

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/design/universitatskurs/blender-3d-industrie

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

Blender ist eines der am weitesten verbreiteten Tools im Bereich der 3D-Modellierung. Ob bei großen Produktionen oder persönlichen Indie-Projekten, diese Software bietet kreative Lösungen und einen unverzichtbaren Arbeitsbereich für jeden Design-Profi. Daher ist es entscheidend, sie genau zu kennen, wenn es darum geht, den Arbeitsablauf weiter zu verbessern und sich für bessere Positionen in der Abteilung zu entscheiden oder Projekte mit größerem Erfolg durchzuführen. Dieses TECH-Programm befasst sich also mit allen technischen Aspekten von Blender und bietet dem Studenten eine umfassende Fortbildung in dem wichtigsten Werkzeug, das zu einer transzendentalen beruflichen Verbesserung führen wird.





“

Blender wird keine Geheimnisse mehr für Sie haben, wenn Sie diese Qualifizierung abgeschlossen haben, in dem Sie alle seine bestgehüteten Geheimnisse und Tricks kennenlernen werden"

Blender ist ein vielseitiges Werkzeug, mit dem der Designprofi alle möglichen Aufgaben erledigen kann. Von der Texturierung bis zum Rendering oder der Retopologie ist der richtige Einsatz dieses Programms oft entscheidend für das Endergebnis der Projekte und die professionelle Leistung des 3D-Designers.

Daher ist es für Menschen, die sich beruflich verbessern möchten, wichtig, alle Möglichkeiten dieses Tools zu kennen. Wenn Sie sich für dieses Programm einschreiben, lernen Sie in einem vollständigen Studienplan alles, was Blender für Ihre tägliche Arbeit mit sich bringt, und die Vorteile im Vergleich zu anderen Anwendungen wie ZBrush oder Maya.

Die Inhalte, die Sie hier finden, sind von höchster Qualität und wurden von einer Gruppe von Experten verfasst, die Blender bis zur Perfektion kennen und wissen, wie man das Beste aus dem Tool herausholen kann. All dies wird sich mit Sicherheit positiv auf die Bemühungen der Studenten auswirken, ihre beruflichen Ziele zu erreichen.

Der Studiengang wird vollständig online unterrichtet, so dass der Designprofi ihn mit anderen Aktivitäten oder mit seinen eigenen persönlichen oder beruflichen Verpflichtungen kombinieren kann. Es ist nicht notwendig, ein Abschlussprojekt zu absolvieren, um die Qualifikation zu erlangen, was die Arbeitsbelastung des Studenten erleichtert und ein großer Vorteil ist, wenn es darum geht, das Studium des gesamten Curriculums zu übernehmen.

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

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



Mit all dem Wissen, das Sie in diesem Universitätskurs erwerben werden, werden Sie die Referenz Ihrer Kollegen in Sachen Blender sein, was das Vertrauen Ihrer Organisation in Ihre Arbeitsleistung erhöhen wird“

“

Dieser Universitätskurs wird sich positiv auf Ihre berufliche Laufbahn auswirken, da es Sie zu einem Experten in dem Werkzeug macht, das Sie im Laufe Ihres Berufslebens am meisten benutzt haben“

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 Programms 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.

Der theoretische Inhalt dieses Programms umfasst die neuesten Entwicklungen in der Blender-Modellierung, die das endgültige Aussehen Ihrer persönlichen Projekte verbessern werden.

Diese Qualifikation ermöglicht es Ihnen, Ihre beruflichen Pflichten mit Ihrem Studium zu verbinden, was bedeutet, dass Sie Ihre Karriere weiter vorantreiben, ohne Ihre Verpflichtungen zu vernachlässigen.



02 Ziele

Dieses TECH-Programm enthält die aktuellsten Neuerungen des Blender-Tools, mit dem Ziel, die Studenten in den grundlegendsten Aspekten dieser wichtigen Software für die 3D-Modellierung zu unterrichten. Dank dieses Universitätskurses werden die Studenten ihren Arbeitsablauf und ihre persönliche Leistung verbessern, was zu zahlreichen Möglichkeiten für den beruflichen Aufstieg und besser bezahlte Positionen führt.



“

TECH teilt seine Ziele mit Ihnen. Schließen Sie sich dem besten Team von Profis an und setzen Sie auf eine glänzende Zukunft in der 3D-Modellierung mit Blender”



Allgemeine Ziele

- ◆ Erweiterung der Kenntnisse über die menschliche und tierische Anatomie, um hyperrealistische Kreaturen zu entwickeln
- ◆ Die Beherrschung von Retopologie, UVs und Texturierung zur Perfektionierung der erstellten Modelle
- ◆ Einen optimalen und dynamischen Arbeitsablauf schaffen, um effizienter in der 3D-Modellierung zu arbeiten
- ◆ Die in der 3D-Branche am meisten gefragten Fähigkeiten und Kenntnisse besitzen, um sich auf Top-Jobs bewerben zu können





Spezifische Ziele

- ◆ Hervorragende Leistung in der Software
- ◆ Übertragung von Kenntnissen aus Maya und Zbrush auf Blender, um erstaunliche Modelle erstellen zu können
- ◆ Einblicke in das Node-System von Blender zur Erstellung verschiedener *Shader* und Materialien
- ◆ Rendering der Blender-Übungsmodelle mit den beiden Render-Engines Eevee und Cycles

“

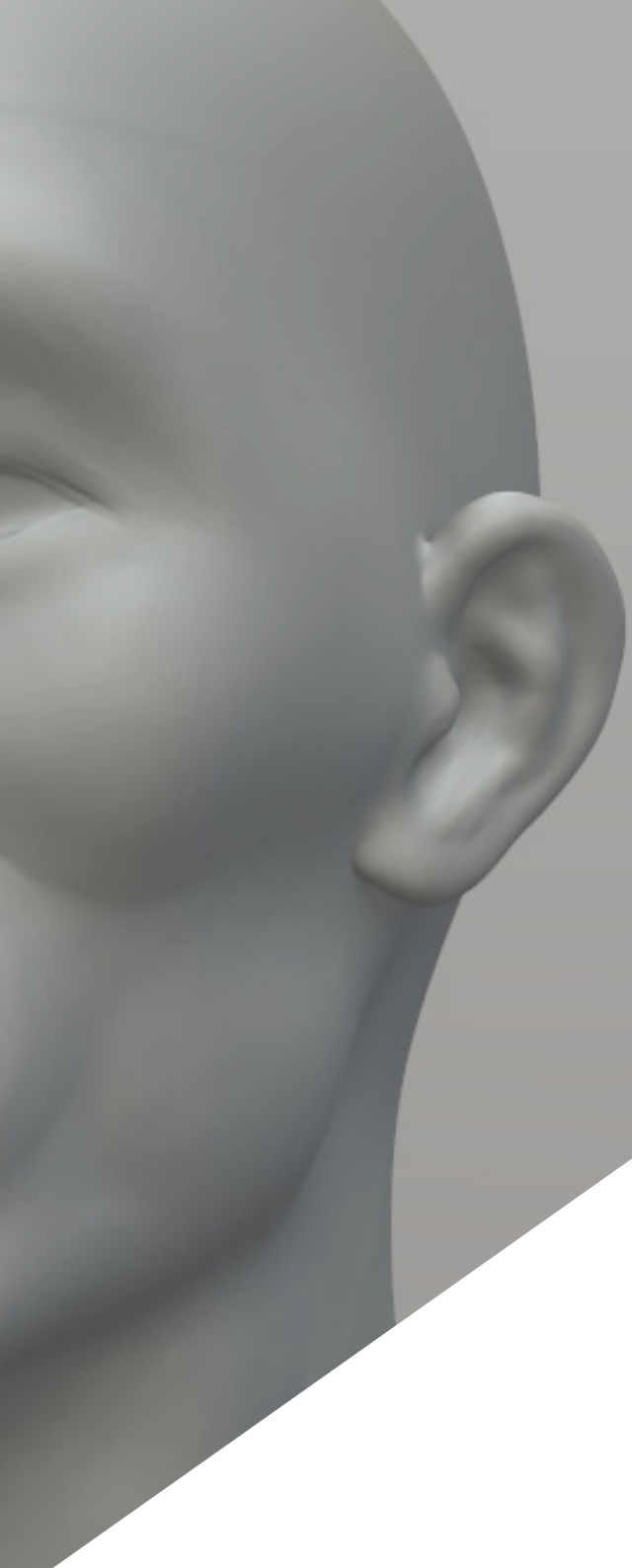
Die 3D-Branche erfordert Fachleute, die mit den gängigsten Tools auf dem Markt umgehen können, wobei Blender das wichtigste ist"

03

Kursleitung

Dieser Universitätskurs in Blender in der 3D-Industrie wird von einem professionellen Dozententeam geleitet, das über jahrelange Erfahrung im Umgang mit diesem Tool verfügt. So wird den Studenten die bestmögliche Weiterbildung in den wichtigsten Ins und Outs dieser Software garantiert. Der Student wird jederzeit beraten und kann sich bei Zweifeln bezüglich des Stundenplans oder technischer Fragen zum Blender-Tool an die Dozenten wenden.





“

In diesem Universitätskurs in Blender in der 3D-Industrie erwartet Sie ein Dozententeam, das Ihren Anforderungen entspricht“

Internationaler Gastdirektor

Joshua Singh ist ein führender Experte mit über 20 Jahren Erfahrung in der Videospelbranche, 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 Videospelen 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 Videospelen, 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. Singh, Joshua

- 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

“

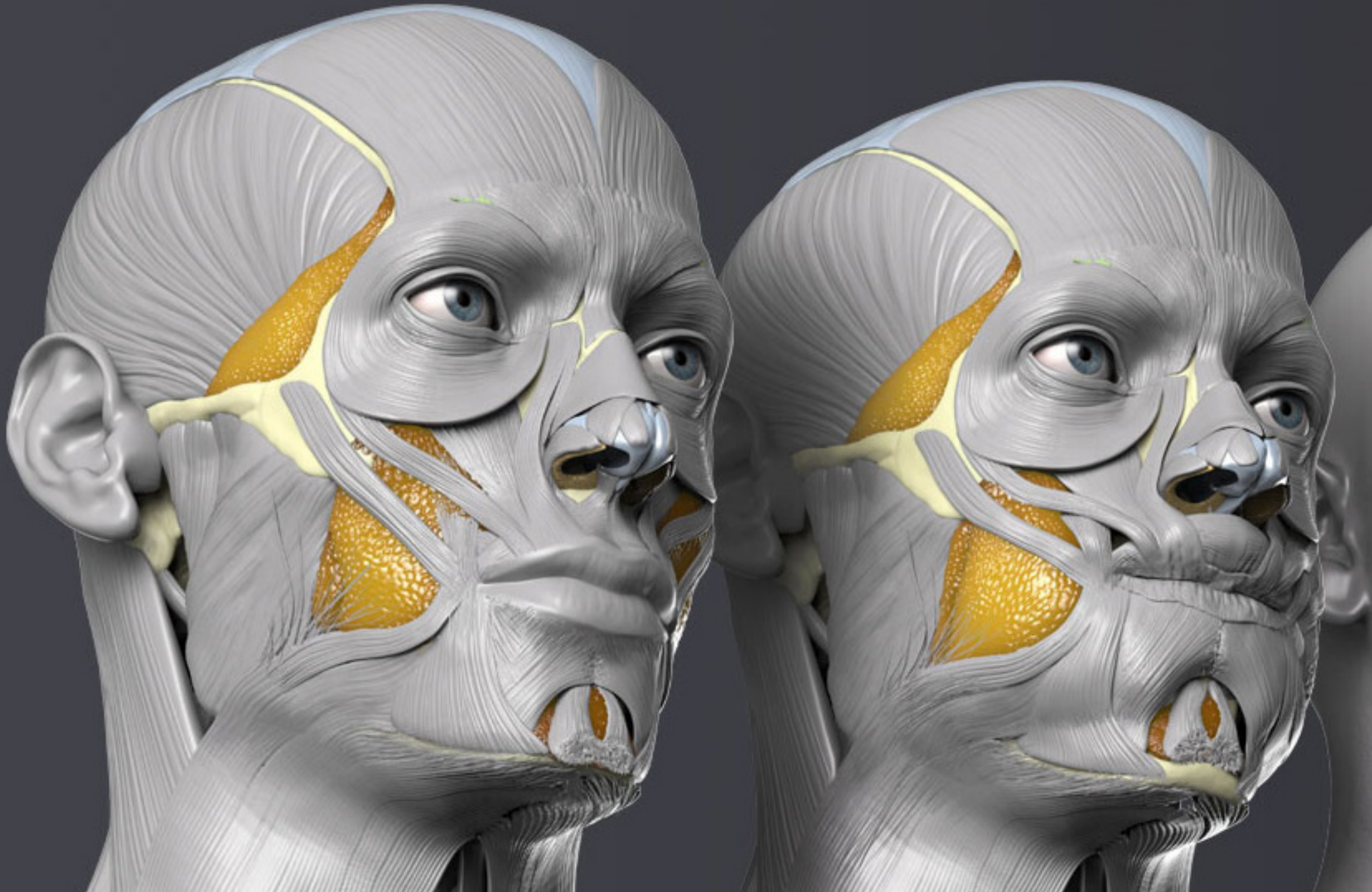
*Dank TECH können Sie mit
den besten Fachleuten der
Welt lernen”*

Kursleitung



Fr. Gómez Sanz, Carla

- 3D-Generalistin bei Blue Pixel 3D
- Concept Artist, 3D-Modeller, *Shading* bei Timeless Games Inc.
- Zusammenarbeit mit einem multinationalen Beratungsunternehmen für die Gestaltung von Vignetten und Animationen für kommerzielle Angebote
- Höherere Technikerin für 3D-Animation, Videospiele und interaktive Umgebungen an der CEV Höhere Schule für Kommunikation, Bild und Ton
- Master- und Bachelorstudiengang in 3D-Kunst, Animation und visuelle Effekte für Videospiele und Kino an der CEV Höhere Schule für Kommunikation, Bild und Ton



04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieser Qualifikation basiert auf den neuesten Entwicklungen des Blender-Tools und berücksichtigt dessen Vielseitigkeit, um alle Arten von Aufgaben zu erfüllen, die für den Designer von großer Bedeutung sind. Anhand von praktischen Beispielen erfahren Sie, wie Knoten in Blender erstellt werden, wie Mapping und Shading funktionieren und wie man 3D-Modelle rendert. Auf diese Weise kann der Student das Wissen kontextbezogen erwerben und seine eigenen Arbeitsabläufe schon vor Ende des Programms verbessern.



“

Sie werden Blender bei Ihrer täglichen Arbeit einsetzen, sogar bei Prozessen, für die Sie zuvor andere Tools verwendet haben, die schlechter waren oder Ihre Arbeit enorm verlangsamt haben"

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 Transpolation 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 UVs in Blender
 - 1.5.1. Retopologie
 - 1.5.2. UVs
 - 1.5.3. Blender UDIMs
- 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. Nodes in Blender: *Shading* und Texturplatzierung
 - 1.8.1. Knoten-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 Ausfuhren

“*Entscheiden Sie sich für die bestmögliche Zukunft und lassen Sie sich von den TECH-Profis mit ihrem Fachwissen im Bereich der 3D-Modellierung dabei helfen, diese zu erreichen*”

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

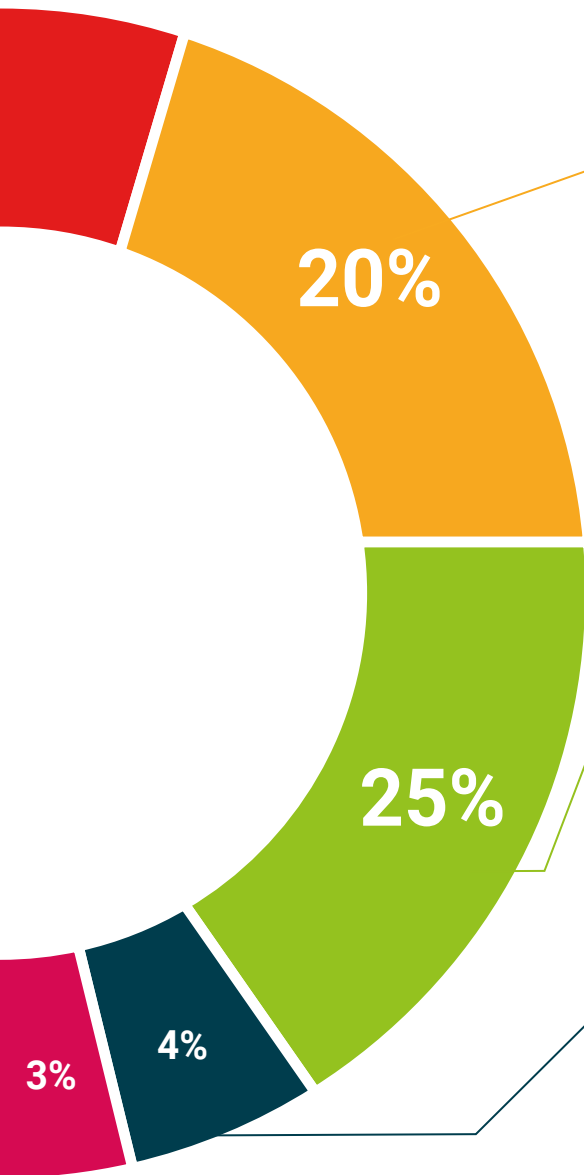
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Universitätskurs in Blender in der 3D-Industrie 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 **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.



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

