

Universitätskurs 3D-Modellierung mit Blender





Universitätskurs 3D-Modellierung mit Blender

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/3d-modellierung-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 3D-Modellierung ist ein Bereich, der neben allen anderen Aspekten des dreidimensionalen Designs immer mehr Fachwissen in diesem Bereich erfordert. Blender ist eines der am häufigsten verwendeten Werkzeuge bei professionellen 3D-Modellierern, die sich auf 3DS Max spezialisiert haben. Der richtige Umgang damit ist ein Muss, um die Herausforderungen im Berufsleben meistern zu können. Dieses Bildungsprogramm vermittelt nicht nur die notwendigen Kenntnisse, sondern lässt sich dank der Möglichkeiten der Online-Modalität auch leicht an den Alltag anpassen.





“

Werden Sie ein echter Experte im Umgang mit dem Blender-Werkzeug, das Ihnen das hochmoderne Programm 3DS Max bietet”

Dieser von TECH entwickelte Universitätskurs befasst sich mit dem Werkzeug Blender, das zum Programm 3DS Max gehört, mit den besten Lehrmitteln und im Online-Modus, um das Studium im Alltag zu erleichtern. Daher ist dieser Universitätskurs so konzipiert, dass die Benutzer in einem einfachen 6-Wochen-Plan lernen können, wie man diese Werkzeuge benutzt, immer unter der Anleitung eines Experten auf diesem Gebiet. Darüber hinaus kann das gesamte Multimedia-Material von jedem Ort mit Internetanschluss abgerufen werden.

Einer der bemerkenswertesten Aspekte des Programms ist, dass es sich darauf konzentriert, die Schnittstelle des Werkzeugs und seine Verwendung zu lehren, um ein professionelleres Ergebnis in kürzester Zeit zu gewährleisten. Dadurch wird sichergestellt, dass sich die Studenten leicht mit Blender vertraut machen können.

Andererseits konzentriert sich der Lehrplan auch darauf, jedes Werkzeug mit seinem polygonalen Gegenstück und dessen Vorteilen zu vergleichen, eine interessante Frage, die zu berücksichtigen ist, wenn der Designer tiefer in die polygonale Modellierung einsteigen möchte. Darüber hinaus werden die während des 3D-Modellierungsprozesses verwendeten Werkzeuge und deren Optimierung näher untersucht.

In gleicher Weise haben die Experten, die hinter der Entwicklung dieses Universitätskurses stehen, es zu einer wichtigen Fähigkeit gemacht, Fehler in der 3D-Modellierung zu finden und zu wissen, wie man sie auf die intelligenteste Art und Weise lösen kann, so dass bei TECH der Schwerpunkt nicht nur auf einer außergewöhnlichen theoretischen und praktischen Lehre liegt, sondern auch auf der Entwicklung von beruflichen Fähigkeiten.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 3D-Modellierung mit Blender präsentiert 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



Dank unseres zielgerichteten Programms lernen Sie von den besten Experten auf schnellstem Wege, wie man Blender benutzt"

“*Bei TECH legen wir nicht nur Wert auf eine hervorragende theoretische und praktische Bildung, sondern auch auf die Entwicklung von beruflichen Fähigkeiten. Worauf warten Sie noch?*”

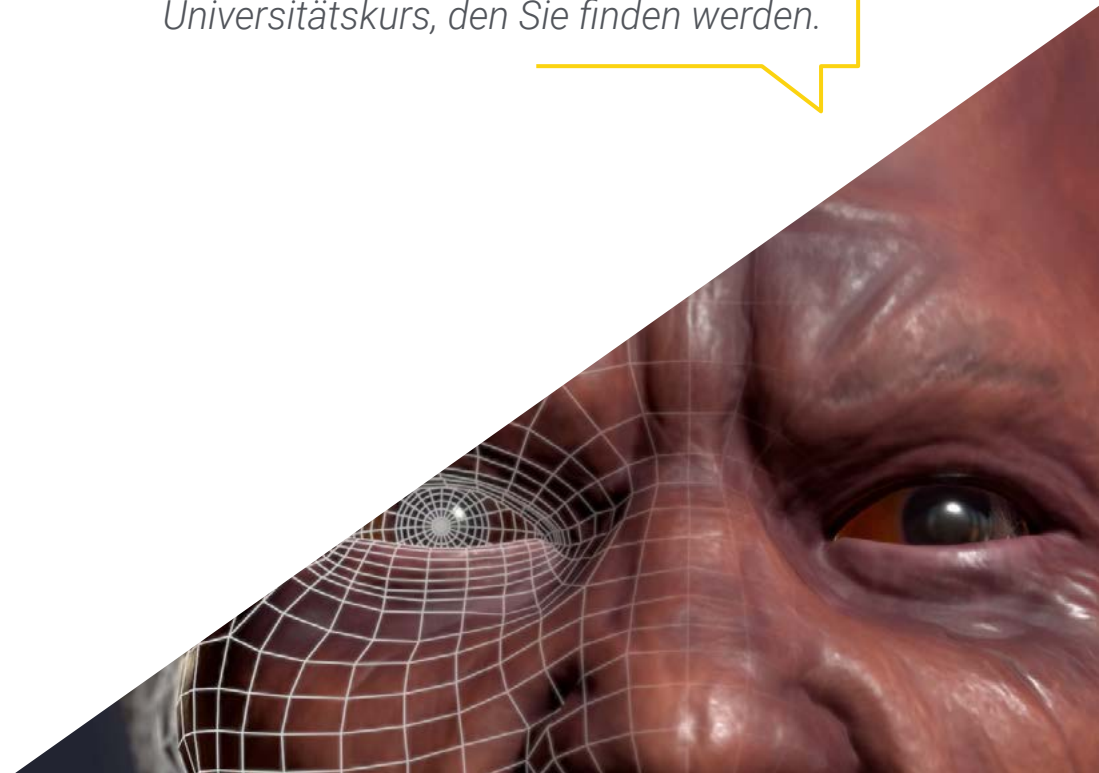
Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden den Fachkräften 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 Fachkräfte versuchen müssen, 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.

Das Programm befasst sich mit dem nützlichen Werkzeug Blender mit den besten pädagogischen Anpassungen und im Online-Modus, so dass Sie sich bequem auf den neuesten Stand bringen können.

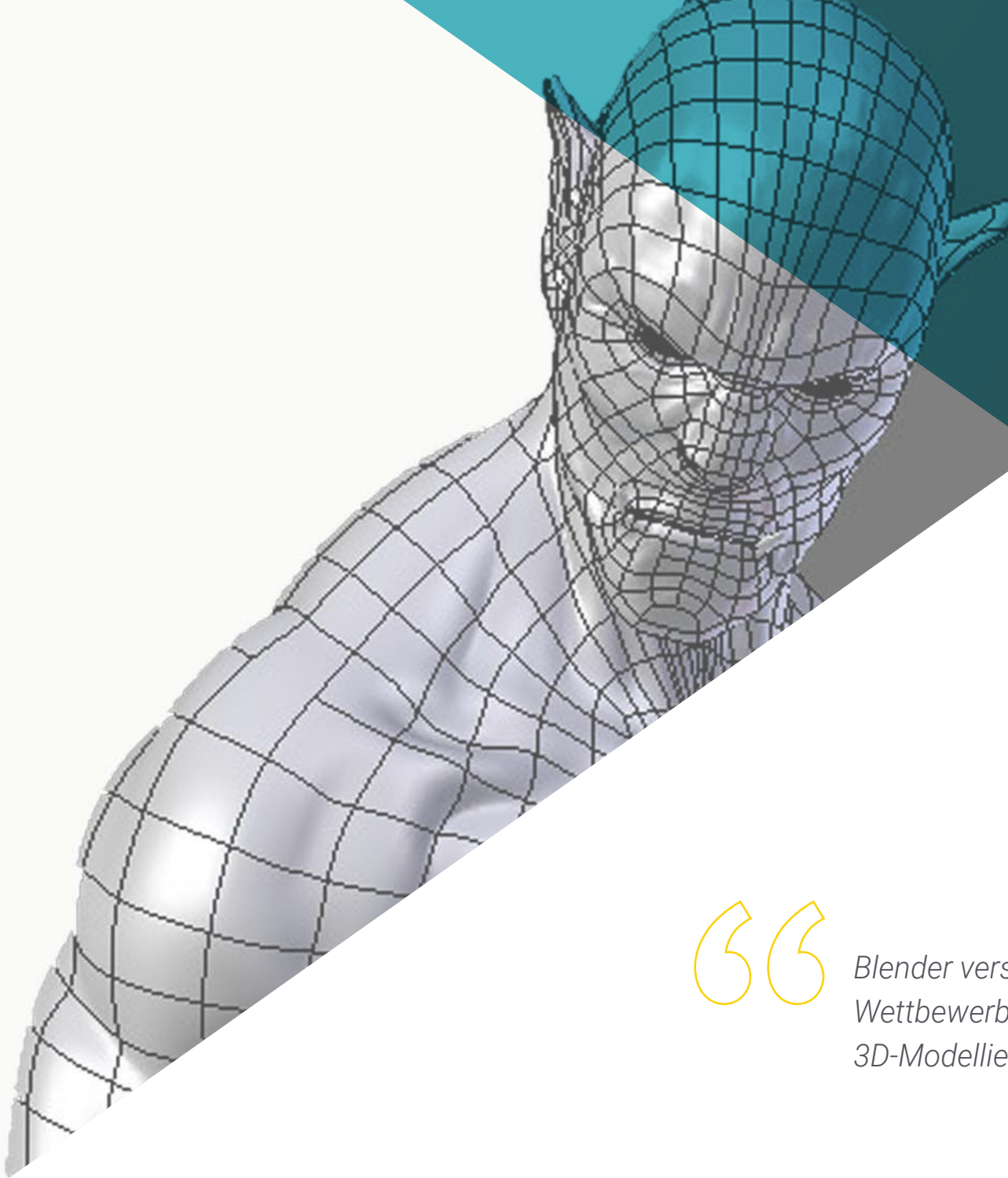
Wenn Sie sich auf dem neuesten Stand halten und gleichzeitig das Beste aus Ihrer Zeit herausholen möchten, ist dies der beste Online-Universitätskurs, den Sie finden werden.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs 3D-Modellierung mit Blender zielt darauf ab, all jenen Experten in diesem Bereich und Benutzern, die lernen müssen, wie man dieses Werkzeug benutzt, eine konkrete, effektive und qualitativ hochwertige Bildung zu bieten. Mit der Unterstützung von echten Fachleuten des Sektors wird der Lehrplan dieses Programms an alle Anforderungen des Arbeitsmarktes und des Bildungsbereichs angepasst. Die Ziele werden also dank einer gründlichen Studie entwickelt, die von der Leitung und den Lehrkräften des Programms durchgeführt wird, und bereiten die Studenten darauf vor, echte Spezialisten für das Graphit-Tool des Programms 3DS Max zu werden.





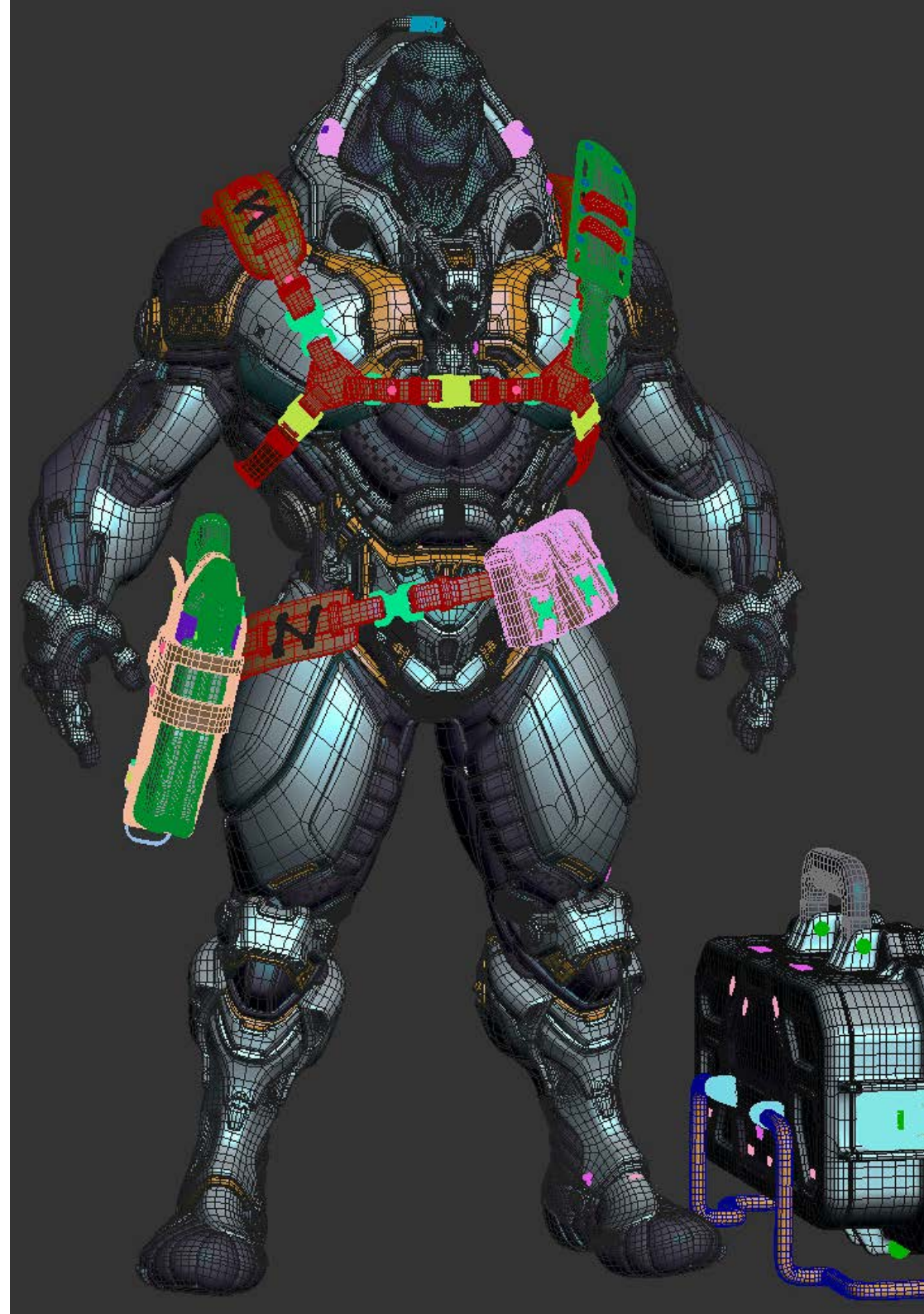
“

*Blender verschafft Ihnen einen
Wettbewerbsvorteil auf dem Gebiet der
3D-Modellierung im Grafikdesign"*



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
- ◆ 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



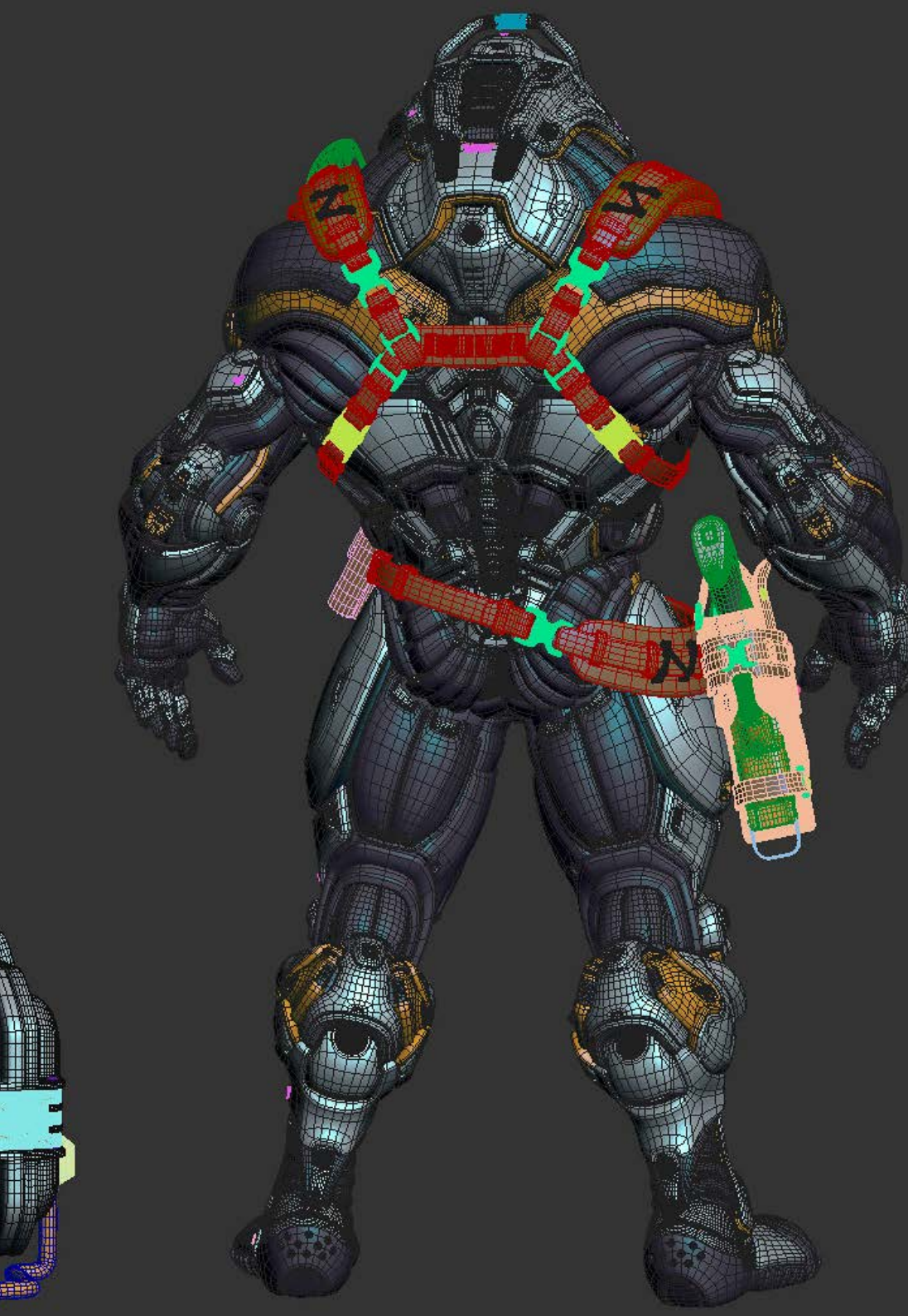


Spezifische Ziele

- ◆ Detailliertes Kennen des Blender-Werkzeug, das von den Profis am häufigsten verwendet wird
- ◆ Kennen der Benutzeroberfläche und der Verwendung des Programms, für ein professionelles Ergebnis in kürzester Zeit
- ◆ Vergleichen jedes Werkzeugs mit einem ähnlichen Werkzeug im polygonalen Modus und seine Vorteile kennen
- ◆ Kennen der Tools, die während des 3D-Modellierungsprozesses verwendet werden, und deren Optimierung
- ◆ Erkennen von Fehlern in der 3D-Modellierung und wissen, wie man sie auf intelligente Weise behebt

“

Lernen Sie, wie man Fehler in der 3D-Modellierung findet und wie man sie am geschicktesten behebt"



03

Kursleitung

Dieses Programm wurde nach den Richtlinien einer Gruppe hochrangiger Experten entwickelt. Sie sind professionelle Fachleute, die einen großen Teil ihrer Karriere der Entwicklung ihrer Texturierungstechniken gewidmet haben, um weiterhin an der Spitze des Sektors zu stehen und ihre berufliche Praxis in den besten Animationsstudios und bei Projekten von internationalem Rang zu entwickeln. Durch die von den Lehrkräften angebotenen Inhalte und die verschiedenen von ihnen entwickelten Lehrmaterialien erhalten die Studenten somit das aktuellste und gefragteste Wissen in dieser Branche.





“

*Das Dozententeam dieses Universitätskurses
setzt sich aus echte Fachleuten des Sektors
zusammen”*

Leitung



Dr. 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

Hr. Alcalde Perelló, Dimas

- ◆ Spezialist für die künstlerische Gestaltung von Videospiele und angewandten Spielen
- ◆ Künstlerische Leitung bei BluetechWorlds
- ◆ Dozent für den Studiengang Künstlerische Gestaltung von Videospiele und angewandten Spielen, ENTI UB
- ◆ Hochschulabschluss in Künstlerischer Gestaltung für Videospiele und angewandte Spiele an der Universität von Barcelona
- ◆ Masterstudiengang in Lehrerbildung für die Sekundarstufe, Berufsausbildung und Sprachunterricht an der Universität La Rioja UNIR
- ◆ Berufsausbildung in 3D-Animation, Spiele und interaktive Umgebungen durch das Zentrum für Fotostudien



04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs in 3D-Modellierung mit Blender ist von besonderer Art. Sowohl die Programmleitung als auch die Lehrkräfte, die das Programm konzipieren, haben ein spezifisches Lernprogramm entwickelt, das den Nutzer auf die selbstständige Arbeit mit dem Programm vorbereitet. Es werden mehrere wichtige Aspekte des Inhalts hervorgehoben, wie zum Beispiel ein eingehender Blick auf die Schnittstelle, Unterobjekte und deren Auswahl, Bearbeitung und Geometrie sowie die Arbeit mit Werkzeugen, die dem Polygonmodus ähneln.





“

Haben Sie schon von Blender gehört und möchten Sie lernen, wie man es benutzt? Schauen Sie sich den Universitätskurs an, den wir für Ihre Lernbedürfnisse anbieten"

Modul 1. 3D-Modellierung mit Blender

- 1.1. Schnittstelle
 - 1.1.1. Installation und Erstkonfiguration
 - 1.1.2. Dropdown-Menüs und Schnittstellenmodi
 - 1.1.3. Navigation in der 3D-Umgebung
- 1.2. Erstellung von Objekten und Auswahl
 - 1.2.2. Änderung der Basistopologie
 - 1.2.3. Arbeitsmodi
- 1.3. Bearbeitung
 - 1.3.1. Hinzufügen neuer Geometrie
 - 1.3.2. Änderung von Geometrien
 - 1.3.3. Modifikatoren und *Mirror*
- 1.4. Geometrie
 - 1.4.1. Smooth-Modifikator
 - 1.4.1. Verbinden und Trennen von *Meshes*
 - 1.4.2. Detriangulieren
- 1.5. Bearbeitungsmodus
 - 1.5.1. Modellierung der Grundeinheiten
 - 1.5.2. *Loops*
 - 1.5.3. Tris und Ngones
 - 1.5.4. Unterteilung - Werkzeug und Modifikator
 - 1.5.5. Sichtbarkeit - Ausblenden und Einblenden von Objekten
 - 1.5.6. Snap
 - 1.5.7. Glatte oder flache Vorschau Modi
- 1.6. Retopologie
 - 1.6.1. Eine *Mesh* über eine andere legen
 - 1.6.2. Erstellen von Objekten mit dem 3D-Cursor



- 1.7. Organische Modellierung
 - 1.7.1. Form und Topologie
 - 1.7.2. Verwendung von Kurven
 - 1.7.3. *Surface* und *Nurbs*
- 1.8. *Sculpting*
 - 1.8.1. Pinsel und Befehle
 - 1.8.2. Verwendung von Remesher
- 1.9. Auswahl
 - 1.9.1. Auswahl von *Meshes*
 - 1.9.2. Änderung von Auswahlen
 - 1.9.3. Auswahl nach Scheitelpunkten, Kanten oder Flächen
- 1.10. Vertex Paint
 - 1.10.1. Pinsel-Optionen
 - 1.10.3. Erstellung von IDMaps

“*Ein Inhalt, der darauf ausgelegt ist, in nur 6 Wochen die besten Kenntnisse in Blender zu erwerben*”

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 von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. 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 werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms 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 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.



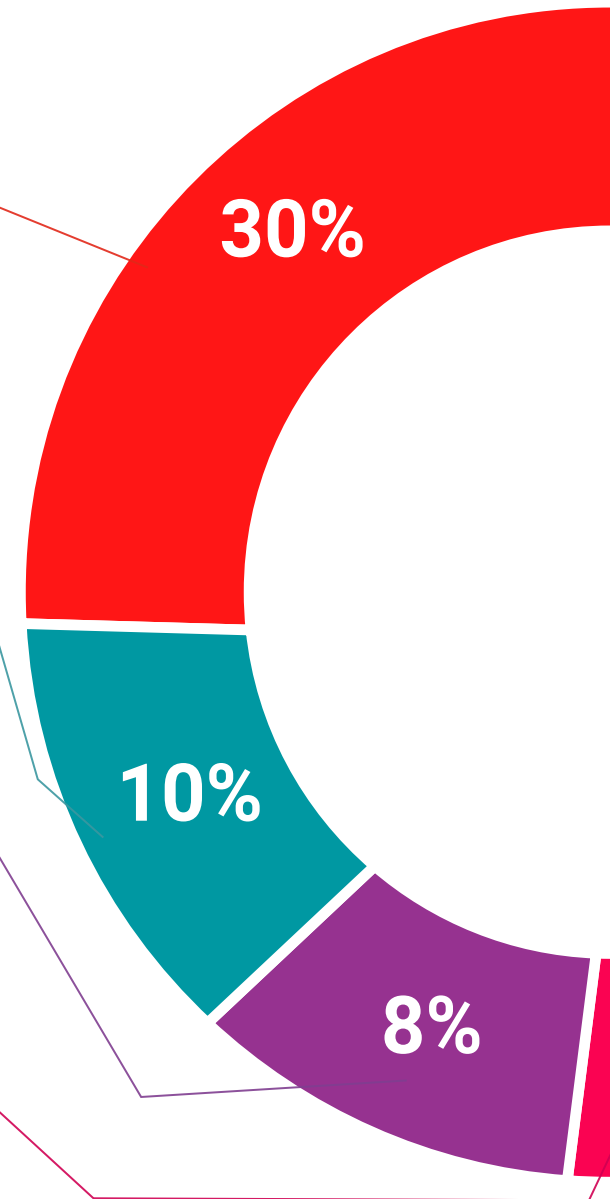
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

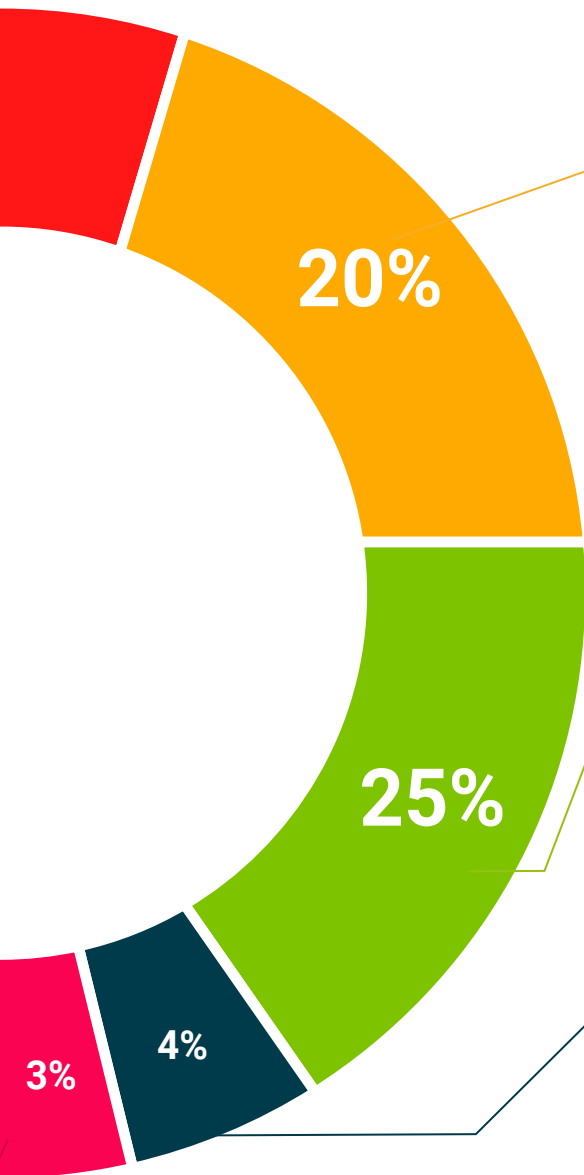
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 3D-Modellierung mit Blender 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 **Universitätskurs in 3D-Modellierung mit 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 3D-Modellierung mit Blender**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**



*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 innovativ
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

3D-Modellierung mit
Blender

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

Universitätskurs

3D-Modellierung mit Blender

