masken arbeitet, um Texturen korrekt auf das Modell anzuwenden
- ◆ Kennen der Pinsel, wissen, wie man sie benutzt und wie man personalisierte Pinsel erstellt
- ◆ Lernen die Ressourcen des Programms und andere externe Ressourcen zu nutzen, um Texturen zu verbessern
- ◆ Erlernen verschiedener Methoden zum Erstellen oder Ändern von Texturen

### Modul 3. Exportieren in Unreal

- ◆ Beherrschen der Unreal Engine in Echtzeit, um perfekt mit einem 3D-Modell und seinen Texturen arbeiten zu können
- ◆ Verstehen der Eigenschaften von Unreal-Materialien
- ◆ Wissen, wie man mit Unreal-Materialknoten arbeitet, um Texturen mit Effekten zu versehen und so einzigartige Materialien zu erhalten
- ◆ Realistisches Beleuchten einer Unreal-Szene entsprechend der gewünschten Umgebung
- ◆ Konfigurieren von Unreal *Lightmaps*, um eine bessere Auflösung zu erzielen und die Leistung der Engine zu optimieren
- ◆ Grundlegendes Nachbearbeiten, um Renderings mit guten visuellen Effekten zu erstellen



*Mit TECH werden Sie in der Lage sein, Ihre Ziele zu erreichen, unabhängig zu sein und Ihre Karriere in Richtung Erfolg in der Welt der 3D-Modellierung voranzutreiben"*

# 03

## Kursleitung

Der Universitätsexperte in Modellierung mit Blender verfügt über einen Lehrkörper, der in diesem Sektor eine große Rolle spielt. Sie haben einen Teil ihrer Laufbahn den Hinweisen und Ratschlägen gewidmet, die sie im Laufe des Programms vorstellen werden. Sie werden auch zur Verfügung stehen, um alle Fragen zu beantworten, die die Studenten bei der Durchführung der praktischen Übungen oder bei der Wiederholung des Lehrplans haben könnten. Darüber hinaus wurde der gesamte Lehrplan auf der Grundlage ihrer Kenntnisse und Empfehlungen entwickelt, wobei die wichtigsten und gefragtesten Aspekte des Bereichs zusammengefasst wurden.





“

*Sie werden von den besten Designern und Modellierern des Sektors lernen und ihre Geheimnisse für hervorragende Arbeit entdecken"*

## Leitung



### Dr. Vidal Peig, Teresa

- ◆ Spezialistin für Kunst und Technologie (digitale Kunst, 2D, 3D, VR und AR)
- ◆ Designerin und Erstellerin von 2D-Charakterskizzen für Handyspiele
- ◆ Designerin bei Sara Lee, Bordy Motorbikes, Hebo und Full Gass
- ◆ Dozentin und Leiterin des Masterstudiengangs in Videospieldesign
- ◆ Dozentin an der Universität von Girona
- ◆ Promotion in Architektur an der Polytechnischen Universität von Katalonien
- ◆ Hochschulabschluss in Kunst an der Universität von Barcelona

## Professoren

### Hr. Alcalde Perelló, Dimas

- ◆ Spezialist für die künstlerische Gestaltung von Videospiele und angewandten Spielen
- ◆ Künstlerische Leitung bei BluetechWorlds
- ◆ Dozent für den Studiengang Künstlerische Gestaltung von Videospiele und angewandten Spielen, ENTI UB
- ◆ Hochschulabschluss in Künstlerischer Gestaltung für Videospiele und angewandte Spiele an der Universität von Barcelona
- ◆ Masterstudiengang in Lehrerbildung für die Sekundarstufe, Berufsausbildung und Sprachunterricht an der Universität La Rioja UNIR
- ◆ Berufsausbildung in 3D-Animation, Spiele und interaktive Umgebungen durch das Zentrum für Fotostudien

### Hr. Llorens Aguilar, Víctor

- ◆ Experte für 3D-Modellierung
- ◆ Dozent in Kursen zum Thema 3D-Modellierung
- ◆ Dozent für Scratch an Privatschulen
- ◆ Hochschulabschluss in 3D-Animation, Spiele und interaktive Umgebungen

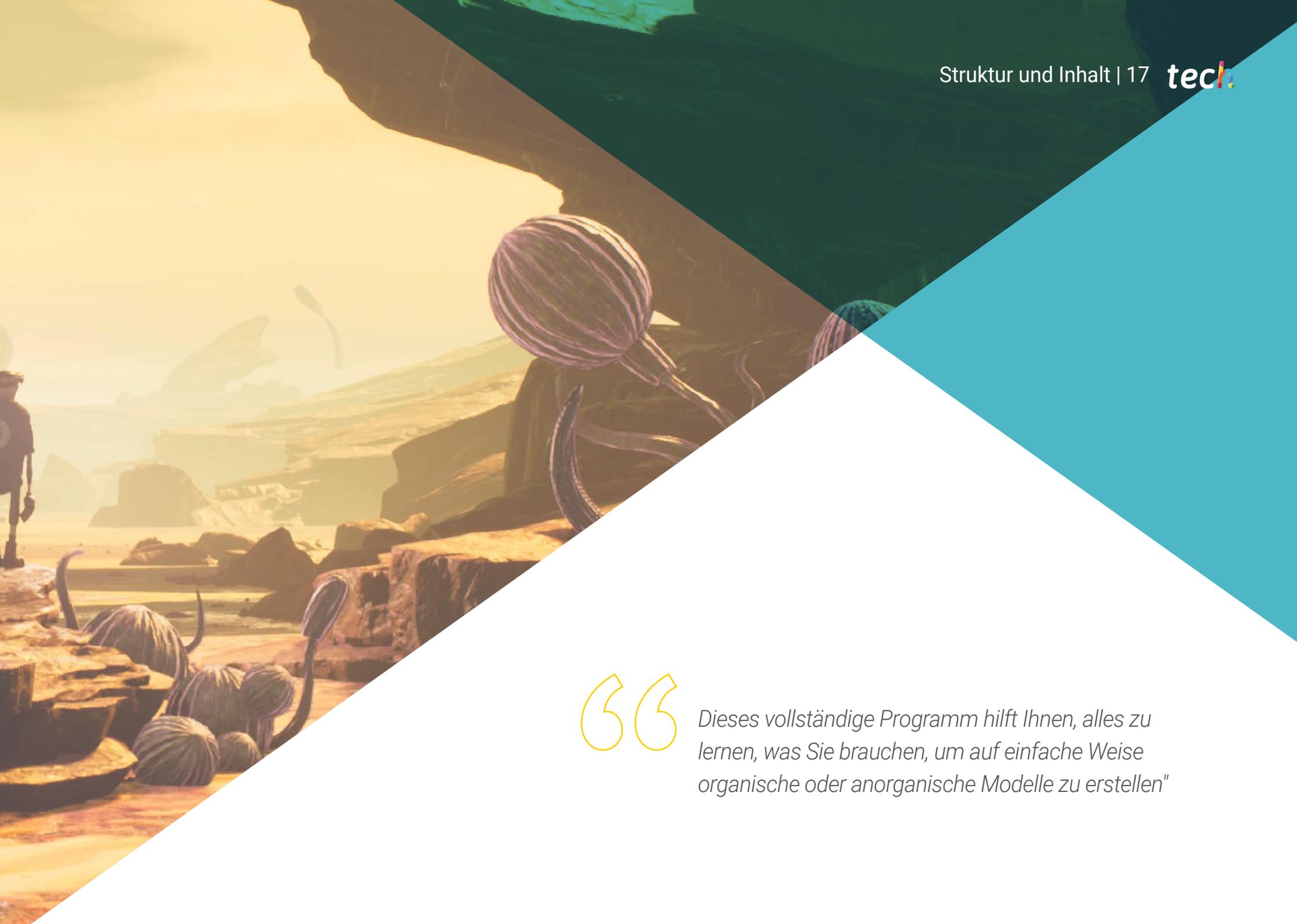


# 04

## Struktur und Inhalt

Dieser Universitätsexperte in Modellierung mit Blender enthält ein komplettes und aktuelles Programm und deckt in seiner Struktur alle wichtigen Aspekte des Sektors ab. Auf diese Weise lernen die Studenten die Benutzeroberfläche dieser Software kennen und können ihr Wissen anwenden, um realistische Figuren oder harte Oberflächen zu erstellen. Dies alles mit entsprechender audiovisueller Unterstützung, praktischen Übungen und ergänzenden Leitfäden.





“

*Dieses vollständige Programm hilft Ihnen, alles zu lernen, was Sie brauchen, um auf einfache Weise organische oder anorganische Modelle zu erstellen"*

## Modul 1. 3D-Modellierung mit Blender

- 1.1. Schnittstelle
  - 1.1.1. Installation und Erstkonfiguration
  - 1.1.2. Dropdown-Menüs und Schnittstellenmodi
  - 1.1.3. Navigation in der 3D-Umgebung
- 1.2. Erstellung von Objekten und Auswahl
  - 1.2.2. Änderung der Basistopologie
  - 1.2.3. Arbeitsmodi
- 1.3. Bearbeitung
  - 1.3.1. Hinzufügen neuer Geometrie
  - 1.3.2. Änderung von Geometrien
  - 1.3.3. Modifikatoren und *Mirror*
- 1.4. Geometrie
  - 1.4.1. Smooth-Modifikator
  - 1.4.1. Verbinden und Trennen von *Meshes*
  - 1.4.2. Detriangulieren
- 1.5. Bearbeitungsmodus
  - 1.5.1. Modellierung der Grundeinheiten
  - 1.5.2. *Loops*
  - 1.5.3. Tris und Ngones
  - 1.5.4. Unterteilung - Werkzeug und Modifikator
  - 1.5.5. Sichtbarkeit - Ausblenden und Einblenden von Objekten
  - 1.5.6. Snap
  - 1.5.7. Glatte oder flache Vorschau Modi
- 1.6. Retopologie
  - 1.6.1. Eine *Mesh* über eine andere legen
  - 1.6.2. Erstellen von Objekten mit dem 3D-Cursor
- 1.7. Organische Modellierung
  - 1.7.1. Form und Topologie
  - 1.7.2. Verwendung von Kurven
  - 1.7.3. *Surface* und *Nurbs*





- 1.8. *Sculpting*
  - 1.8.1. Pinsel und Befehle
  - 1.8.2. Verwendung von Remesher
- 1.9. Auswahl
  - 1.9.1. Auswahl von *Meshes*
  - 1.9.2. Änderung von Auswahlen
  - 1.9.3. Auswahl nach Scheitelpunkten, Kanten oder Flächen
- 1.10. Vertex Paint
  - 1.10.1. Pinsel-Optionen
  - 1.10.3. Erstellung von IDMaps

## Modul 2. Texturierung mit Substance Painter

- 2.1. Substance Painter
  - 2.1.1. Neues Projekt erstellen und Modelle neu importieren
  - 2.1.2. Grundlegende Steuerelemente und Schnittstelle. 2D- und 3D-Ansichten
  - 2.1.3. *Bakes*
- 2.2. *Baking*-Schichten
  - 2.2.1. *World Space Normal*
  - 2.2.2. *Ambient Occlusion*
  - 2.2.3. *Curvature*
  - 2.2.4. *Position*
  - 2.2.5. *ID, Normal, Thickness*
- 2.3. Ebenen
  - 2.3.1. *Base Color*
  - 2.3.2. *Roughness*
  - 2.3.3. *Metallic*
  - 2.3.4. *Material*
- 2.4. Masken und Generatoren
  - 2.4.1. *Layers* und UVs
  - 2.4.2. Masken
  - 2.4.3. Prozedurale Generatoren

- 2.5. Grundmaterial
  - 2.5.1. Arten von Materialien
  - 2.5.2. Benutzerdefinierte Generatoren
  - 2.5.3. Erstellung eines Basismaterials von Grund auf
- 2.6. Pinsel
  - 2.6.1. Parameter und vordefinierte Pinsel
  - 2.6.2. Alphas, Lazy Mouse und Symmetrie
  - 2.6.3. Benutzerdefinierte Pinsel erstellen und speichern
- 2.7. Partikel
  - 2.7.1. Partikel-Pinsel
  - 2.7.2. Eigenschaften der Partikel
  - 2.7.3. Partikel mit Masken
- 2.8. Projektionen
  - 2.8.1. Vorbereiten der Texturen
  - 2.8.2. Stencil
  - 2.8.3. Klonen
- 2.9. Substance Share/Source
  - 2.9.1. Substance Share
  - 2.9.2. Substance Source
  - 2.9.3. Textures.com
- 2.10. Terminologie
  - 2.10.1. *Normal Map*
  - 2.10.2. *Padding* oder *Bleed*
  - 2.10.3. *Mipmapping*

### Modul 3. Exportieren in Unreal

- 3.1. Unreal Engine
  - 3.1.1. Game Exporter
  - 3.1.2. Neues Projekt und Steuerelemente erstellen
  - 3.1.3. Modelle in Unreal importieren
- 3.2. Grundlegende Materialeigenschaften
  - 3.2.1. Materialien und Knotenpunkte erstellen
  - 3.2.2. Constant und ihre Werte
  - 3.2.3. Texture Sample





- 3.3. Gemeinsame Materialknoten
  - 3.3.1. Multiply
  - 3.3.2. Texture Coordinate
  - 3.3.3. Add
  - 3.3.4. Fresnel
  - 3.3.5. Panner
- 3.4. Materialien und Bloom
  - 3.4.1. Linear Interpolate
  - 3.4.2. Power
  - 3.4.3. Clamp
- 3.5. Texturen zum Ändern des Materials
  - 3.5.1. Masken
  - 3.5.2. Transparente Texturen
  - 3.5.3. Match Color
- 3.6. Grundlegende Beleuchtung
  - 3.6.1. *Light Source*
  - 3.6.2. *Skylight*
  - 3.6.3. Nebel
- 3.7. Füllung und kreative Beleuchtung
  - 3.7.1. *Point Light*
  - 3.7.2. *Spot Light* und *Rect Light*
  - 3.7.3. Objekte als Lichtquellen
- 3.8. Nächtliche Beleuchtung
  - 3.8.1. Eigenschaften der *Light Source*
  - 3.8.2. Eigenschaften des *Fog*
  - 3.8.3. Eigenschaften des *Skylight*
- 3.9. *Lightmaps*
  - 3.9.1. Viewer-Modi. *Lightmap Density*
  - 3.9.2. Verbesserung der Auflösung von *Lightmaps*
  - 3.9.3. *Lightmass Importance Volume*
- 3.10. *Rendering*
  - 3.10.1. Kameras und ihre Parameter
  - 3.10.2. Grundlegende Nachbearbeitung
  - 3.10.3. *High Resolution Screenshot*

# 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 hinter sich lässt 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"*



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



*Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.*

## 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 Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert. Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodology

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 zu spezialisieren. 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 spanischsprachigen Online-Universität 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 fortgebildet. 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 Ihre Spezialisierung 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



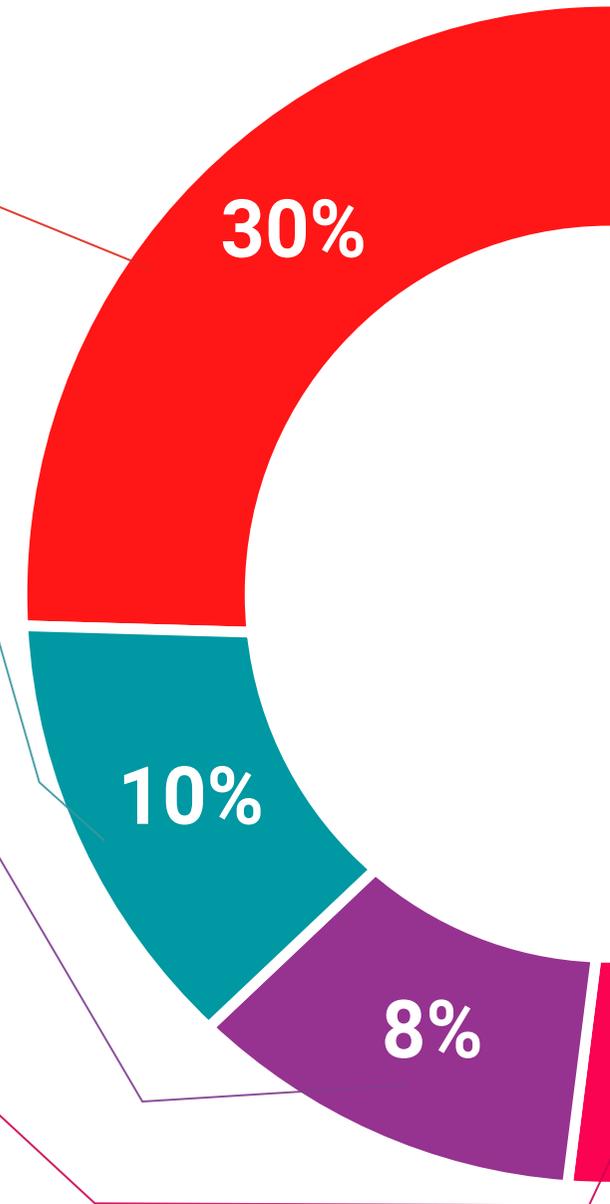
#### Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

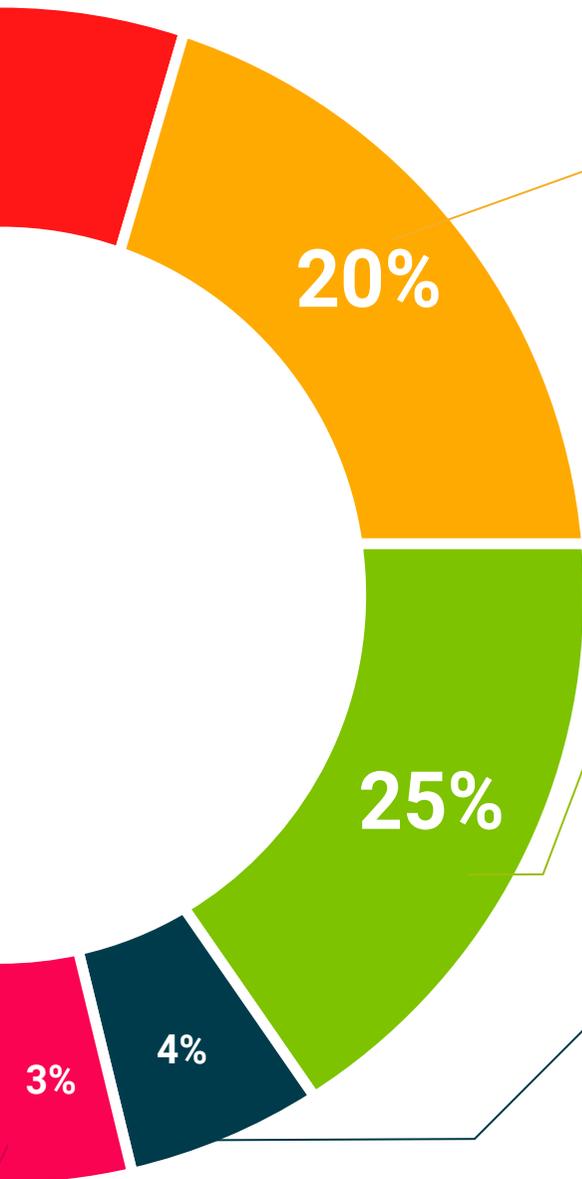
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





#### Case Studies

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.



#### Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

# Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Modellierung mit Blender garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung 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 Modellierung mit Blender** 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 Modellierung mit Blender**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**



\*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 qualitat  
online-Ausbildung  
entwicklung institutionen  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte  
Modellierung mit Blender

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Universitätsexperte

## Modellierung mit Blender

