

Universitätskurs

Blender in der 3D-Industrie

Universitätskurs Blender in der 3D-Industrie

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/universitatskurs/blender-3d-industrie

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodologie

Seite 22

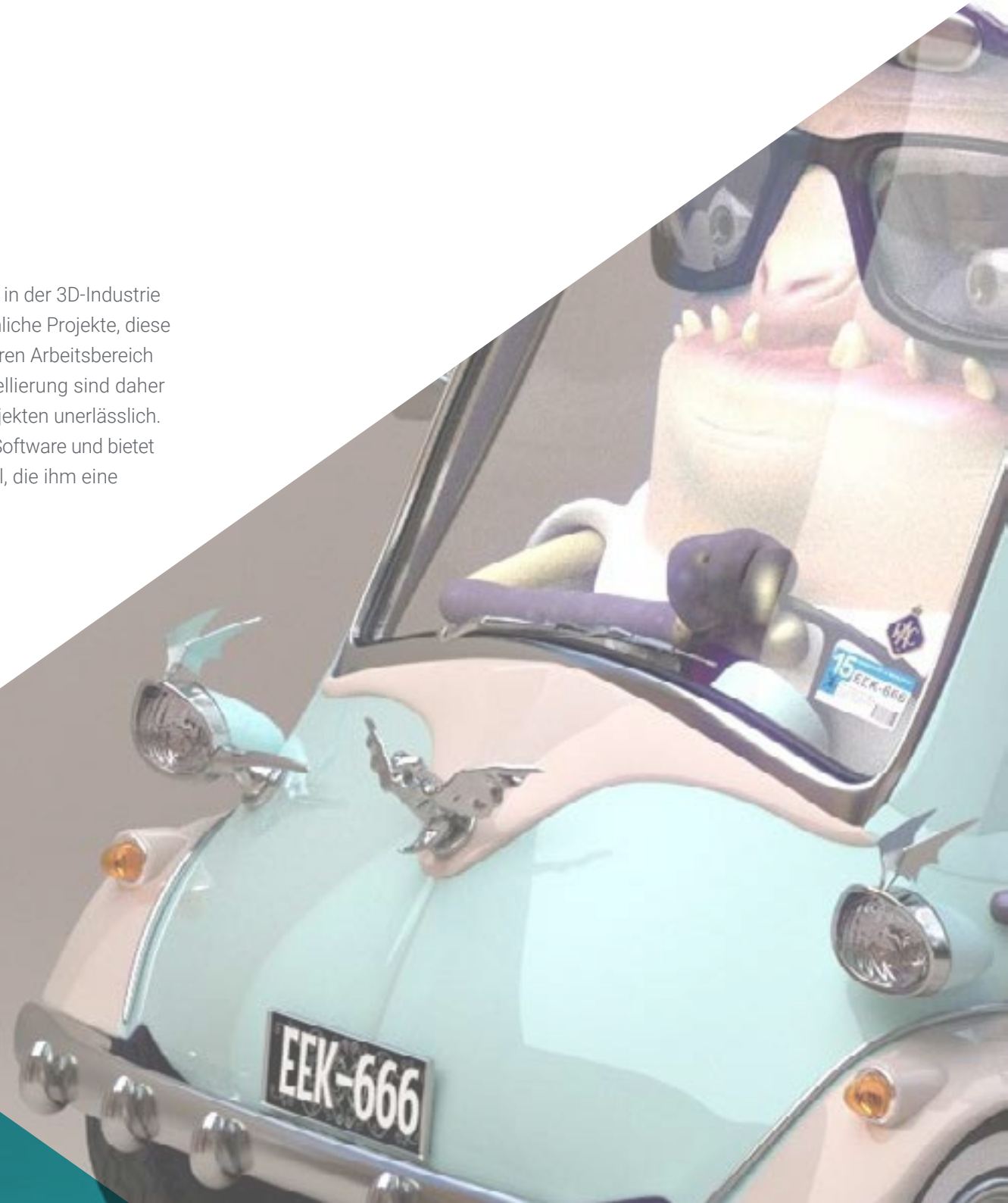
06

Qualifizierung

Seite 30

01 Präsentation

Es ist eine Tatsache, dass Blender auf Dauer Bestand haben wird, da es in der 3D-Industrie mehr und mehr eingesetzt wird. Ob für große Produktionen oder persönliche Projekte, diese umfassende Software bietet kreative Lösungen und einen unverzichtbaren Arbeitsbereich für jeden Designprofi. Als Informatiker mit dem Schwerpunkt 3D-Modellierung sind daher fundierte Kenntnisse in Blender für die erfolgreiche Umsetzung von Projekten unerlässlich. Dieses Programm befasst sich also mit allen technischen Aspekten der Software und bietet dem Studenten eine vollständige Fortbildung in diesem wichtigen Tool, die ihm eine bemerkenswerte berufliche Verbesserung ermöglicht.





“

Lernen Sie, wie Sie mit Blender 3D-Objekte, Computeranimationen und visuelle Effekte erstellen und diese an Ihre Produktionen anpassen können"

Blender ist ein plattformübergreifendes Computerprogramm, mit dem alle Arten von Designaufgaben durchgeführt werden können. Mit seiner großen Vielfalt an Werkzeugen eignet es sich für nahezu jede Art der Medienproduktion. Heute nutzen Studios auf der ganzen Welt diese Technologie für kommerzielle Projekte wie Videospiele und Spielfilme.

Dieser Universitätskurs lehrt den Studenten von der Texturierung bis zum Rendering oder der Retopologie den richtigen Umgang mit dieser Software. Daher ist ein umfassendes Wissen über alle Möglichkeiten dieses Werkzeugs für Personen, die ihre berufliche Leistung verbessern wollen, von entscheidender Bedeutung. Die Inhalte, die der Student in diesem Programm findet, wurden von einer Gruppe von Experten erstellt, die Blender in- und auswendig kennen und wissen, wie man das Beste aus dem Tool herausholt.

Mit Motivation und dem richtigen Lernmaterial wird der Student in dieser Fortbildung mit Blender vertraut gemacht und erwirbt das notwendige Wissen, um die technische Leitung und Verwaltung zu bewältigen. Auf diese Weise kann er ein 3D-Informatiker in Film-, Werbe- und Videospieleunternehmen werden und sogar ein großartiger digitaler Modellierer, der als *Freelance* arbeiten kann.

Der Studiengang wird vollständig online unterrichtet, so dass der Designprofi ihn mit anderen Aktivitäten oder mit seinen eigenen persönlichen oder beruflichen Verpflichtungen kombinieren kann. Für die Erlangung des Abschlusses ist keine Abschlussarbeit erforderlich, was auch die Arbeitsbelastung der Studenten verringert und einen großen Vorteil für das Studium des gesamten Lehrplans darstellt.

Dieser **Universitätskurs in Blender in der 3D-Industrie** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Erarbeitung von praktischen Fällen, die von Experten in 3D-Modellierung 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 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



Sie werden zu einem Profi in der digitalen Welt dank der besten Lernmethoden und Werkzeuge, die dieser Universitätskurs bietet"



TECH bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihre tägliche Arbeit mit diesem 100%igen Universitätskurs zu verbinden, was bedeutet, dass Sie Ihre Karriere weiter vorantreiben können, ohne Ihre Verpflichtungen zu vernachlässigen"

Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten von führenden Unternehmen und angesehenen 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 von realen Situationen ausgerichtet ist.

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

Sie werden zu einer Referenz in Blender und zu einer Referenz für Ihre Kollegen in der 3D-Modellierung.

Mit dieser Qualifizierung eröffnen sich vielfältige Möglichkeiten für den beruflichen Aufstieg und höher bezahlte Positionen.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs deckt die neuesten Entwicklungen im Blender-Tool ab, mit dem Ziel, die Studenten in den grundlegendsten Aspekten dieser wichtigen Software für die 3D-Modellierung zu unterrichten. Dank dieses Universitätskurses wird der Informatiker in der Lage sein, mit den verschiedenen Blender-Werkzeugen umzugehen, die ganz auf Modellierung, Montage, Animation, Simulation, Rendering und Erstellung dreidimensionaler Modelle ausgerichtet sind. Dies eröffnet dem Student zahlreiche Möglichkeiten für den beruflichen Aufstieg und besser bezahlte Positionen.



“

Mit Blender lassen sich alle Bereiche des digitalen Designs abdecken, um Inhalte, Effekte, Animationen und physikalische Effekte für Film- und Videospieldesignfirmen zu erstellen”



Allgemeine Ziele

- ◆ Erweitern der Kenntnisse über die menschliche und tierische Anatomie, um hyperrealistische Kreaturen zu entwickeln
- ◆ Beherrschen von Retopologie, UVs und Texturierung zur Perfektionierung der erstellten Modelle
- ◆ Erstellen eines optimalen und dynamischen Arbeitsablaufs für effizienteres Arbeiten in der 3D-Modellierung
- ◆ Besitzen der Fähigkeiten und Kenntnisse, die in der 3D-Branche am meisten gefragt sind, um sich auf die besten Stellen bewerben zu können





Spezifische Ziele

- ◆ In der Lage sein, auf ausgezeichnete Weise mit der Software zu arbeiten
- ◆ Übertragen von Kenntnissen aus Maya und Zbrush auf Blender, um erstaunliche Modelle erstellen zu können
- ◆ Vertiefen des Node-Systems von Blender zur Erstellung verschiedener *Shaders* und Materialien
- ◆ Durchführen von Rendering der Blender-Übungsmodelle mit den beiden *Render-Engines*: Eevee und Cycles

“

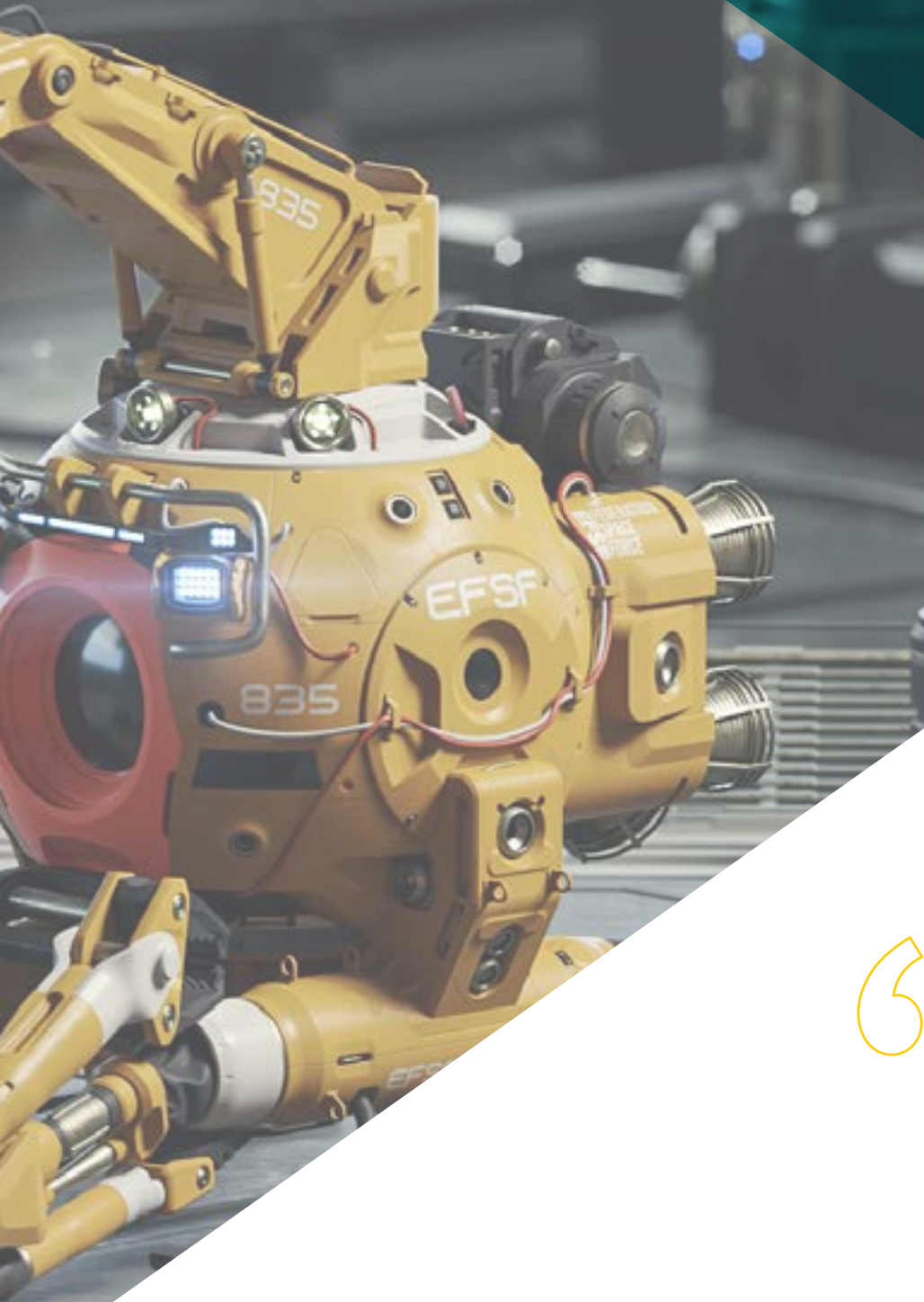
Dieser Universitätskurs wird Sie zu einem professionellen Informatiker machen, der sich mit Modellierung, Beleuchtung, Rendering, Animation und der Erstellung dreidimensionaler Modelle beschäftigt”

03

Kursleitung

Ein professionelles Dozententeam mit jahrelanger Erfahrung in der Verwendung von Blender in der 3D-Industrie leitet diesen Studiengang. Auf diese Weise wird dem Informatiker die bestmögliche Fortbildung im Umgang mit dieser weit verbreiteten Software garantiert, und zwar mit Leichtigkeit und Professionalität. Der Student wird jederzeit beraten und kann sich im Zweifelsfall an die Dozenten wenden.





“

Alle Inhalte dieses Programms wurden von den Dozenten sorgfältig zusammengestellt, darunter auch hochwertiges audiovisuelles Material"

Internationaler Gastregisseur

Joshua Singh ist ein führender Experte mit über 20 Jahren Erfahrung in der Videospielebranche, der international für seine Fähigkeiten in der künstlerischen Leitung und visuellen Entwicklung anerkannt ist. Mit einem soliden Hintergrund in Software wie Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter und Adobe Photoshop hat er sich im Bereich des Spieldesigns einen Namen gemacht. Darüber hinaus umfasst seine Erfahrung sowohl die visuelle 2D- als auch die 3D-Entwicklung, und er zeichnet sich durch kollaborative und durchdachte Problemlösungen in Produktionsumgebungen aus.

Darüber hinaus hat er als künstlerischer Leiter bei Marvel Entertainment mit Eliteteams von Künstlern zusammengearbeitet und diese angeleitet, um sicherzustellen, dass die Kunstwerke die erforderlichen Qualitätsstandards erfüllen. Außerdem war er Hauptzeichner bei Proletariat Inc., wo er eine sichere Umgebung für sein Team schuf und für alle Charaktere in Videospiele verantwortlich war.

Mit einer bemerkenswerten Karriere, die Führungsrollen bei Unternehmen wie Wildlife Studios und Wavedash Games umfasst, ist Joshua Singh ein Verfechter der künstlerischen Entwicklung und ein Mentor für viele in der Branche gewesen. Außerdem arbeitete er für große und bekannte Unternehmen wie Blizzard Entertainment und Riot Games, wo er als Senior-Charakterkünstler tätig war. Und zu seinen wichtigsten Projekten gehört die Mitarbeit an äußerst erfolgreichen Videospiele, darunter Marvel's Spider-Man 2, League of Legends und Overwatch.

Seine Fähigkeit, die Visionen von Produkt, Technik und Kunst zu vereinen, war grundlegend für den Erfolg zahlreicher Projekte. Neben seiner Arbeit in der Branche hat er seine Erfahrungen als Dozent an der renommierten Gnomon School of VFX weitergegeben und war Referent bei renommierten Veranstaltungen wie dem Tribeca Games Festival und dem ZBrush Summit.



Dr. Joshua, Singh

- Art Direktor bei Marvel Entertainment, Kalifornien, USA
- Hauptzeichner bei Proletariat Inc.
- Künstlerischer Leiter bei Wildlife Studios
- Art-Direktor bei Wavedash Games
- Senior-Charakterkünstler bei Riot Games
- Senior-Charakterkünstler bei Blizzard Entertainment
- Künstler bei Iron Lore Entertainment
- 3D-Künstler bei Sensory Sweep Studios
- Leitender Künstler bei Wahoo Studios/Ninja Bee
- Allgemeine Studien an der Universität Dixie State
- Hochschulabschluss in Grafikdesign an der Technischen Hochschule Eagle Gate

“

Dank TECH können Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen”

Leitung



Fr. Gómez Sanz, Carla

- ◆ Spezialistin in 3D-Animation
- ◆ Concept Artist, 3D-Modelliererin und Schattiererin bei Timeless Games Inc.
- ◆ Beraterin für Vignetten- und Animationsdesign für kommerzielle Angebote bei spanischen multinationalen Unternehmen
- ◆ 3D-Spezialistin bei Blue Pixel 3D
- ◆ Höhere Technikerin für 3D-Animation, Videospiele und interaktive Umgebungen an der Hochschule für Kommunikation, Bild und Ton CEV
- ◆ Masterstudiengang und Hochschulabschluss in 3D-Kunst, Animation und visuelle Effekte für Videospiele und Kino an der Hochschule für Kommunikation, Bild und Ton CEV



04

Struktur und Inhalt

Diese Fortbildung von TECH bietet die aktuellsten Inhalte auf dem Markt. Diese basieren auf den neuesten Entwicklungen des Blender-Tools und berücksichtigen dessen Vielseitigkeit bei der Durchführung aller Arten von Aufgaben, die für Informatiker von großer Bedeutung sind. Anhand von Fallbeispielen werden die Teilnehmer sehen, wie Knoten, Mapping und Schattierung durchgeführt werden, sowie das fortgeschrittene Rendering von 3D-Modellen in der Software.





“

Der theoretische Inhalt dieses Programms beinhaltet die neuesten Fortschritte im 3D-Design in Blender, die das endgültige Erscheinungsbild Ihrer Projekte verbessern werden"

Modul 1. Blender: eine Innovation in der Branche

- 1.1. Blender vs. ZBrush
 - 1.1.1. Vorteile und Unterschiede
 - 1.1.2. Blender und die 3D-Kunstindustrie
 - 1.1.3. Vor- und Nachteile von Freeware
- 1.2. Blender: Schnittstelle und Kenntnisse des Programms
 - 1.2.1. Schnittstelle
 - 1.2.2. Personalisierung
 - 1.2.3. Experimentieren
- 1.3. Kopfskulptur und Transposition der Steuerelemente von ZBrush zu Blender
 - 1.3.1. Menschliches Gesicht
 - 1.3.2. 3D-Bildhauerei
 - 1.3.3. Blender-Pinsel
- 1.4. *Full Body*-Bildhauerei
 - 1.4.1. Der menschliche Körper
 - 1.4.2. Fortgeschrittene Techniken
 - 1.4.3. Detail und Raffinesse
- 1.5. Retopologie und UV in Blender
 - 1.5.1. Retopologie
 - 1.5.2. UV
 - 1.5.3. Blender-UDIM
- 1.6. Von Maya zu Blender
 - 1.6.1. Hard Surface
 - 1.6.2. Modifikatoren
 - 1.6.3. Tastaturkürzel
- 1.7. Blender: Tipps und Tricks
 - 1.7.1. Palette der Möglichkeiten
 - 1.7.2. Geometry Nodes
 - 1.7.3. *Workflow*



- 1.8. Knoten in Blender: *Shading* und Texturplatzierung
 - 1.8.1. Knotenpunkt-System
 - 1.8.2. *Shaders* durch Knoten
 - 1.8.3. Texturen und Materialien
- 1.9. *Rendering* in Blender mit Cycles und Eevee
 - 1.9.1. Cycles
 - 1.9.2. Eevee
 - 1.9.3. Beleuchtung
- 1.10. Implementierung von Blender in unseren *Workflow* als Künstler
 - 1.10.1. Implementierung im *Workflow*
 - 1.10.2. Nach Qualität suchen
 - 1.10.3. Arten von Exporten

“

Die zahlreichen ergänzenden Fallstudien, die zu jedem Thema bereitgestellt werden, werden Ihr Wissen über die Verwendung von Blender zur Erstellung von 3D-Modellen erweitern"



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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen der Welt, seit es sie gibt. 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 konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses 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 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 Universitätskurs in Blender in der 3D-Industrie 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 **Universitätskurs in Blender in der 3D-Industrie** 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: **Universitätskurs in Blender in der 3D-Industrie**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 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 innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Blender in der 3D-Industrie

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

Universitätskurs Blender in der 3D-Industrie

