

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.techtitude.com/de/informatik/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

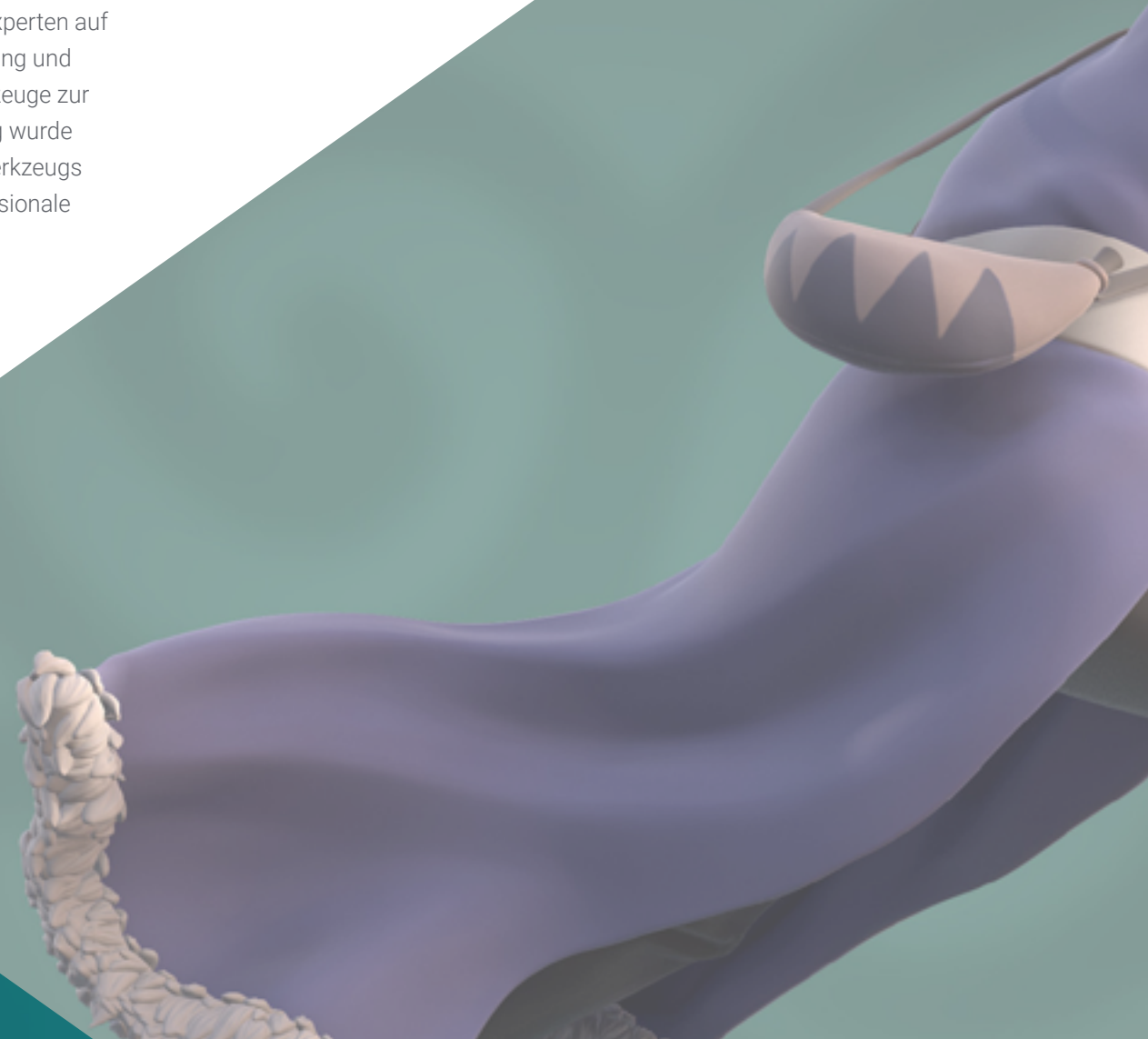
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Blender ist eines der am weitesten verbreiteten Werkzeuge im Bereich der 3D-Modellierung, einem Bereich, der heute in verschiedenen technologischen Anwendungen immer häufiger zum Einsatz kommt und daher immer mehr Experten auf diesem Gebiet erfordert. Es bietet unendlich viele Möglichkeiten zur Bearbeitung und Modellierung polygonaler Objekte und enthält alle Standard- und Zusatzwerkzeuge zur Erstellung, Auswahl und Bearbeitung von Geometrie. Diese Online-Fortbildung wurde entwickelt, um einen vollständigen Unterricht über die Verwendung dieses Werkzeugs zu bieten und den Studenten die Möglichkeit zu geben, sich auf die dreidimensionale Modellierung mit Blender zu spezialisieren.





“

*Lernen Sie in dieser Online- Fortbildung,
wie Sie dieses hochmoderne Werkzeug
für die Bearbeitung und Modellierung von
polygonalen Objekten nutzen können: Blender“*

In diesem Universitätskurs in 3D-Modellierung mit Blender lernen die Studenten dieses Werkzeug gründlich kennen, das wiederum zahlreiche Hilfsmittel enthält, mit denen sie polygonale Objekte in einer sehr umfassenden Weise modellieren können. Das Ziel dieses Kurses ist es, den Studenten die Schnittstelle dieses Programms und seine Verwendung zu vermitteln, damit sie in kürzerer Zeit professionellere Ergebnisse erzielen können.

Der Lehrplan beinhaltet auch einen Vergleich jedes Werkzeugs mit seinem Gegenstück im polygonalen Modus, um deren Vorteile kennen zu lernen. Die verschiedenen Dienstprogramme, die Blender bietet und die in einem 3D-Modellierungsprozess und dessen Optimierung verwendet werden können, werden ebenfalls eingehend erkundet. Der Student wird in der Lage sein, Fehler in der dreidimensionalen Modellierung zu finden und zu wissen, wie man sie auf die intelligenteste Weise beheben kann.

Ein vollständiger Online-Lehrplan, der es ermöglicht, andere Pläne und Projekte mit der Aktualisierung des Studiums in Einklang zu bringen. Dieser Universitätskurs stellt den Studenten alle Ressourcen und Lehrmaterialien auf einer virtuellen Plattform zur Verfügung, so dass sie von jedem elektronischen Gerät mit Internetanschluss aus konsultiert werden können. Darüber hinaus handelt es sich um eine direkte Qualifikation, die keine Abschlussarbeit erfordert, um akkreditiert zu werden.

Dieser **Universitätskurs 3D-Modellierung mit Blender** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten 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
- ◆ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt 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



Diese direkte Qualifikation wird Sie als Spezialist für 3D-Modellierung mit Blender zertifizieren“

“

Erzielen Sie bessere Ergebnisse in kürzerer Zeit in der 3D-Modellierung mit Blender dank dieses Universitätskurses“

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

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft 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 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.

Mit diesem Kurs werden Sie in der Lage sein, Fehler in der 3D-Modellierung zu finden und wissen, wie man sie auf die intelligenteste Weise behebt.

Bringen Sie sich auf den neuesten Stand und nutzen Sie Ihre Freizeit mit diesem Online-Hochschulkurs in 3D-Modellierung mit Blender.



02 Ziele

Dieser Lehrplan wurde so entwickelt, dass der Student ein Profi in der 3D-Modellierung mit Blender wird. Zu diesem Zweck sollen die Studenten mit der Benutzeroberfläche vertraut gemacht werden und wissen, wie man sie benutzt, wie man unterscheidet, welches Dienstprogramm oder Werkzeug zu einem bestimmten Zeitpunkt benötigt wird, wie man Fehler in der 3D-Modellierung findet und wie man sie auf die intelligenteste Weise löst. Dieser Universitätskurs in 3D-Modellierung mit Blender zielt darauf ab, all jenen Experten in diesem Bereich und Anwendern, die lernen müssen, wie man dieses Tool benutzt, einen konkreten, effektiven und qualitativ hochwertigen Unterricht zu bieten.



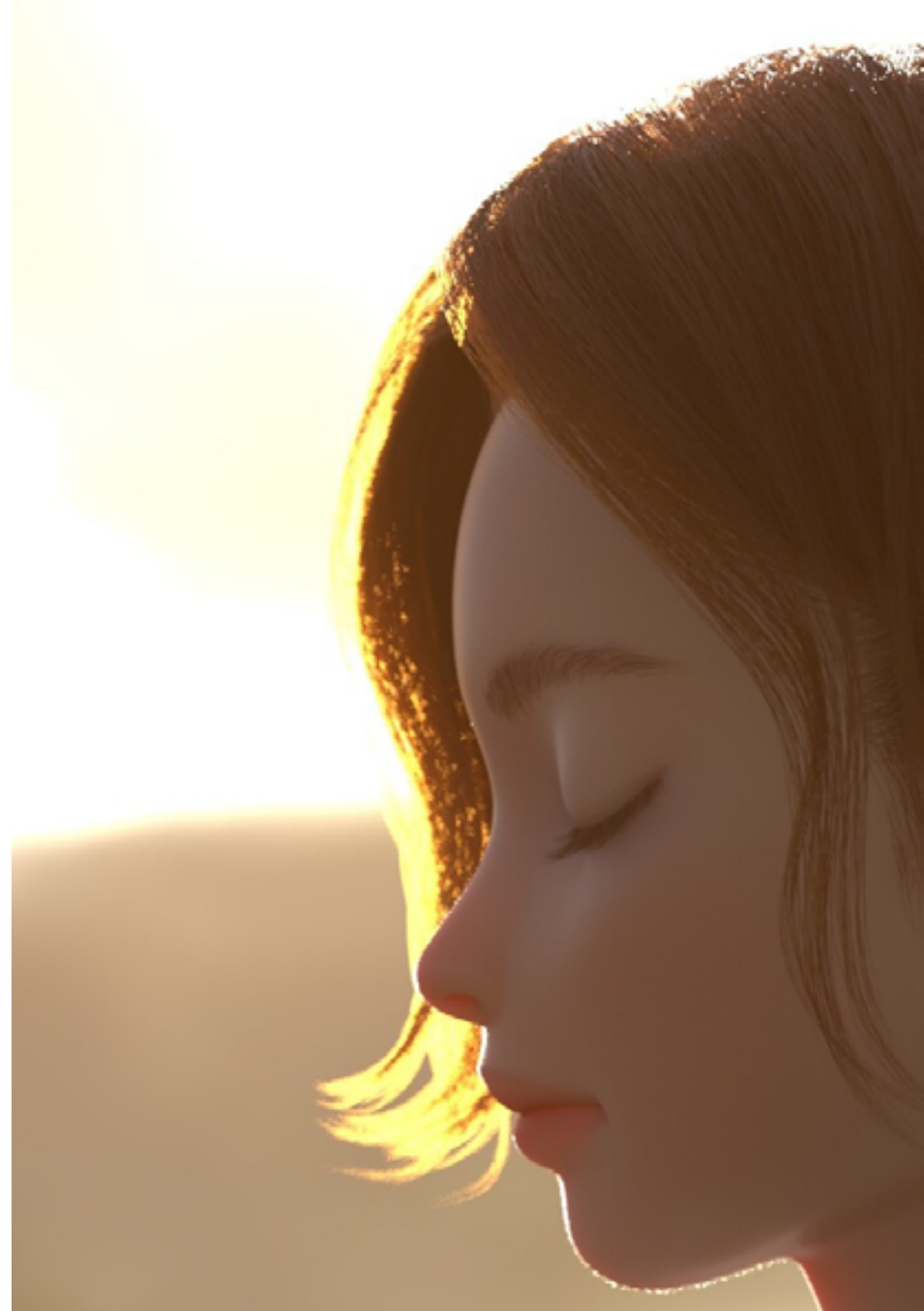
“

Spezialisieren Sie Ihre Kenntnisse in 3D-Modellierung mit Blender mit diesem Universitätskurs“



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

“

*Bearbeiten und modellieren Sie
polygonale Objekte genauer und
professioneller mit Blender“*

03

Kursleitung

Die von TECH entwickelten Fortbildungsprogramme und -pläne werden stets von Fachleuten mit höchstem Ansehen in ihrem Bereich unterstützt. Dieses Programm wurde nach den Richtlinien eines Lehrkörpers konzipiert, der sich aus Experten zusammensetzt, die einen großen Teil ihrer Karriere der dreidimensionalen Modellierung, Texturierung und dem Rendering gewidmet haben, wobei sie weiterhin an der Spitze des Sektors stehen und ihre Berufspraxis in den besten Animationsstudios und bei Projekten von internationalem Rang entwickeln. Ihre beruflichen Erfahrungen sind auch Teil der Lehre, die die Studenten erhalten, die nicht nur die theoretischen und praktischen Inhalte lernen, sondern auch eine kritische und sensible Haltung in ihrer beruflichen Praxis entwickeln werden.





“

Erwerben Sie eine kritische und professionelle Haltung in Ihrer beruflichen Praxis als dreidimensionaler Modellierer“

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

Die Leitung und das Lehrpersonal dieses Universitätskurses für 3D-Modellierung mit Blender besteht aus Fachleuten aus der Branche. Sie haben ein spezifisches Lehrprogramm entwickelt, das die Studenten auf eine selbstständige Arbeit vorbereitet. Dank eines perfekt strukturierten und organisierten Lehrplans erwerben die Studenten die notwendigen Fähigkeiten für die Gestaltung von Teilobjekten und deren Auswahl sowie für die Arbeit mit Werkzeugen wie dem Polygonalmodus, PolyDraw 1 und 2 und PaintDeform. Neben all diesen Begriffen wird auch die Berufserfahrung der Dozenten, die renommierte Experten auf dem Gebiet der dreidimensionalen Modellierung sind, berücksichtigt.





“

Erlernen Sie die Gestaltung von Teilobjekten und den Umgang mit den Werkzeugen PolyDraw 1 und 2 und PaintDeform“

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
 - 1.2.1. Änderung der Basistopologie
 - 1.2.2. 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
 - 1.4.2. Verbinden und Trennen von *Meshes*
 - 1.4.3. Detriangulieren
- 1.5. *Edit Mode*
 - 1.5.1. Modellierung der Grundeinheiten
 - 1.5.2. *Loops*
 - 1.5.3. *Tris* und *Ngon*s
 - 1.5.4. Unterteilung - *Tool* und Modifikator
 - 1.5.5. *Visibility* - Ausblenden und Einblenden von Objekten
 - 1.5.6. *Snap*
 - 1.5.7. Vorschau Modi *Smooth* oder *Flat*
- 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, *Edges* oder Flächen
- 1.10. *Vertex Paint*
 - 1.10.1. Pinsel-Optionen
 - 1.10.2. Erstellung von *IDMaps*

“ Schreiben Sie sich jetzt ein: Werden Sie Experte für 3D-Modellierung mit Blender“

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 Informatikschulen der Welt, seit 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 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 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 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 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 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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualitat
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