

Universitätskurs Blender





Universitätskurs Blender

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/design/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

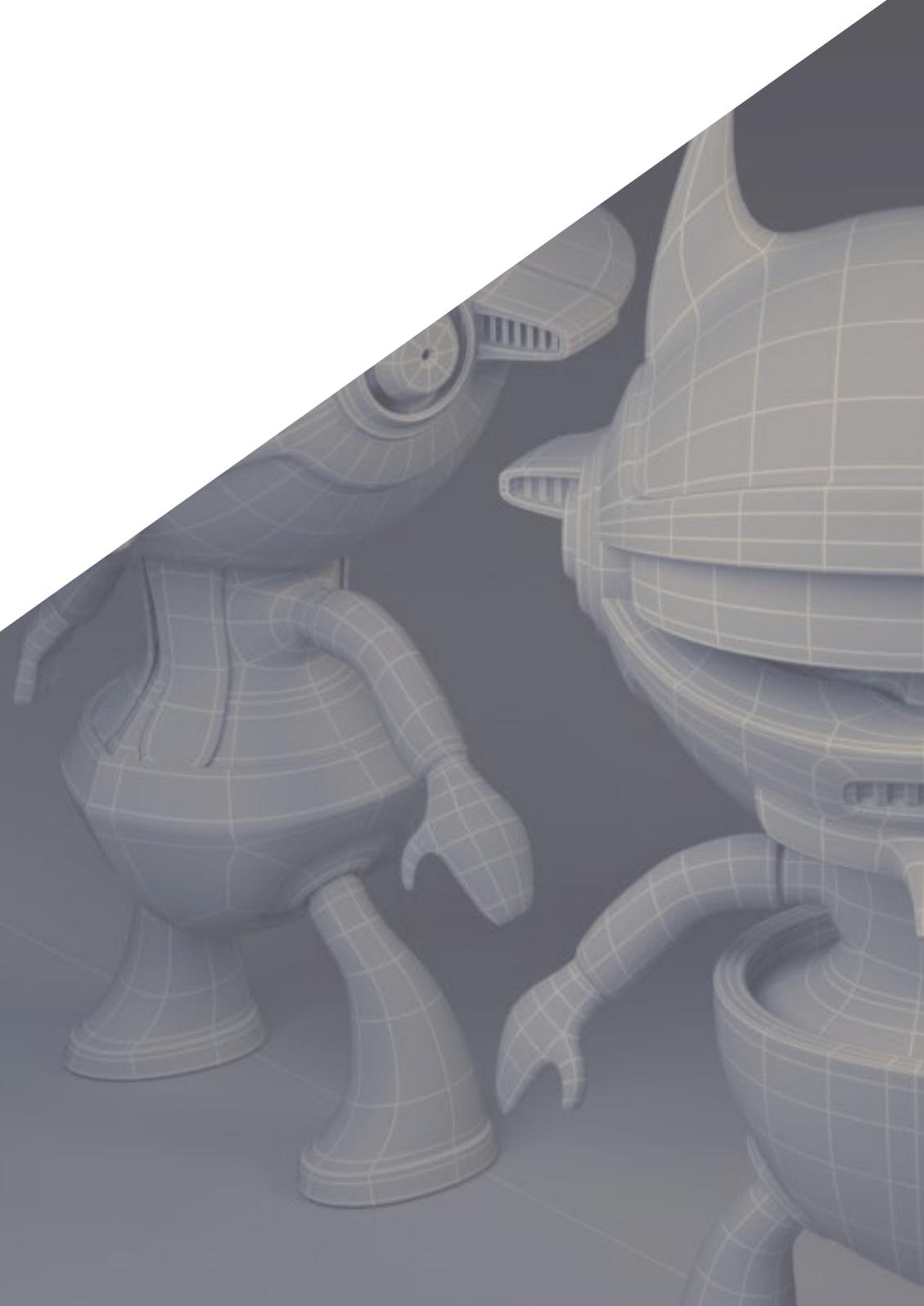
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Beherrschen Sie die fortschrittlichsten globalen Beleuchtungstechniken in nur 6 Wochen mit diesem Universitätskurs von TECH. Vertiefte Kenntnisse in jedem dieser Bereiche stellen eine differenzierende Qualifikation für die Branche und den Arbeitsmarkt dar. Deshalb soll dieses Programm alle Vorteile von Blender aufzeigen. Eine Open-Source-Software für die Arbeit mit 3D-Objekten, die intern verschiedene Werkzeuge für Modellierung, Texturierung, Partikelbearbeitung, Animation, Bildhauerei enthält. Diese werden in einer 100%igen Online-Umgebung und mit der innovativsten Methodik präsentiert.





“

*Erweitern Sie Ihr Wissen über
3D-Modellierungstechniken durch den Umgang
mit neuen und leistungsstarken Tools"*

Blender als plattformübergreifendes Computerprogramm ermöglicht es dem Nutzer, seine Fähigkeiten in den Bereichen Modellierung, Beleuchtung, Rendering, Animation und Erstellung dreidimensionaler Grafiken zu erweitern. Sowie digitale Komposition unter Verwendung der prozeduralen Technik der Nodes, Videobearbeitung, Bildhauerei und digitale Malerei. Diese Software hat in den letzten Jahren das CGI-Paradigma revolutioniert, und obwohl die großen Unternehmen ihr anfangs nicht vertrauten, hat sie seit der Veröffentlichung der LTS-Versionen ihre Position gestärkt und ist zu einer Benchmark auf dem Markt geworden.

Aufgrund seiner Bedeutung hat die TECH Technologische Universität beschlossen, dieses Programm seiner vollständigen Kenntnis und Handhabung zu widmen. In Anbetracht der Tatsache, dass die 3D-Modellierung eine der Techniken der Computergrafik ist, die sich in den letzten Jahren am stärksten durchgesetzt hat, und dass die Anwendung der Digitalen Bildhauerei in anderen Branchen wie Architektur, Gesundheitswesen, Kino u.a. den Einsatz ihrer Techniken und Werkzeuge unerlässlich gemacht hat.

Hier ist es für Fachleute wichtig, sich zu spezialisieren und die Werkzeuge, die die heutige Technologie bietet, immer besser zu nutzen. Aus diesem Grund wird auch der *Crease Pencil*, einer der innovativsten Stifte, der seit einigen Jahren von den großen Animationsstudios verwendet wird, behandelt. Dabei wurden Konzepte der 2D-Animation, des *Storyboarding*, der *Animatics* und der *Hand Painter*-Charaktererstellung in einzigartigen und innovativen Modellen neu überdacht.

In nur 6 Wochen wird der Student des Universitätskurses in Blender in der Lage sein, Modelle in zwei leistungsstarken internen Engines, Eevee und Cycles, zu rendern und schnell und präzise anzupassen. Es werden umgekehrte Prozesse für die Übertragung von Bauweisen von Blender nach Maya und Cinema 4D betrachtet, wobei Export- und Importsysteme genutzt werden. Experte für die wichtigsten 3D-Modellierungs- und -Erstellungsprogramme auf dem Markt werden.

All dies dank der innovativen und vollständig online durchgeführten Studienmethodik, die den Fachleuten eine kontinuierliche und effiziente Fortbildung durch die Verwendung von Geräten ihrer Wahl mit Internetanschluss und die Begleitung durch ein fachkundiges Dozententeam ermöglicht. Mit der Möglichkeit, die Inhalte zur Konsultation herunterzuladen und die Ziele der Vorbereitung zu erreichen, erreichen Sie Ihren Abschluss auf eine agile Art und Weise.

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 Skulptur vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ◆ Ihr besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, 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



Wenn Sie eine Fachkraft sind oder Erfahrung auf dem Gebiet des 3D-Designs haben, ist dieser Universitätskurs genau das Richtige für Sie"

“

*Werden Sie ein echter 3D-Künstler.
Und es eröffnet eine Reihe von
Beschäftigungsmöglichkeiten in
verschiedenen Unternehmen"*

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

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs 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.

*Lernen Sie die Werkzeuge der freien
Software Blender im Detail kennen. In nur
6 Wochen.*

*Jetzt haben Sie die beste Gelegenheit, Ihre
Karriere voranzutreiben: Studieren Sie online!
Informieren Sie sich über die wirklichen
Vorteile einer solchen Entscheidung.*



02 Ziele

Mit diesem Programm verfolgt das Expertenteam von TECH das Ziel, den Studenten die Beherrschung der Software Blender auf fortgeschrittene Weise zu vermitteln. Sowie ihre Werkzeuge, die Förderung von Export- und Importsystemen, die die besten Einstellungen von jedem von ihnen nutzen. Sie werden zu echten 3D-Künstlern, die sich auf eine unendliche Anzahl von Stellen in verschiedenen Unternehmen bewerben können.





“

Lernen Sie die besten Techniken, um kreative Prozesse von Blender auf Maya und Cinema 4D zu übertragen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Verständnis für die Notwendigkeit einer guten Topologie auf allen Ebenen der Entwicklung und Produktion
- ◆ Rendering von Modellen in zwei leistungsstarken internen Engines wie Eevee und Cycles
- ◆ Verständnis der fortgeschrittenen Texturierung von realistischen PBR- und nicht-fotorealistischen Systemen zur Verbesserung digitaler Bildhauerprojekte
- ◆ Handhabung und Nutzung aller Werkzeuge der Blender-Software
- ◆ Verständnis für die aktuellen Systeme der Film- und Videospieleindustrie, um großartige Ergebnisse zu erzielen





Spezifische Ziele

- ◆ Fortgeschrittene Kenntnisse in der Software Blender
- ◆ Rendering in ihren Rendering-Engines Eevee und Cycles
- ◆ Vertiefung der Arbeitsabläufe innerhalb von CGI
- ◆ Übertragung von ZBrush- und 3D Max-Kenntnissen auf Blender
- ◆ Übertragung kreativer Prozesse von Blender auf Maya und Cinema 4D

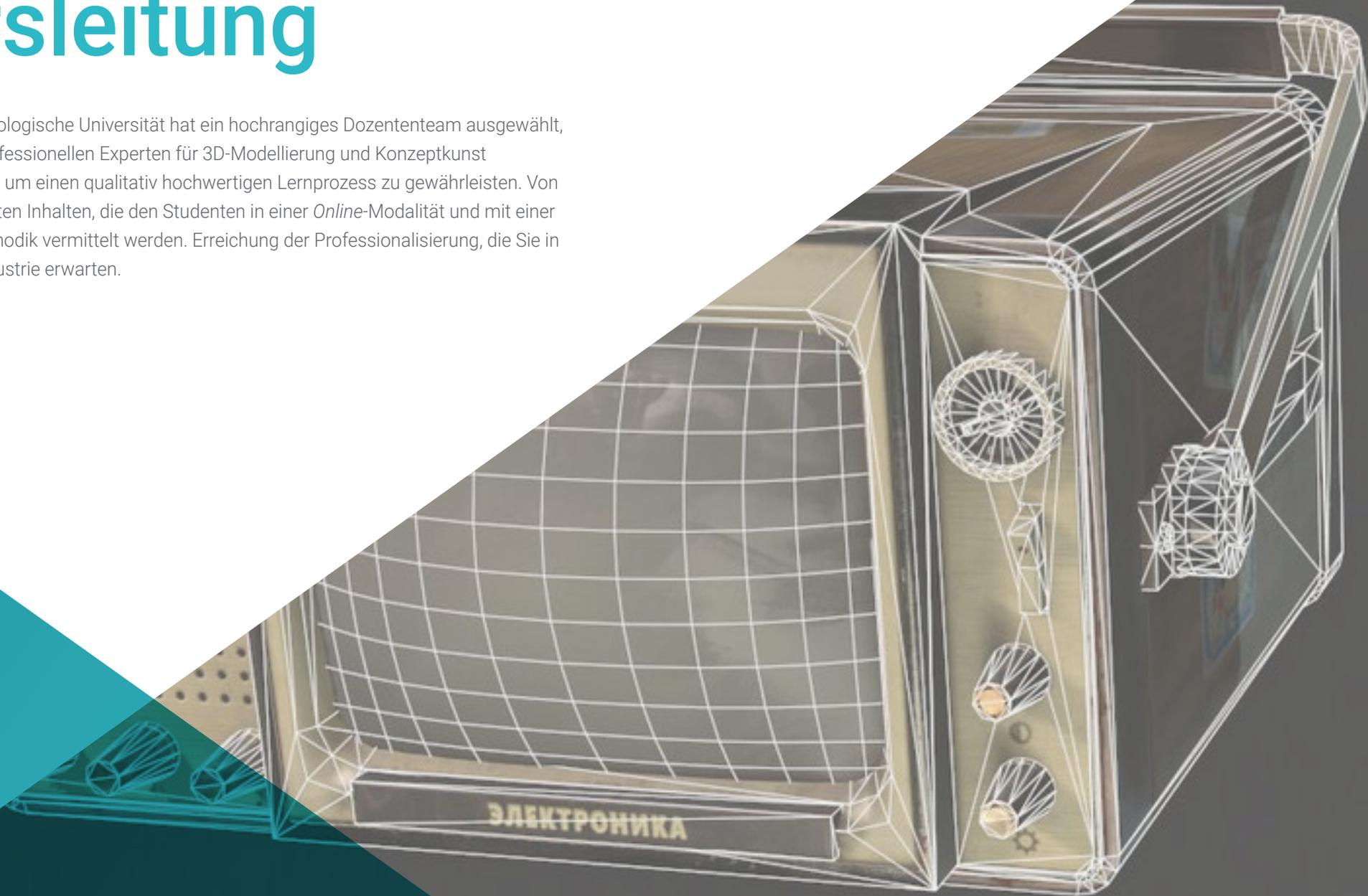
“

Spezialisierung auf eine der leistungsfähigsten 2D- und 3D-Entwicklungssoftware"

03

Kursleitung

Die TECH Technologische Universität hat ein hochrangiges Dozententeam ausgewählt, das sich aus professionellen Experten für 3D-Modellierung und Konzeptkunst zusammensetzt, um einen qualitativ hochwertigen Lernprozess zu gewährleisten. Von hochspezialisierten Inhalten, die den Studenten in einer *Online*-Modalität und mit einer innovativen Methodik vermittelt werden. Erreichung der Professionalisierung, die Sie in der digitalen Industrie erwarten.





“

Jetzt entscheiden Sie selbst, wie Sie studieren wollen, und TECH bietet Ihnen alles, was Sie brauchen"

Leitung



Hr. Sequeros Rodríguez, Salvador

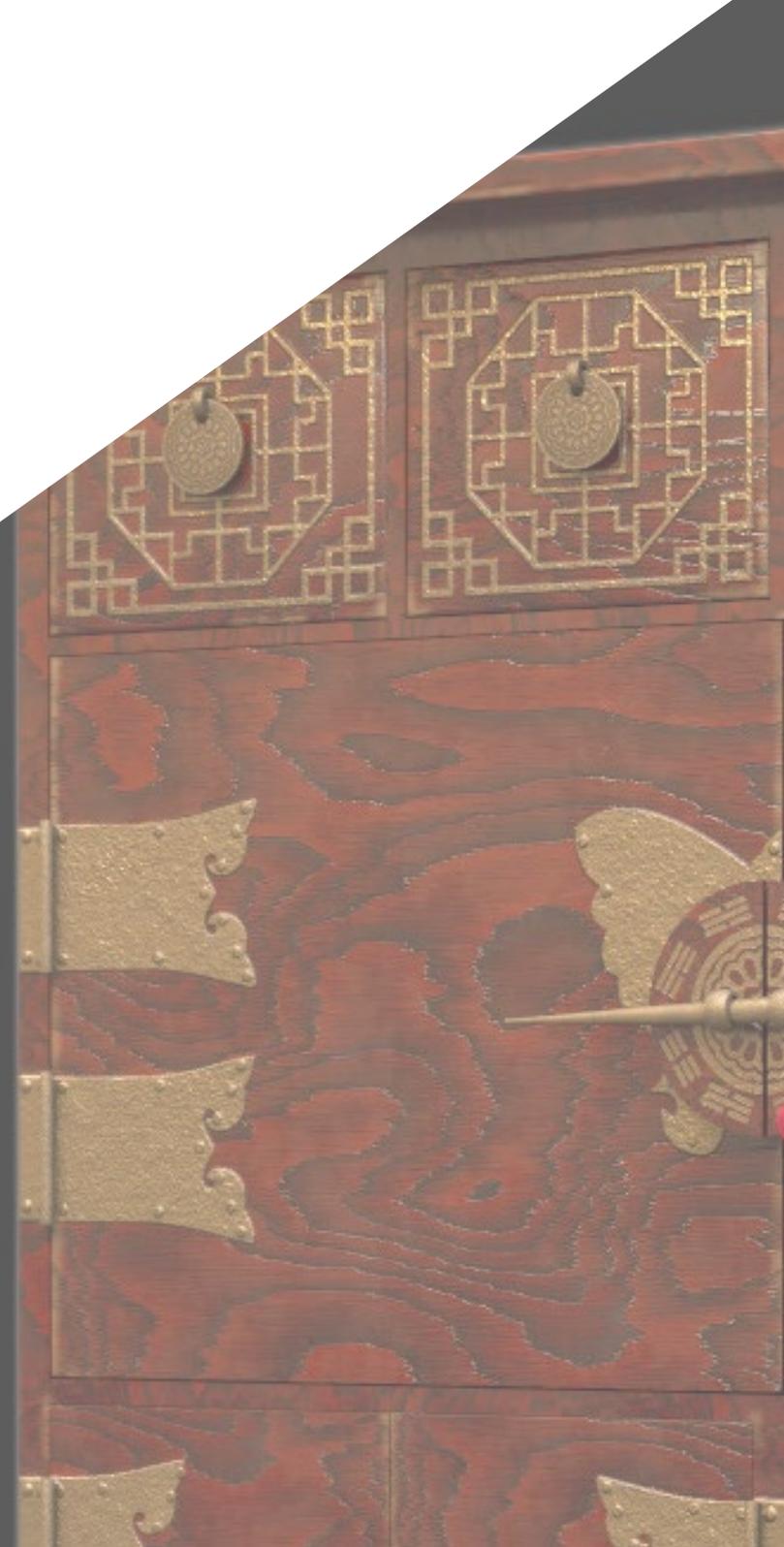
- Freelance 2D/3D Modellierer und Generalist
- Konzeptkunst und 3D-Modellierung für Slicecore. Chicago
- Videomapping und Modellierung Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Professor für den Ausbildungszyklus in 3D-Animation auf höherem Niveau. Hochschule für Bild und Ton ESISV Valladolid
- Professor für den Ausbildungszyklus in 3D- GFGS Animation auf höherem Niveau. Europäisches Institut für Design IED. Madrid
- 3D-Modellierung für die Falleros Vicente Martinez und Loren Fandos. Castellón
- Masterstudiengang in Informatikgrafik, Spiele und virtuelle Realität. URJC-Universität Madrid
- Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität von Salamanca (Spezialisierung auf Design und Skulptur)



04

Struktur und Inhalt

Die TECH Technologische Universität hat einen Studiengang eingerichtet, der sich ausschließlich mit den Vorteilen der leistungsstarken 2D/3D-Entwicklungssoftware befasst: Blender. Es hat das CGI-Paradigma in den letzten Jahren revolutioniert, und obwohl die großen Unternehmen ihm anfangs nicht vertrauten, hat es seit der Veröffentlichung der LTS-Versionen seine Position gestärkt und ist zu einem Marktmaßstab geworden. In etwa 6 Wochen beherrscht die Fachkraft alle Techniken und Werkzeuge der Bildhauerei, Texturierung und des *Shadings*. Sowie Anpassungen von 3D Max und vieles mehr. All das finden Sie in einem virtuellen Campus mit vielfältigen und dynamischen Formaten, die ein bequemes und schnelles Lernen ermöglichen.





“

Die digitalen Medien haben sogar die Art und Weise, wie wir lernen, revolutioniert. Bilden Sie sich jetzt im 100% online Universitätskurs in Blender weiter"

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. 3D 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 *Videomapping*
 - 1.10.3. Modellierung mit Partikeln und Effekten



Entwickeln Sie sich in der Branche mit freier Software hervorragend weiter, indem Sie die leistungsstarke Software Blender kennen lernen"

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 von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. 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 Programms 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.



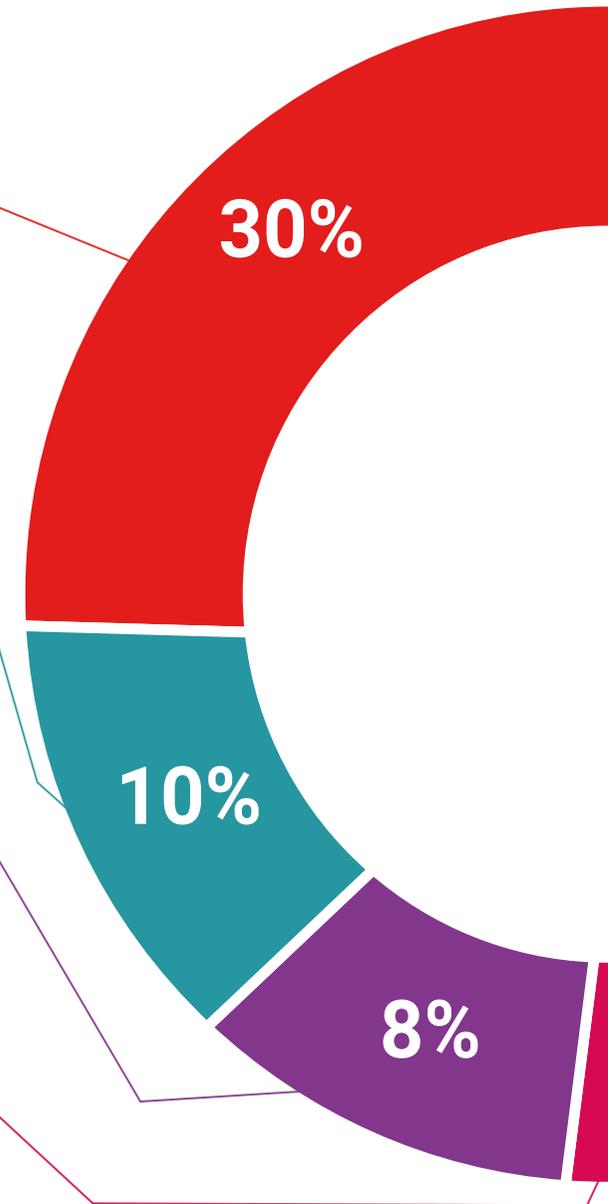
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

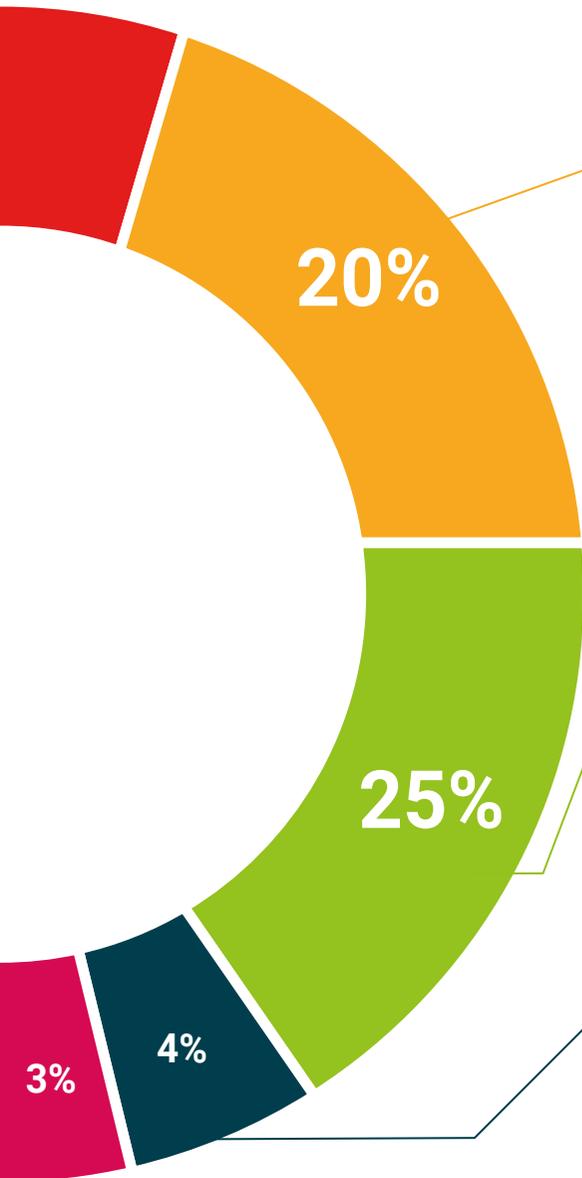
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 innovation
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

