

Universitätsexperte

3D-Rendering





Universitätsexperte 3D-Rendering

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-3D-rendering

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

Der Prozess des 3D-Renderings ist vielleicht einer der am weitesten entwickelten in den technologischen Bereichen des Designs, die ihn erfordern. Durch das Rendern eines Bildes, eines Videos, einer Animation oder eines bestimmten Designs wird ein leichteres, aber hochwertiges Element erzielt. Dadurch werden die Archive erheblich optimiert und die Software und Hardware für bessere Werkzeuge weiterentwickelt. Natürlich kann es in allen Bereichen des Designs eingesetzt werden, z. B. in der Architektur, beim 3D-Druck, bei der Produktion von Animationen oder Videospielen usw. Mit diesem Lehrplan lernen die Studenten, wie sie mit einigen der wichtigsten Programme wie *Substance Painter* oder *ZBrush* rendern können. All diese Inhalte werden von einem Lehrkörper, der sich aus Experten des Sektors zusammensetzt, in einem Online-Format vermittelt.





“

*Werden Sie zum Experten für 3D-Rendering
und für die modernsten Werkzeuge, die für
diese Tätigkeit verwendet werden“*

3D-Rendering ermöglicht es, die Details so realitätsnah wie möglich darzustellen, fast wie ein Foto, was es einfacher macht, dem Kunden den Entwurf zu präsentieren, wobei die Datei leicht und einfach weiter zu bearbeiten ist. Es handelt sich um einen Prozess, der am Ende eines jeden Modells oder Entwurfs durchgeführt wird. Daher ist es wichtig zu lernen, wie richtig gerendert wird, unabhängig von dem Bereich, dem der Entwurf gewidmet ist.

Die TECH Global University hat diesen Universitätsexperten als Antwort auf die Nachfrage nach professionellen Experten für 3D-Rendering entwickelt und einen Lehrplan entwickelt, in dem Studenten das Wissen erwerben können, das sie benötigen, um sich beruflich als Experte für Rendering zu entwickeln. Zunächst wird das Werkzeug Marmoset Toolbag erklärt: eine wegweisende Software in der Welt der digitalen Bildhauerei. Außerdem werden auch andere bemerkenswerte Programme wie *Substance Painter* oder *ZBrush* erläutert.

Ein weiterer Block befasst sich mit dem Rendering eines 3D-Modells mit der V-Ray-Engine von 3ds Max. Außerdem lernen sie, wie die Grundeinstellungen ausgeführt werden, um Lichter nach Belieben zu erstellen und zu positionieren, wie mit Knotenpunkten umgegangen wird und welche Tricks es gibt, um die Modellierung zu verbessern, ohne die Geometrie ändern zu müssen. Der letzte Abschnitt ist dem Export in die *Unreal Engine* gewidmet, einem Werkzeug, das in der Entwicklung von Videospielen weit verbreitet ist, aber auch in anderen Designbereichen immer häufiger eingesetzt wird.

Diese Inhalte werden vollständig online verfügbar sein, so dass die Studenten Zugang zur virtuellen Plattform haben und andere persönliche oder berufliche Projekte mit dieser Fortbildung kombinieren können. Die Studenten werden ständig mit einer Vielzahl von Materialien und Übungen versorgt und von einem fachkundigen Lehrkörper begleitet.

Dieser **Universitätsexperten in 3D-Rendering** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Rendering-Experten vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt 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



Lernen Sie, wie Sie mit der V-Ray-Engine in 3ds Max rendern und wie Sie Exporte mit der Unreal Engine durchführen können“

“

Lernen Sie, wie Sie grundlegende Einstellungen vornehmen, um praktische Lichter zu erzeugen, Knoten zu handhaben und einige Tricks, um die Modellierung zu verbessern, ohne die Geometrie eines Entwurfs ändern zu müssen"

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten 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 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 wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Ein vollständiger und aktueller Universitätsexperte, ideal für den Einstieg in diesen neuen Sektor.

Dank des Online-Formats dieses Universitätsexperten können Sie Ihre Zeit und Ihr Lerntempo ganz nach Ihren Wünschen einteilen.



02 Ziele

Dieser Universitätsexperte hat ein Hauptziel: der Spezialist soll lernen, seine dreidimensionale Modellierung korrekt zu beenden. Dies wird durch einen guten Rendering-Prozess erreicht. Aus diesem Grund sieht dieser Bildungsplan die Nutzung verschiedener Programme vor, die sich auf Modellierung, Texturierung und Echtzeit konzentrieren, die heute in der Berufswelt verwendet werden, sowie die Förderung der Entwicklung einer professionellen und kritischen Sichtweise, die eine professionelle Fortbildung zur Selbstverwaltung von Projekten und beruflichen Herausforderungen erfordert.





“

Lernen Sie, wie Sie dreidimensionale Modellierungen professionell und fachkundig ausführen können“



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. Rendering

- ♦ Erwerben eines umfassenden Wissens über das Material- und Rendering-Tool *Marmoset Toolbag*, das von 3D-Modellierern und Bildhauern häufig verwendet wird
- ♦ Verstehen, wie man Lichter positioniert, um die richtige Umgebung zu schaffen
- ♦ Erstellen und Positionieren von Kameras, um eine Perspektive zu erhalten, die das 3D-Modellieren interessanter macht
- ♦ Exportieren professioneller Renderings
- ♦ Erwerben grundlegender Kenntnisse einer Kameraanimation zur Erstellung eines animierten Renderings für mehr Effekte
- ♦ Kennen der neuesten Tools der Programme
- ♦ Wissen, wie man ein grundlegendes Rendering mit anderen Programmen wie *IRay*, *Zbrush*, *Photoshop* und *Keyshot* durchführt

Modul 2. Rendering mit der V-Ray-Engine in 3ds Max

- ♦ Vertiefen der V-Ray-Engine, die dem Programm 3ds Max zugeordnet ist
- ♦ Konfigurieren der Rendering-Optionen, um die ideale Rendering-Engine zuzuweisen
- ♦ Kennen der V-Ray-eigenen Materialien und mit ihnen über Knoten arbeiten
- ♦ Übertragen von in *Substance Painter* erstellten Texturen auf die V-Ray-Engine
- ♦ Konfigurieren der Beleuchtung in unserer V-Ray-Szene
- ♦ Verleihen von mehr Details für unser Modell, ohne dass die Geometrie geändert oder hinzugefügt werden muss
- ♦ Intelligentes Positionieren unseres Modells und der Kamera, um eine interessante Szene zu erstellen
- ♦ Erstellen von statischen und animierten Renderings von 3D-Modellen

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 und diese versteht, 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



Dieser Universitätsexperte unterrichtet nach der Methode des Relearning und Learning by Doing, um das selbständige Lernen der Studenten zu fördern“

03

Kursleitung

Die für diesen Studiengang verantwortlichen Lehrkräfte sind renommierte Experten, die diesen Studiengang entsprechend den Anforderungen und Bedürfnissen des heutigen Marktes konzipiert haben. Die hochmodernen Lehrkräfte, die den Studiengang unterrichten, statten digitale Künstler mit den notwendigen Fähigkeiten aus, um Spezialisten für Modellierung, Texturierung und Rendering zu werden. Die Leitlinien für die Lehrplanentwicklung bereiten die Studenten auf eine sich verändernde und sich weiterentwickelnde Designlandschaft vor. Der Student erhält das aktuellste und gefragteste Wissen in dieser Branche.





“

Qualifizierte Lehrkräfte haben diese Fortbildung mit Blick auf Ihr berufliches Wachstum und Ihre Weiterentwicklung erstellt“

Leitung



Fr. 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

Fr. Jiménez Vaquero, Laura

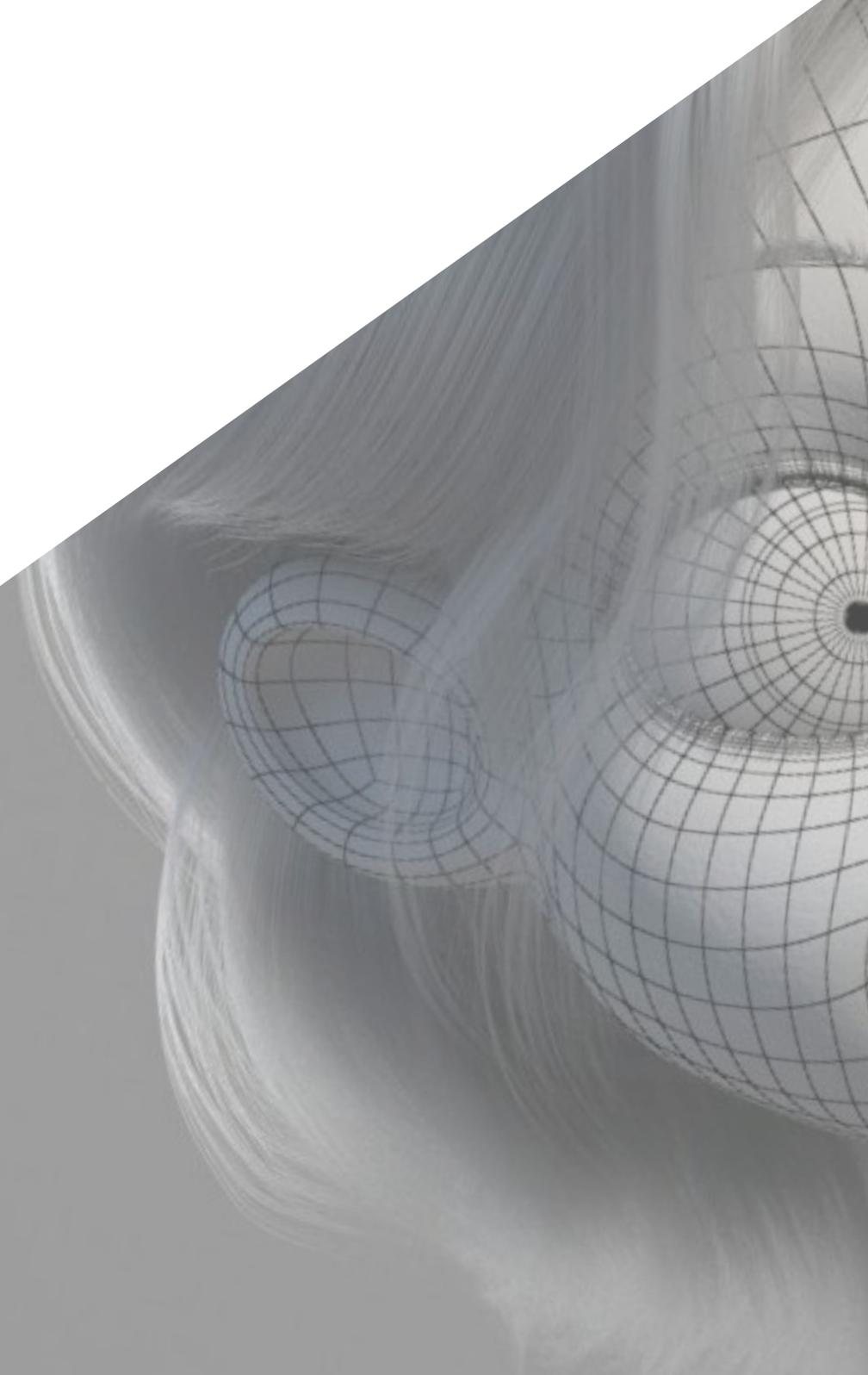
- ♦ Modelliererin für Organik und Props, *Grooming*, *Texturing* und *Shading Artist*
- ♦ 3D-Modelliererin für Utopia-Avatare bei EGO W3RLD (organisch und anorganisch)
- ♦ Entwicklung von 3D *Hard Surface* für Werbekampagnen bei Kutuko Studio
- ♦ Entwicklung eines organischen Modells für die Werbekampagne von Nein Club
- ♦ Entwicklung von 3D-Modellen für die Innenarchitektur bei Miltidesign
- ♦ Durchführung und Koordination der Frauengruppenausstellung „Femenino plural“
- ♦ Bildarbeit für die 2D-Animation „Naturaleza Encendida“ im Königlichen Botanischen Garten von Madrid
- ♦ Hochschulabschluss in Bildende Kunst an der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Organischer Modellierung von Lightbox Academy

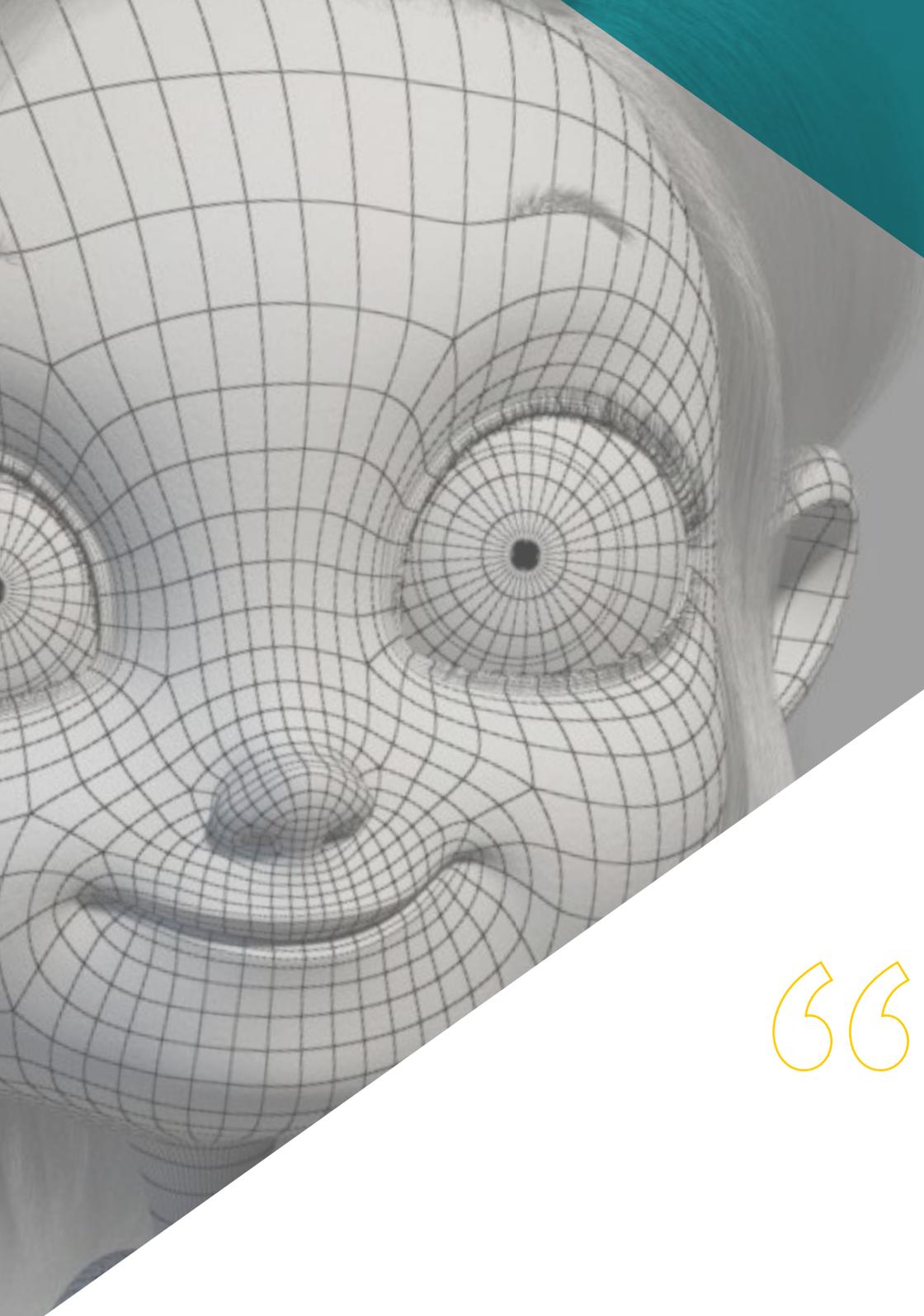


04

Struktur und Inhalt

Während der 6 Monate des Universitätsexperten hat der Student Zugang zu einem vollständigen Lehrplan in Bezug auf diesen grundlegenden Designprozess und wird darüber hinaus in jeden Schritt der Erstellung, des Exports und der Fertigstellung eines Projekts unter Verwendung der modernsten derzeit verfügbaren Maschinen und Software eintauchen. Die Struktur und der Ansatz der Inhalte dieses Studiengangs sind darauf ausgerichtet, dem Digital Artist ein breites Spektrum an Wissen über den Rendering-Prozess zu vermitteln. Durch dieses Programm, das die modernsten Techniken und die beste Software in diesem Bereich kombiniert, werden die Fähigkeiten und Fertigkeiten des Teilnehmers verfeinert.





“

*Dieser Universitätsexperte wird von den besten
Fachkräften des Sektors unterstützt und garantiert
eine berufliche Weiterentwicklung in großem Umfang“*

Modul 1. Rendering

- 1.1. *Marmoset Toolbag*
 - 1.1.1. Geometrievorbereitung und FBX-Format1.
 - 1.1.2. Grundlegende Konzepte. Geometrie-Import
 - 1.1.3. Verknüpfungen und Materialien
- 1.2. *Marmoset Toolbag. Sky*
 - 1.2.1. Umweltbedingungen
 - 1.2.2. Beleuchtungspunkte
 - 1.2.3. Lichter außerhalb des Sky
- 1.3. *Marmoset Toolbag. Details*
 - 1.3.1. Schatten und Pose
 - 1.3.2. Verfahrenstechnische Materialien
 - 1.3.3. Kanäle und Reflexion
- 1.4. Rendering in Echtzeit mit *Marmoset Toolbag*
 - 1.4.1. Bildexport mit Transparenz
 - 1.4.2. Interaktiver Export. *Marmoset Viewer*
 - 1.4.3. Film exportieren
- 1.5. *Marmoset Toolbag. Animierte Kameras*
 - 1.5.1. Modell-Vorbereitung
 - 1.5.2. Kamera
 - 1.5.3. Hauptkamera. Interaktive Animation
- 1.6. *Marmoset Toolbag. Erweiterte animierte Kameras*
 - 1.6.1. Hinzufügen neuer Kameras
 - 1.6.2. Parametrische Animation
 - 1.6.3. Letzte Details
- 1.7. *Marmoset Toolbag 4. Raytrace*
 - 1.7.1. *Subsurface*
 - 1.7.2. *Ray Tracing*
 - 1.7.3. Hinzufügen von Kameras und Kartenrendering
- 1.8. Rendering mit *Substance Painter IRay*
 - 1.8.1. *IRay*-Konfiguration
 - 1.8.2. *Viewer Settings*
 - 1.8.3. *Display Settings*

- 1.9. Rendering mit *ZBrush*
 - 1.9.1. Material-Konfiguration
 - 1.9.2. BPR-Render und -Lichter
 - 1.9.3. BPR-Masken und endgültiges Rendering in Photoshop
- 1.10. Rendering mit Keyshot
 - 1.10.1. Von ZBrush zu Keyshot
 - 1.10.2. Materialien und Beleuchtung
 - 1.10.3. Photoshop-Komposition und endgültiges Bild

Modul 2. Rendering mit der V-Ray-Engine in 3ds Max

- 2.1. V-Ray-Rendering-Engine-Zuordnung
 - 2.1.1. Vorbereiten des Renderbereichs
 - 2.1.2. Render *Setup* Optionen und Render zuweisen
 - 2.1.3. Renderzeit optimieren
- 2.2. Beleuchtung und Lichterzeugung
 - 2.2.1. 3-Punkt-Beleuchtung
 - 2.2.2. Konfiguration der Beleuchtung
 - 2.2.3. *Render-Region*
- 2.3. Erstellung und Anwendung von Materialien
 - 2.3.1. V-Ray-Materialien
 - 2.3.2. V-Ray-Materialien konfigurieren
 - 2.3.3. *Self-Illumination*
- 2.4. Von *Substance Painter* zu V-Ray
 - 2.4.1. Verbinden von Knoten und Materialeinstellungen
 - 2.4.2. Voreinstellungen exportieren
 - 2.4.3. Einrichten von *Smart Material* in V-Ray
- 2.5. Details und Positionierung in der Szene
 - 2.5.1. Anwendung der Schatten entsprechend der Position des Modells
 - 2.5.2. Modell und Silhouette anpassen
 - 2.5.3. Metall-Basis
- 2.6. Abrunden von Oberflächen
 - 2.6.1. V-RayEdgeTex
 - 2.6.2. Funktionsweise und Konfiguration
 - 2.6.3. Rendering mit und ohne Rundung

- 2.7. Sichtfeld
 - 2.7.1. Die Kamera und die Aufnahme
 - 2.7.2. Blende der Kamera
 - 2.7.3. Sichtfeld
 - 2.8. *Ambient Occlusion* und Global Illumination
 - 2.8.1. GI und *Render Elements*
 - 2.8.2. V-RayExtraTex und V-RayDirt
 - 2.8.3. Global Illumination Multiplier
 - 2.9. Rendering eines statischen Rahmens
 - 2.9.1. Renderwerte anpassen
 - 2.9.2. Endgültiges Rendering speichern
 - 2.9.3. Komposition von *Ambient Occlusion*
 - 2.10. Rendering einer Sequenz
 - 2.10.1. Kamera-Animation
 - 2.10.2. Rendering-Optionen für die Sequenz
 - 2.10.3. Rahmenmontage für die Sequenz
- 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. *Spotlight* und *Rectlight*
 - 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* Nachbearbeitungen
 - 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 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 UUniversitätsxperte in 3D-Rendering 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 3D-Rendering** 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 3D-Rendering**

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 qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
3D-Rendering

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

Universitätsexperte

3D-Rendering

