

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/videospiele/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

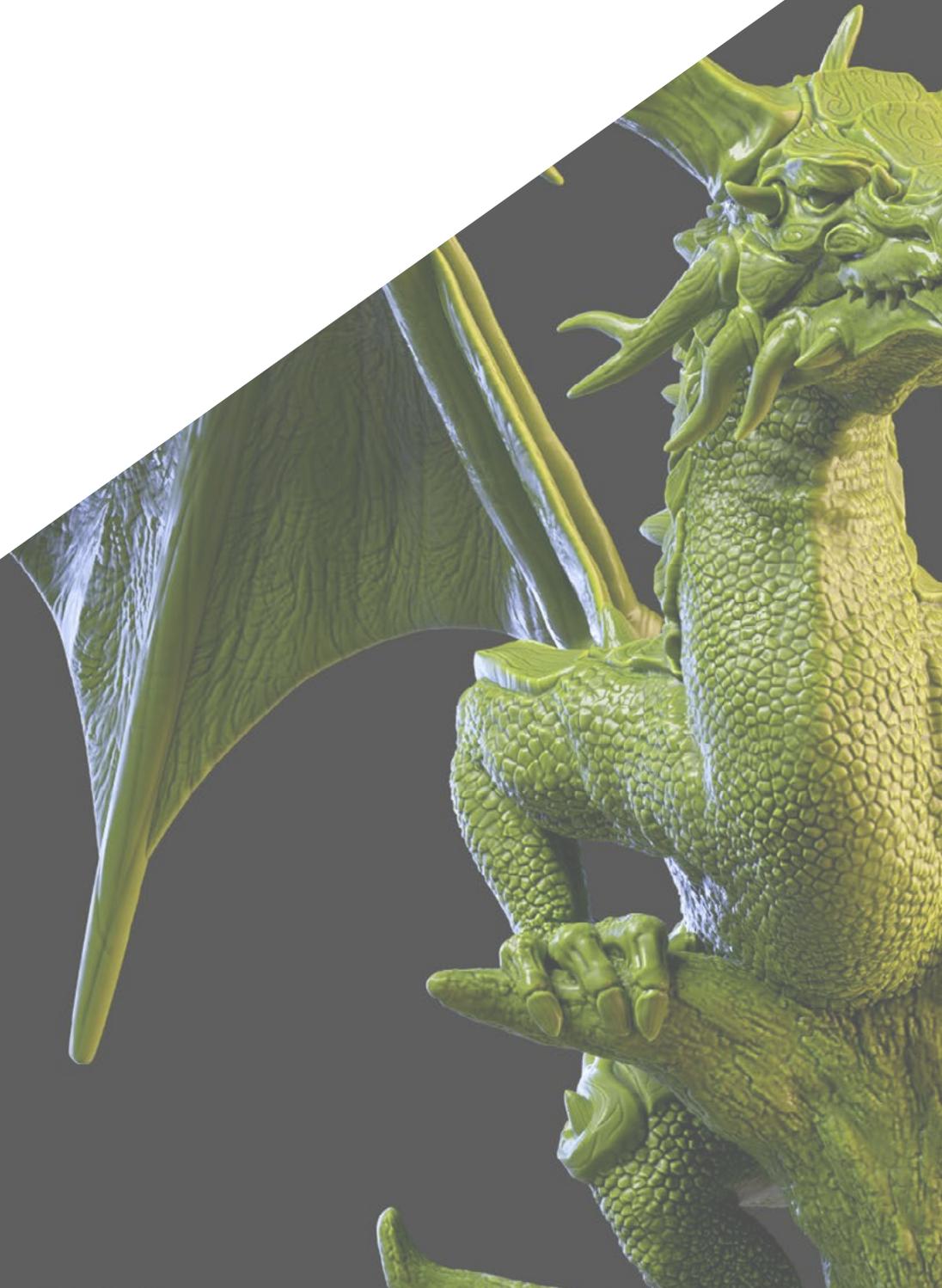
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Die Kenntnis der verschiedenen Werkzeuge, die der Technologiesektor zur Verfügung stellt, um sich beruflich weiterzuentwickeln, ist unerlässlich, insbesondere bei Projekten in Branchen wie der Videospelindustrie. Heutzutage ist der Einsatz freier Software, wie z.B. des leistungsstarken Blender, eine Eigenschaft, die viele Unternehmen schätzen werden. Aus diesem Grund wurde diese Fortbildung so konzipiert, dass sie den Fachleuten alles über das Programm zeigt, das das CGI-Paradigma in den letzten Jahren revolutioniert hat und zu einem Maßstab auf dem Markt geworden ist. Von Experten ausgewählte Inhalte, die zu 100% online und mit der innovativsten Methode der heutigen Hochschulwelt erlernt werden können: *dem Relearning*.



“

Nutzen Sie die neuesten Techniken und die leistungsstarke freie Software Blender, um in der Videospiegelbranche zu bestehen"

Eine Open-Source-Software, die für die Arbeit mit 3D-Objekten verwendet wird und intern verschiedene Werkzeuge für die Modellierung, Texturierung, Partikelbearbeitung, Animation, Bildhauerei u.a. enthält, ermöglicht die Erweiterung der Fähigkeiten des Benutzers. Eine plattformübergreifende Software für digitales Compositing, die die Verwendung der Node-Process-Technik, Videobearbeitung, Bildhauerei und digitale Malerei ermöglicht.

Dieser Universitätskurs in Blender zielt auf Fachleute ab, die sich auf die Werkzeuge, die die heutige Technologie bietet, spezialisieren und besser damit umgehen können. Aus diesem Grund wird auch der *Crease Pencil*, einer der innovativsten Stifte, der seit einigen Jahren von den großen Animationsstudios verwendet wird, behandelt. Er hat die Konzepte der 2D-Animation, des *Storyboarding*, der *Animatics* und der *Handpainting*-Charaktererstellung neu überdacht. Außerdem verfügt er über zwei leistungsstarke hauseigene Engines, Eevee und Cycles, mit denen einzigartige und innovative Modelle gerendert werden können.

In nur 6 Wochen wird der Student die inversen Prozesse für die Übersetzung von Formen von *Blender* nach Maya und Cinema 4D betrachten und dabei die Export- und Importsysteme nutzen. Werden Sie Experte für die wichtigsten 3D-Modellierungs- und Erstellungsprogramme auf dem heutigen Markt. All dies dank der innovativen und vollständig online durchgeführten Studienmethodik, die den Fachleuten eine kontinuierliche und effiziente Fortbildung durch eine Vielzahl von Multimediaressourcen und -formaten ermöglicht, die das Lernen erleichtern und von einem fachkundigen Dozententeam begleitet werden.

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



Wenn Sie leistungsstarke 3D-Modellierungstools beherrschen wollen, ist dieser Universitätskurs genau das Richtige für Sie"



Die Gelegenheit, auf die Sie gewartet haben, ist da. Eine spezialisierte Fortbildung in der fortschrittlichsten kostenlosen Software, 100% online"

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

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen wird, 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.

Werden Sie mit dieser Fortbildung zum Experten für die wichtigste Modellierungssoftware für die Videospiegelindustrie.

Lernen Sie mit diesem Programm in nur 6 Wochen, wie Sie Shapes von Blender nach Maya und Cinema 4D übertragen.

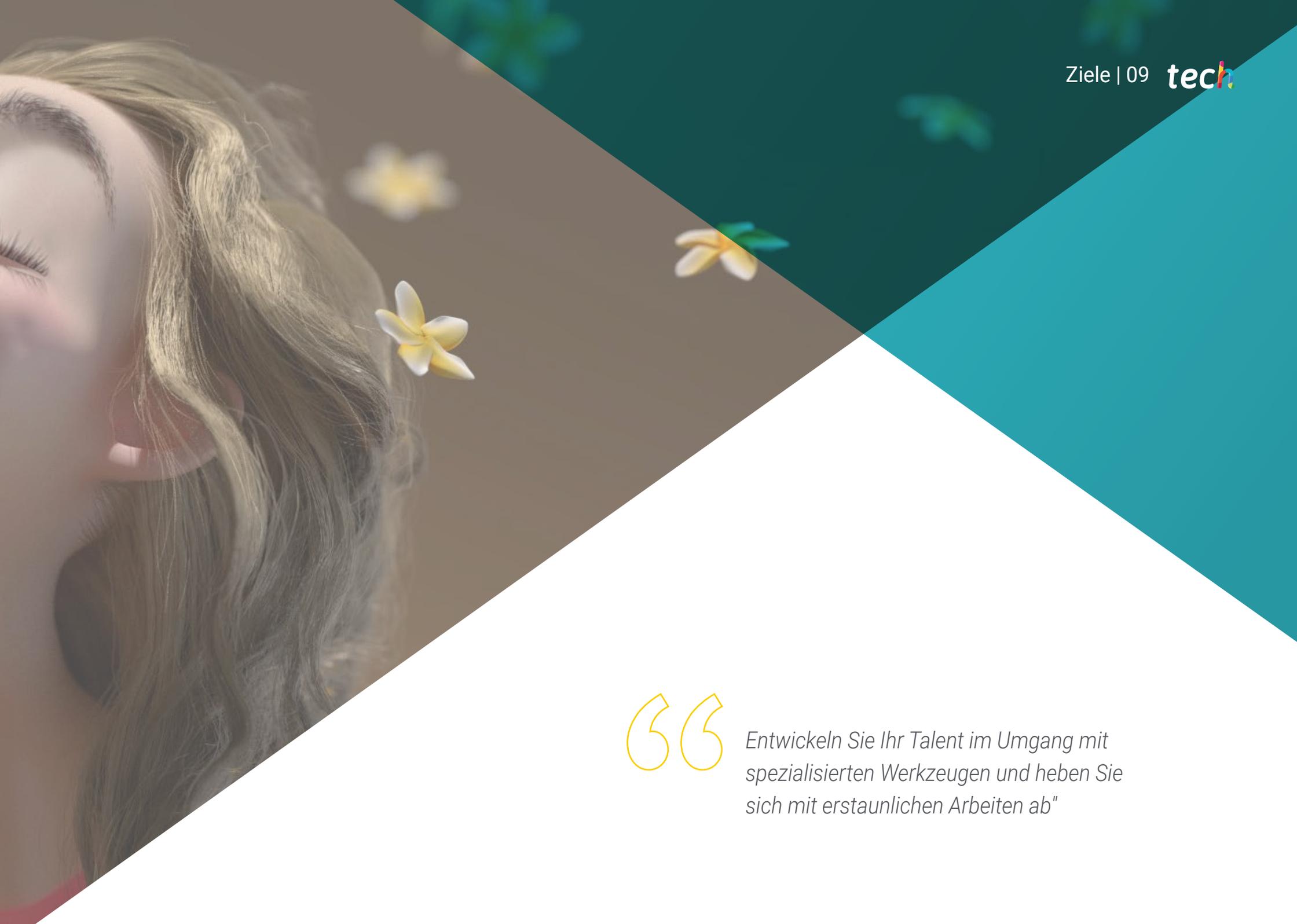


02 Ziele

Mit diesem Universitätskurs verfolgt das Expertenteam von TECH das Ziel, alle Kenntnisse über die Software Blender auf fortgeschrittene Art und Weise zu vermitteln, sowie seine Werkzeuge, Export- und Importsysteme zu fördern und dabei die besten Einstellungen eines jeden von ihnen zu nutzen.

Er eröffnet eine Reihe von Möglichkeiten für Fachleute in der Videospiegelindustrie.





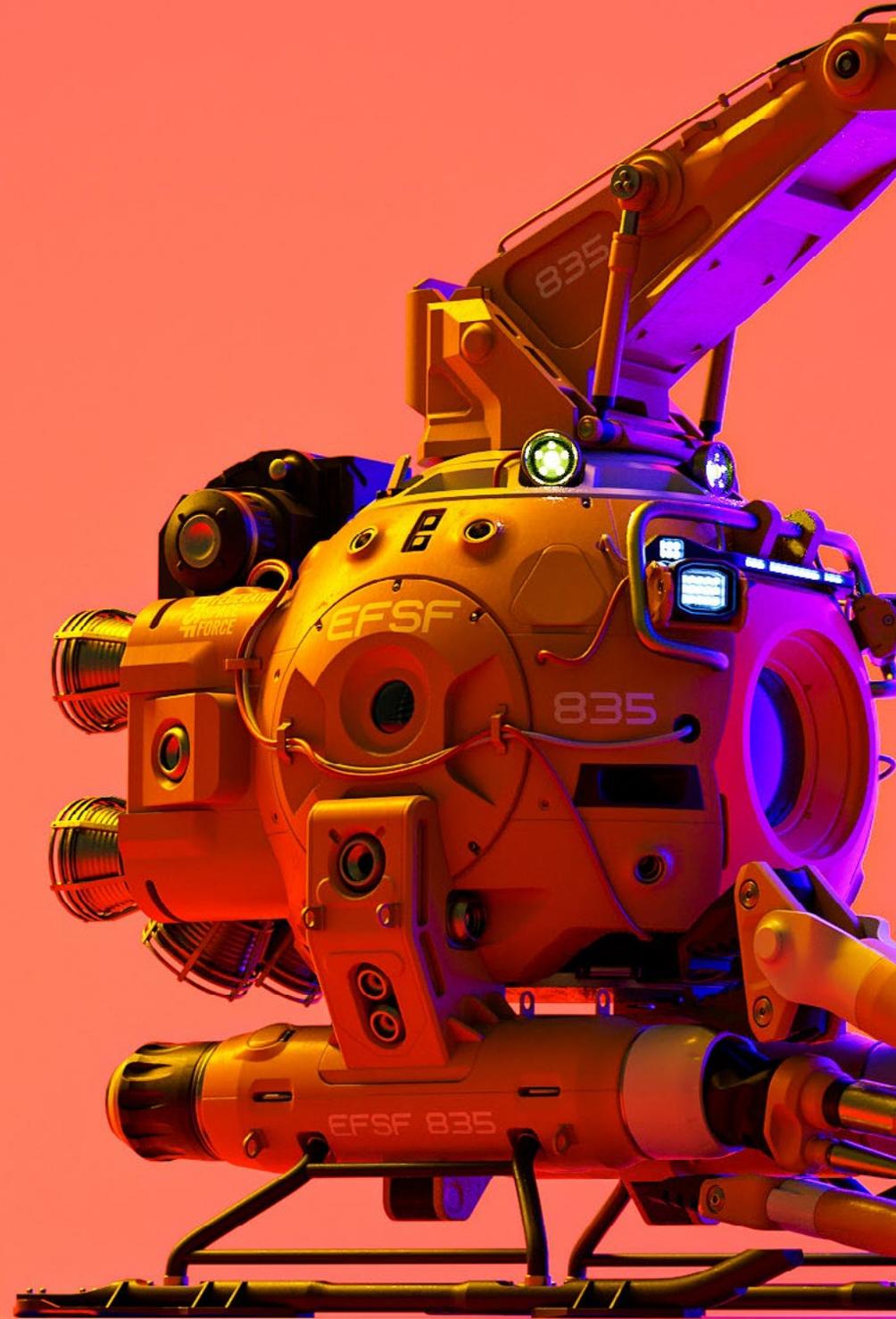
“

Entwickeln Sie Ihr Talent im Umgang mit spezialisierten Werkzeugen und heben Sie sich mit erstaunlichen Arbeiten ab"



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 nicht-fotorealistischen 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

- ◆ Fortgeschrittenes Anwenden der *Blender*-Software
- ◆ Rendern mit den Rendering-Engines *Eevee* und *Cycles*
- ◆ Vertiefen der CGI-Arbeitsprozesse
- ◆ Übertragen von *ZBrush* und *3ds Max*-Kenntnissen auf *Blender*
- ◆ Übertragen kreativer Prozesse von *Blender* auf *Maya* und *Cinema 4D*

“

Spezialisieren Sie sich auf eine der leistungsfähigsten 2D- und 3D-Entwicklungssoftware"

03

Kursleitung

Ein hochqualifiziertes Lehrpersonal, das sich aus professionellen Experten für 3D-Modellierung und *Concept Art* zusammensetzt, garantiert einen qualitativ hochwertigen Lernprozess. Sie waren für die Auswahl der speziellsten Inhalte verantwortlich, die den Studenten in einer Online-Modalität und mit einer innovativen Methodik vermittelt werden sollen, um die von der Videospieldustrie so sehr gewünschte Professionalisierung zu erreichen.





“

*Sie entscheiden, wie Sie lernen. TECH
gibt Ihnen alles, was Sie brauchen"*

Leitung



Hr. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Freelance 2D/3D Modellierer und Generalist
- Konzeptkunst und 3D-Modellierung für Slicecore, Chicago
- Videomapping und Modellierung Rodrigo Tamariz, Valladolid
- 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
- 3D-Modellierung für die Falleros Vicente Martinez und Loren Fandos, Castellón
- Masterstudiengang in Informatikgrafik, Spiele und virtuelle Realität, Universität Rey Juan Carlos, Madrid
- Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität von Salamanca (Spezialisierung auf Design und Skulptur)



04

Struktur und Inhalt

TECH hat ein Programm zur Untersuchung der Vorteile der 2D/3D-Entwicklungssoftware *Blender* erstellt, mit einer Struktur und einem Design, das es dem Studenten ermöglicht, alle Techniken und Werkzeuge von Blender in etwa 6 Wochen zu beherrschen. Die Fachkraft wird also durch diese Computerentwicklung das Modellieren, Texturieren und *Shading* verstehen. All dies wird auf einer modernen und sicheren 100%igen Online-Studienplattform und mit der innovativsten Methodik durchgeführt, mit abwechslungsreichen und dynamischen Formaten, die ein bequemes und schnelles Lernen ermöglichen.

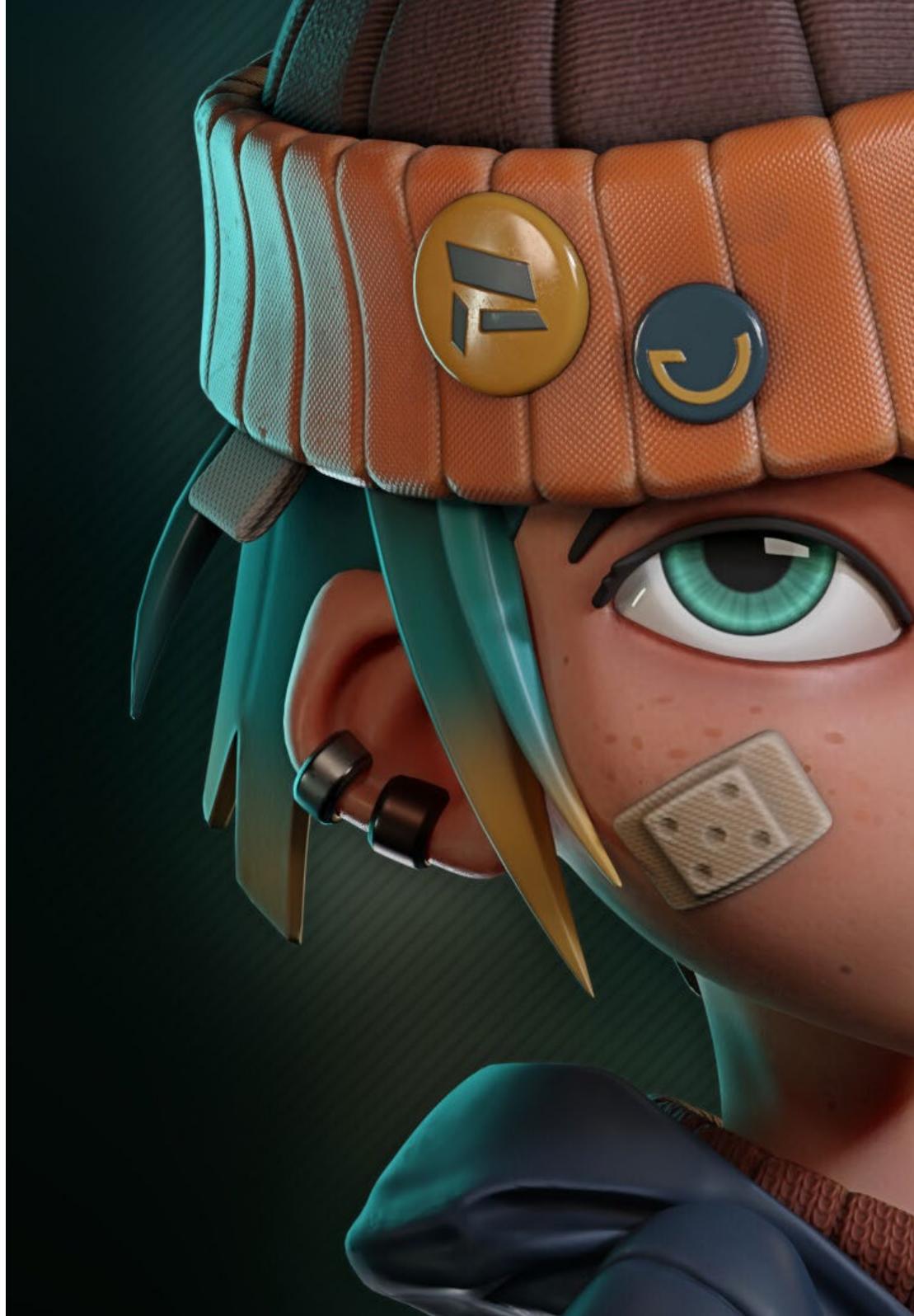


“

Nutzen Sie die Vorteile der Technologie, um Ihre Professionalisierung voranzutreiben. TECH bietet Ihnen die modernste 100%ige Online-Plattform"

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* bis *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 *video mapping*
 - 1.10.3. Modellierung mit Partikeln und Effekten



Bilden Sie sich jetzt mit dem Universitätskurs in Blender weiter und erreichen Sie Ihren Abschluss in nur 6 Wochen, einfach von Ihrem Lieblingsplatz aus"

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.





“

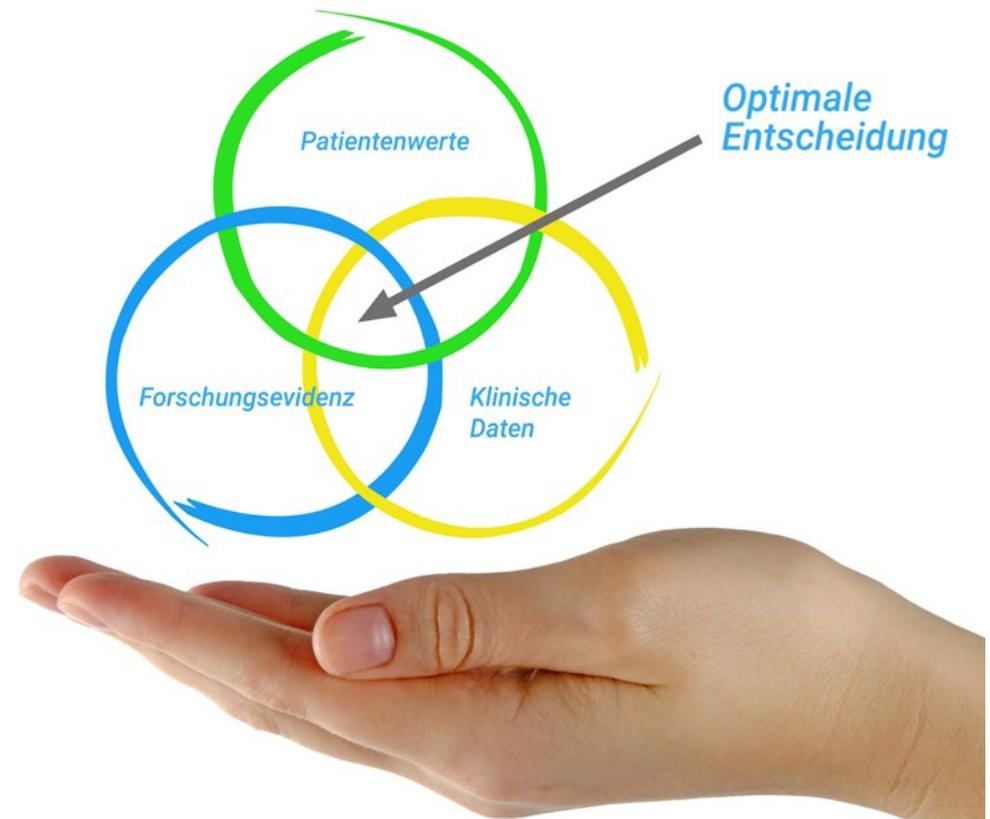
Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

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 Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools 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 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 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** 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 innovativen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
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

