

Universitätskurs Blender

Universitätskurs

Blender

- » 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

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 eine plattformübergreifende Software, die speziell für die Modellierung, Beleuchtung und das *Rendering* von 3D-Modellen und digitalen Skulpturen entwickelt wurde. Es ist auch eines der am häufigsten verwendeten Werkzeuge für digitales *Compositing*, *Node Processing* und Videobearbeitung. Dank seiner hervorragenden *Utilities* ist es eines der am häufigsten verwendeten Programme im Bereich Grafikdesign. Aus all diesen Gründen konzentriert sich dieser Kurs darauf, die Studenten in die Lage zu versetzen, diese Software sicher zu benutzen und all ihre Vorteile für die digitale Bildhauerei zu entdecken. Der Lehrplan ist online und stellt das gesamte Lehrmaterial zur Verfügung, so dass die Kursteilnehmer ihre Kenntnisse nach und nach in ihrem eigenen Rhythmus vertiefen können.



“

Ziel dieses Kurses ist es, die Teilnehmer in die Lage zu versetzen, Blender sicher zu benutzen und alle seine Vorteile für die digitale Bildhauerei zu entdecken"

Dieser Universitätskurs in Blender, angewandt auf die digitale Bildhauerei, zielt darauf ab, die Studenten in die Lage zu versetzen, diese Software als kompetente Anwender zu nutzen. Zu den spezifischen Zielen dieses Kurses gehören die Entwicklung fortgeschrittener Fähigkeiten in Blender, das *Rendern* mit den *Rendering Engines* Eevee und Cycles und das Kennenlernen der Arbeitsprozesse im Bereich CGI. Darüber hinaus sollen die Studenten in die Lage versetzt werden, ihre Kenntnisse in ZBrush und 3ds Max auf Blender zu übertragen und die Blender-Erstellungsprozesse auf Maya und Cinema 4D zu übertragen.

Zu diesem Zweck hat die TECH Technologische Universität einen Lehrplan entwickelt, der mit dem Studium der freien Software und der Integration in 2D beginnt und mit der Vertiefung der Modellierungs-, Texturierungs- und Beleuchtungstechniken weitergeht. Das Fortbildungsprogramm konzentriert sich auch auf die Analyse des *CGI-Workflows* sowie auf die Grundlagen der Rückkopplung zwischen anderen Tools oder Software, wie zum Beispiel: Anpassungen von 3ds Max an Blender, Kenntnisse von ZBrush an Blender, von Blender an Maya und von Blender an Cinema 4D.

Diese Weiterbildung wird vollständig online angeboten, da TECH stets bestrebt ist, den Erwerb von Kenntnissen auf die bequemste und praktischste Weise zu gewährleisten und mit anderen persönlichen oder beruflichen Aktivitäten zu kombinieren. Die Dozenten des Programms sind echte Profis und Experten auf dem Gebiet der Informatik und der digitalen Bildhauerei.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 3D-Modellierung und digitale Bildhauerei vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und 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
- ◆ Sein 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



Lernen Sie, wie Sie Blender für Ihre dreidimensionalen und digitalen Skulpturproduktionen nutzen können"

“

Dieses von TECH entwickelte Programm basiert auf der Methodik des Relearning und des Learning by Doing und garantiert ein autonomes und progressives Lernen der Studenten"

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

Blender ist eine Software, die das Modellieren, Texturieren, Rendern und Beleuchten von 3D-Modellen erleichtert.

Möchten Sie ein Experte in der Verwendung von Blender werden? Dies ist der einfachste und praktischste Universitätskurs, den Sie auf dem akademischen Markt finden können.



02 Ziele

Die Studenten, die diesen Kurs absolvieren, werden in der Lage sein, die Blender-Software solvent und entschlossen zu nutzen und sie auf ihre dreidimensionalen und digitalen Skulpturproduktionen anzuwenden. Sie werden in der Lage sein, die Position, Größe und Ausrichtung eines Modells zu verändern, die Export- und Importsysteme zu verbessern, indem sie die besten Einstellungen der einzelnen Systeme nutzen, und Charaktere und Kreaturen zu animieren, neben anderen Funktionen.





“

Sie lernen, wie Sie die Blender-Software verwenden, um die Position, Größe und Ausrichtung eines Modells zu ändern und die Export- und Importsysteme zu verbessern"



Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der Notwendigkeit einer guten Topologie auf allen Ebenen der Entwicklung und Produktion
- ◆ *Rendern* von Modellen in zwei leistungsstarken internen Engines wie Eevee und Cycles
- ◆ Verstehen der fortgeschrittenen Texturierung von realistischen PBR- und nichtfotorealistischen Systemen zur Verbesserung digitaler Bildhauerprojekte
- ◆ Handhaben und Nutzen aller Werkzeuge der Blender-Software
- ◆ Verstehen der aktuellen Systeme der Film- und Videospiegelindustrie, um großartige Ergebnisse zu erzielen





Spezifische Ziele

- ◆ Wissen, wie man die Software Blender auf fortgeschrittene Weise benutzt
- ◆ Anwenden von *Rendering* mit den *Rendering*-Engines Eevee und Cycles
- ◆ Vertiefen der CGI-Arbeitsprozesse
- ◆ Übertragen der Kenntnisse von ZBrush und 3ds Max auf Blender
- ◆ Übertragen kreativer Prozesse von Blender auf Maya und Cinema 4D

“

Wussten Sie, dass Blender in Verbindung mit anderer führender Software wie ZBrush und 3ds Max in Ihre Produktionen einfließen kann? Finden Sie es mit dieser Online-Fortbildung heraus“

03

Kursleitung

Das Dozententeam dieses von der TECH Technologischen Universität konzipierten Programms wurde aus renommierten Fachleuten und Experten auf dem Gebiet der 3D-Modellierung und *Concept Art* ausgewählt. Auf diese Weise soll ein qualitativ hochwertiger Lernprozess gewährleistet werden, der über den Erwerb theoretischer und praktischer Kenntnisse hinausgeht. Der Inhalt ist spezialisiert und auf die Bedürfnisse eines wachsenden Sektors ausgerichtet. Die Dozenten begleiten die Studenten während ihres gesamten Lernprozesses und können über synchrone Methoden wie Live-Chats und asynchrone Methoden wie Foren und E-Mails kontaktiert werden.





“

Nehmen Sie an dieser Online-Fortbildung mit einem fachkundigen Dozententeam für 3D-Modellierung und Concept Art teil“

Leitung



Hr. Sequeros Rodríguez, Salvador

- ♦ Spezialist für Digitale Skulptur
- ♦ *Concept Art* und 3D-Modellierung für Slicecore, Chicago
- ♦ *Videomapping* und Modellierung für Rodrigo Tamariz Valladolid
- ♦ Restaurator bei Geocisa
- ♦ Professor für den höheren Bildungsabschluss in 3D-Animation, Hochschule für Bild und Ton ESISV, Valladolid
- ♦ Professor für den höheren Bildungsabschluss in 3D-GFGS Animation, Europäisches Institut für Design IED, Madrid
- ♦ Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität von Salamanca, mit Spezialisierung auf Design und Skulptur
- ♦ Masterstudiengang in Computergrafik, Spiele und virtuelle Realität an der Universität Rey Juan Carlos von Madrid



04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Programms in Blender wurde von der TECH Technologischen Universität entwickelt, um einen Lehrplan zu erstellen, der vollständig auf die fortgeschrittene Nutzung der Software Blender ausgerichtet ist. Zu diesem Zweck ist der Lehrplan so aufgebaut und organisiert, dass er von den theoretischsten und einführenden Konzepten bis hin zu den komplexesten und fortgeschrittensten Anwendungen in die Tiefe geht. Darüber hinaus entspricht dieser Lehrplan den Anforderungen eines wachsenden Sektors, wie der digitalen Bildhauerei und der 3D-Modellierung, mit immer mehr realen Anwendungen.





“

Die dreidimensionale Modellierung und die digitale Bildhauerei finden immer mehr Anwendungen im realen Leben und werden durch eine so vollständige Software wie Blender unterstützt”

Modul 1. Blender

- 1.1. Freie Software
 - 1.1.1. LTS-Version und Community
 - 1.1.2. Vorteile und Unterschiede
 - 1.1.3. Benutzeroberfläche und Philosophie
- 1.2. Integration mit 2D
 - 1.2.1. Anpassung des Programms
 - 1.2.2. *Crease Pencil*
 - 1.2.3. Kombination von 2D und 3D
- 1.3. Modellierungstechniken
 - 1.3.1. Anpassung des Programms
 - 1.3.2. Modellierungsmethoden
 - 1.3.3. *Geometry Nodes*
- 1.4. Texturierungstechniken
 - 1.4.1. *Nodes Shading*
 - 1.4.2. Texturen und Materialien
 - 1.4.3. Tipps für die Verwendung
- 1.5. Beleuchtung
 - 1.5.1. Tipps für Beleuchtungsräume
 - 1.5.2. *Cycles*
 - 1.5.3. *Eevee*
- 1.6. *Workflow* in CGI
 - 1.6.1. Erforderliche Verwendungen
 - 1.6.2. Exporte und Importe
 - 1.6.3. Endgültige Artwork





- 1.7. 3ds Max-Anpassungen an Blender
 - 1.7.1. Modellierung
 - 1.7.2. Texturierung und *Shading*
 - 1.7.3. Beleuchtung
- 1.8. Kenntnisse von ZBrush zu Blender
 - 1.8.1. 3D-Bildhauerei
 - 1.8.2. Pinsel und fortgeschrittene Techniken
 - 1.8.3. Organische Arbeit
- 1.9. Von Blender zu Maya
 - 1.9.1. Wichtige Etappen
 - 1.9.2. Anpassungen und Integrationen
 - 1.9.3. Nutzung von Funktionalitäten
- 1.10. Von Blender zu Cinema 4D
 - 1.10.1. Tipps zum 3D-Design
 - 1.10.2. Nutzung der Modellierung für *Videomapping*
 - 1.10.3. Modellierung mit Partikeln und Effekten

“

Worauf warten Sie noch? Schreiben Sie sich jetzt ein und werden Sie ein Experte in der Verwendung von Blender für die digitale Bildhauerei und 3D-Modellierung"

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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen der Welt, seit es sie gibt. 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 Kurses werden die Studierenden 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 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 garantiert neben der präzise-
sten 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** 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**

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

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

Universitätskurs Blender

