

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/videospiele/universitatskurs/blender-3d-industrie

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Das Tool schlechthin für jede Art von 3D-Modellierungsarbeit in Videospielen ist Blender. Damit können Sie jede Art von 3D-Figur auf einfache und direkte Weise modellieren, texturieren oder sogar retopologisieren. Um in der Branche der dreidimensionalen Gestaltung von Videospielen wirklich erfolgreich zu sein, ist es unerlässlich, dass Fachleute dieses Werkzeug gründlich beherrschen, da es für die meisten Projekte ihr Hauptarbeitsmittel sein wird. Dieser Studiengang von TECH bietet Studenten die einmalige Gelegenheit, die bestgehüteten Geheimnisse von Blender zu erlernen und ihre beruflichen Leistungen und Entwicklungsmöglichkeiten deutlich zu verbessern.





“

Vielleicht haben Sie bereits mit Blender gearbeitet, aber dieser Universitätskurs wird Sie auf eine neue Ebene des Verständnisses dieses Tools bringen"

Der 3D-Designer im Bereich der Videospiele muss während seiner gesamten beruflichen Laufbahn mit zahlreichen Tools wie Maya, ZBrush oder Substance Painter umgehen. Diese komplexen Programme verschlingen manchmal viel Arbeitszeit, die durch die Übertragung von Aufgaben auf ein vielseitigeres Tool wie Blender reduziert werden könnte.

Mit einer umfassenden und vollständigen Nutzung von Blender kann der Designprofi seine Arbeitslast deutlich verringern und effizienter arbeiten, da er kleine Ausbesserungen oder grundlegende Skizzen von Modellen anfertigen kann, die dann zur Perfektionierung auf die übrigen Werkzeuge übertragen werden können.

Aus diesem Grund werden in diesem Universitätskurs die Unterschiede zwischen Blender und Software wie ZBrush oder Maya behandelt, so dass der Student besser versteht, wann jedes dieser Programme zu verwenden ist. Indem der Arbeitsablauf verbessert wird, können mehr Aufgaben übernommen werden, was in einer wettbewerbsorientierten Branche, in der man sich durch Effizienz und Vielseitigkeit auszeichnen kann, von größerem Wert ist.

Das Programm wird in einem 100%igen Online-Format angeboten, was dem Studenten die Flexibilität gibt, es mit anderen beruflichen oder persönlichen Verpflichtungen zu kombinieren. Es ist auch keine Abschlussarbeit erforderlich, was die Kursbelastung erheblich reduziert.

Dieser **Universitätskurs in Blender 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
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ◆ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Dieser Universitätskurs in Blender gibt Ihnen den Schlüssel zu der Arbeitseffizienz, die Sie brauchen, um ein hervorragender und angesehener 3D-Designer zu werden"



Wenn Sie die Geheimnisse von Blender kennenlernen, werden Sie den gesamten Prozess der Erstellung eines 3D-Modells viel besser verstehen und Ihre eigene Leistung verbessern"

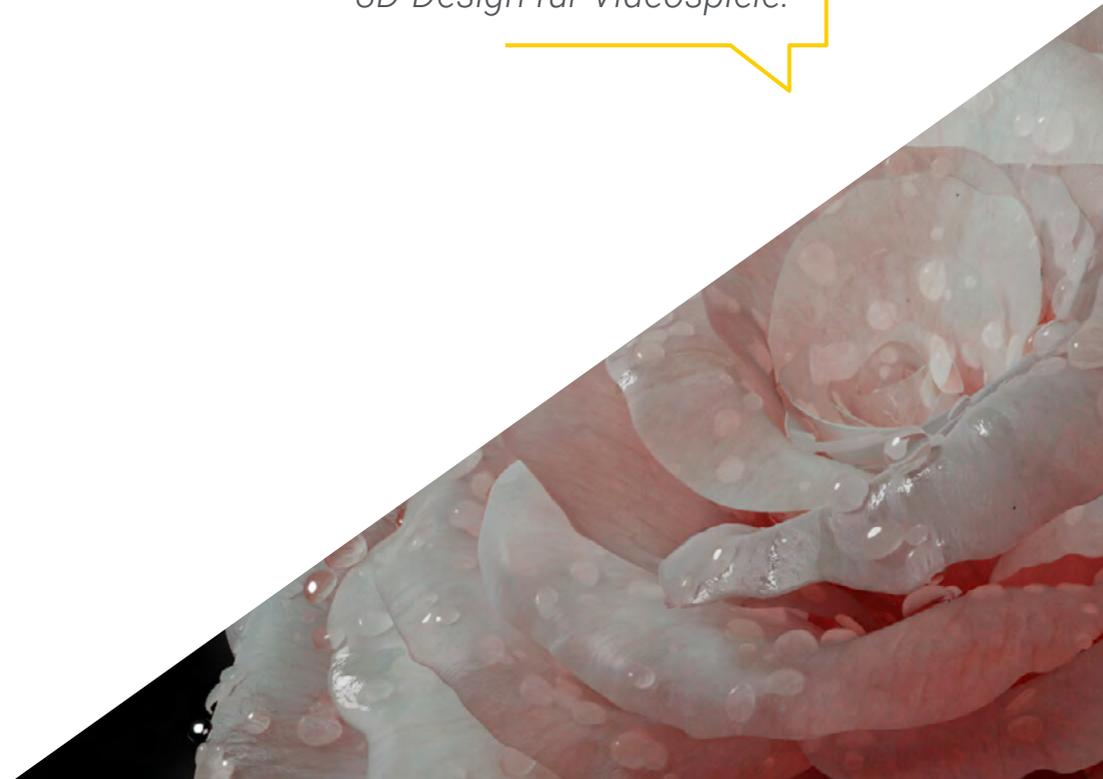
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung in 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.

Dank seines Open-Source-Charakters werden Sie eines der meistgenutzten Grafikttools der Welt optimal nutzen können.

Sie werden von Profis begleitet, die dasselbe wollen wie Sie: Erfolg haben und beruflich aufsteigen im 3D-Design für Videospiele.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Programms ist es, den Studenten alle *Ins* und *Outs*, Tricks und Möglichkeiten des Blender-Tools zu vermitteln. Dadurch können sie ihren eigenen Arbeitsablauf verbessern, da sie genau wissen werden, welche Prozesse in Blender einfacher durchzuführen sind und welche komplexeren Prozesse spezielle Tools erfordern. Auf diese Weise wird Ihr beruflicher Wert steigen und sie können sich auf bessere Stellen in der Branche bewerben.





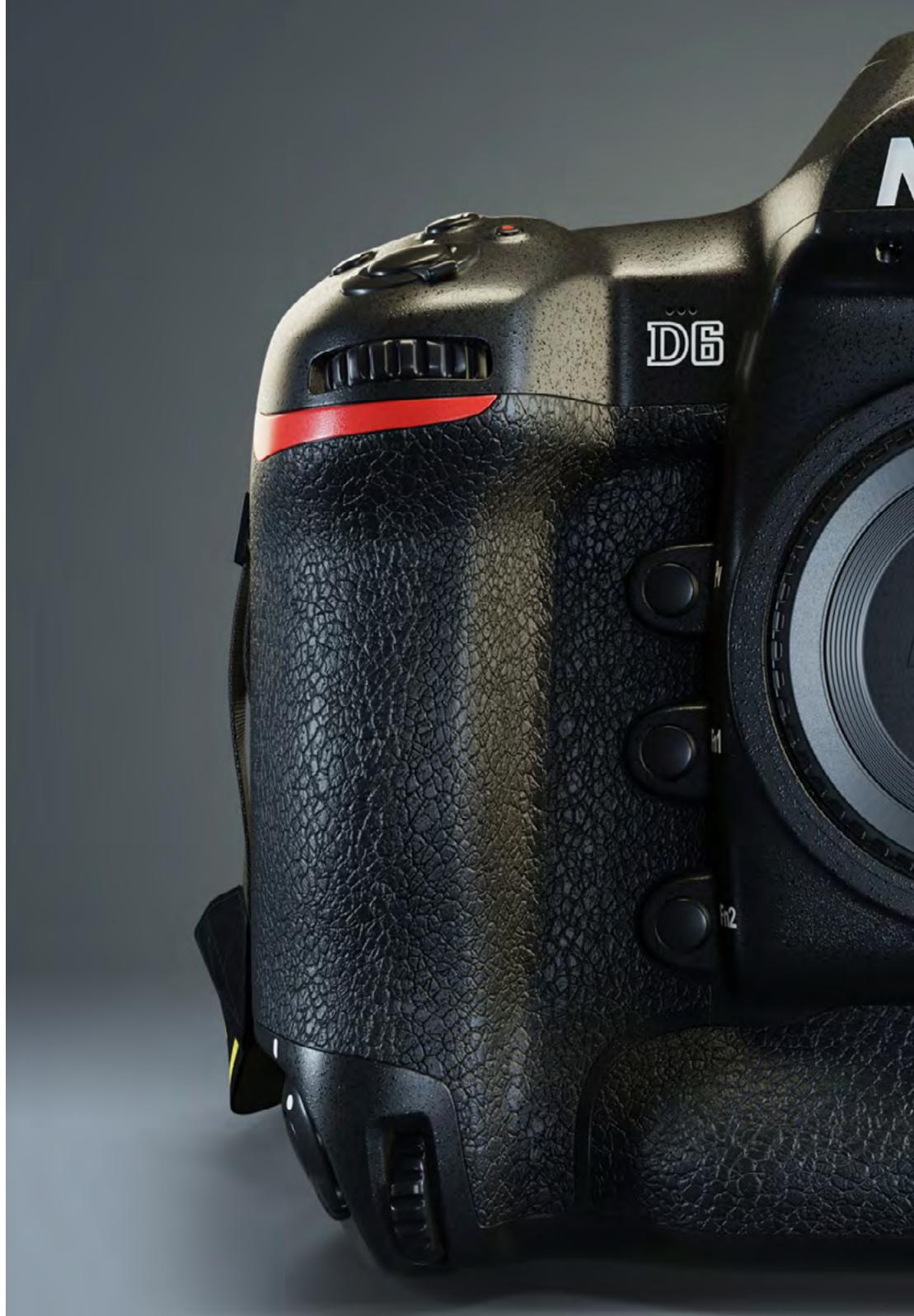
“

Sie haben es in der Hand, sich beruflich weiterzuentwickeln, indem Sie eines der am weitesten verbreiteten Tools in der Branche nutzen"



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 Top-Jobs 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 in das Node-System von Blender, um verschiedene *Shader* und Materialien zu erstellen
- ◆ Durchführen von Rendering der Blender-Übungsmodelle mit den beiden Render-Engines Eevee und Cycles

“

Dank Ihres agilen Einsatzes von Blender bei Ihrer täglichen Arbeit werden Sie die gesteckten Ziele problemlos erreichen"

03

Kursleitung

Dieser Universitätskurs wird von einer Gruppe von Fachleuten geleitet, die sich mit allen 3D-Design-Tools auskennen, die im Bereich der Videospiele eingesetzt werden. Dank ihres umfassenden Verständnisses wissen sie, wie sie den Studenten die richtige Verwendung jedes einzelnen Programms beibringen können, wobei sie sich für die bevorzugte Option von Blender entscheiden, wenn die Arbeit vereinfacht und beschleunigt werden kann.





“

Die besten Fachleute der 3D-Branche sind bei TECH. Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, sich mit ihnen auf die Videospiegelindustrie zu spezialisieren"

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 **Videospielen** 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 **Videospielen**, 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 werden Sie mit
den besten Fachleuten der
Welt lernen können”*

Leitung



Fr. Gómez Sanz, Carla

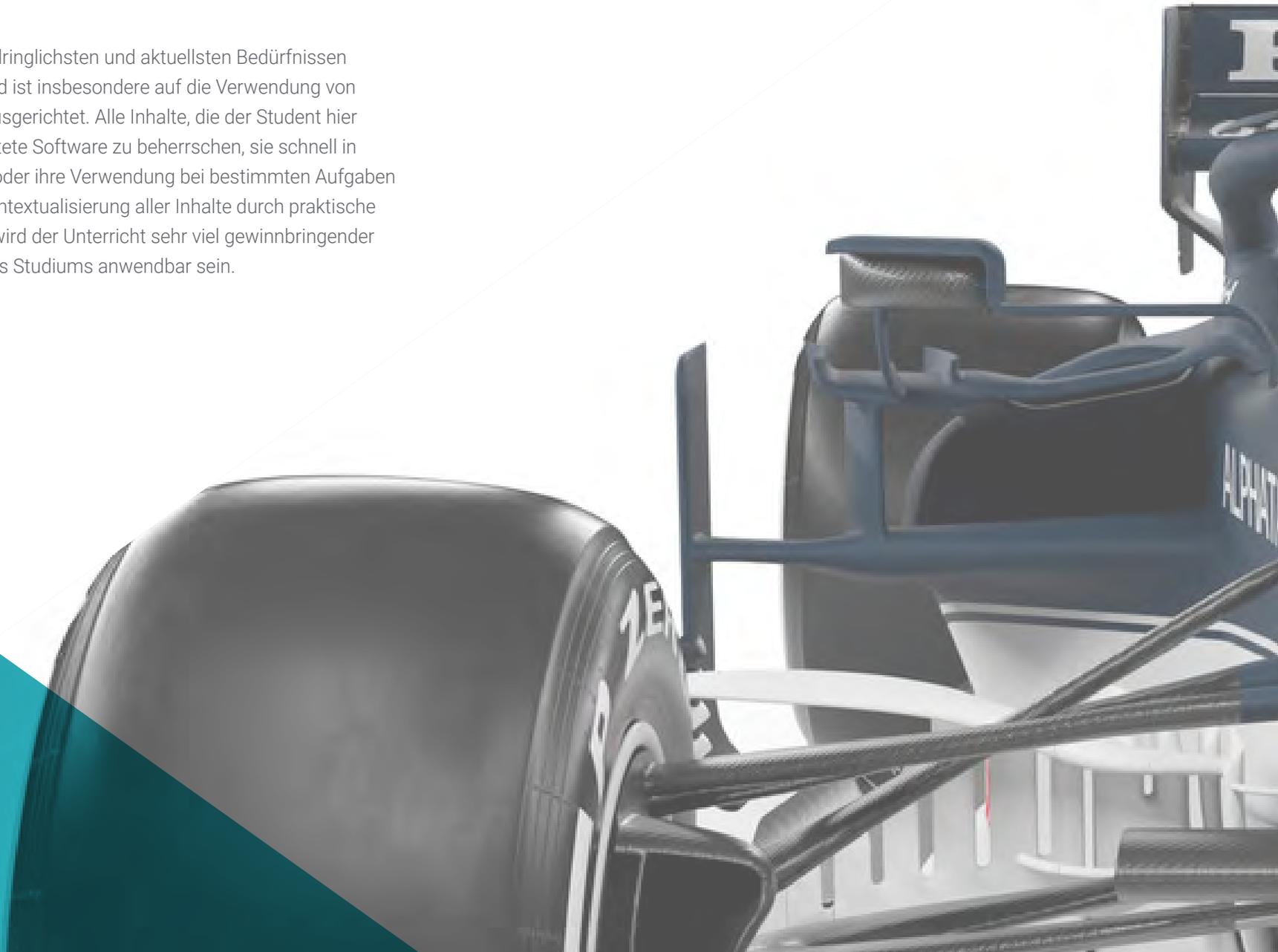
- 3D-Generalist bei Blue Pixel 3D
- Concept Artist, 3D-Modeller, Shading bei Timeless Games Inc.
- Zusammenarbeit mit einem multinationalen Beratungsunternehmen für die Gestaltung von Vignetten und Animationen für kommerzielle Angebote
- Fortgeschrittene Technikerin für 3D-Animation, Videospiele und interaktive Umgebungen an der CEV Höhere Schule für Kommunikation, Bild und Ton
- Masterstudiengang und Bachelor Degree in 3D-Art, Animation und visuelle Effekte für Videospiele und Kino an der CEV Höhere Schule für Kommunikation, Bild und Ton



04

Struktur und Inhalt

Dieses Programm wurde nach den dringlichsten und aktuellsten Bedürfnissen von 3D-Design-Profis strukturiert und ist insbesondere auf die Verwendung von Blender in der Videospieleindustrie ausgerichtet. Alle Inhalte, die der Student hier findet, helfen ihm, diese weit verbreitete Software zu beherrschen, sie schnell in seinen Arbeitsablauf zu integrieren oder ihre Verwendung bei bestimmten Aufgaben deutlich zu verbessern. Dank der Kontextualisierung aller Inhalte durch praktische Beispiele und anschauliche Videos wird der Unterricht sehr viel gewinnbringender und sogar schon vor Beendigung des Studiums anwendbar sein.





“

Sie werden lernen, Blender in allen möglichen realen Situationen einzusetzen und werden so zu einem Experten in der Anwendung von Blender und zu einer Referenz, die man in Ihrer eigenen Abteilung konsultieren möchte”

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 Transpotation 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. Knotenpunkt-System
 - 1.8.2. *Shaders* durch Knotenpunkte
 - 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 Ausführen

“

Die beste Videospiegelindustrie braucht engagierte Fachleute wie Sie. Beweisen Sie Ihren Wert mit diesem Universitätskurs, der sich auf eines der am weitesten verbreiteten Werkzeuge spezialisiert”

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 Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie 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 Sie 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 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 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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
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

