

Universitätsexperte Polygonale Modellierung in 3ds Max





Universitätsexperte Polygonale Modellierung in 3ds Max

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-polygonale-modellierung-3ds-max

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

Seit mehreren Jahren verwenden Stadtplaner, Architekten, Designer, Ingenieure und andere Personen 3ds Max, um die Idee ihrer Projekte in die Realität umzusetzen und dabei auf jedes kleine Detail zu achten. In diesem Sinne ist die polygonale Modellierung weit verbreitet, die sich als sehr flexibel und einfach zu rendern erweist. Im Rahmen dieses 100%igen Online-Programms können die Studenten daher umfassende Kenntnisse in der Anwendung dieser Technik mit der modernsten Software auf dem Markt erwerben. So können Sie von überall auf der Welt und zu jeder Zeit lernen, wie man mit Meshes glättet, Objekte transformiert und komplexe Formen aus einfacheren Formen erstellt.





“

Dies ist der perfekte Zeitpunkt, um einen Schritt weiter zu gehen und ein Experte für polygonale Modellierung zu werden"

Es gibt unendlich viele Techniken für die 3D-Modellierung, aber polygonale Modelle sind aufgrund ihrer Verarbeitungsgeschwindigkeit und Detailgenauigkeit weit verbreitet. Daher ist es wichtig, die Grundlagen dieser Technik im Detail zu kennen und sie im Programm 3ds Max anwenden zu können.

So finden die Studenten in diesem Universitätsexperten ein komplettes Programm, das ihren Bedürfnissen angepasst ist, dank seines 100%igen Online-Modus, der es ihnen ermöglicht, in ihrem eigenen Tempo und zu der Zeit zu lernen, die ihnen am besten passt. Dies ermöglicht Ihnen, sich auf die Einrichtung Ihres Arbeitsbereichs in 3ds Max zu spezialisieren, eine Vielzahl von kompletten Modellen zu analysieren und polygonale Modellierungstechniken anzuwenden, um Details Ihrer Entwürfe zu lösen.

Sie erhalten auch eine Fortbildung darüber, wie die Teile einer Maschine funktionieren. Dies ist von grundlegender Bedeutung, um zukünftige Animationen mit einem hohen Grad an Realismus zu erstellen und jedes Modell zu optimieren. All dies dank der Inhalte, die eine Gruppe von Experten unter Berücksichtigung der Anforderungen des Sektors und ihrer umfangreichen Erfahrung in dieser Art von Arbeit ausgearbeitet hat. Daher wird der Absolvent an der Spitze seiner Karriere stehen.

Dieser **Universitätsexperte in Polygonale Modellierung in 3ds Max** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 3D-Modellierung in Hardsurface präsentiert werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll 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
- ◆ Ihr 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



Dieses Programm zeichnet sich durch seinen innovativen Inhalt aus, der nach den Parametern der wichtigsten pädagogischen Methodik in der digitalen Bildung entwickelt wurde: Relearning"

“

Dieses Programm enthält eine Reihe von praktischen Übungen, die Ihnen helfen, sich mit 3ds Max und der polygonalen Modellierungstechnik vertraut zu machen"

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 eine immersive Fortbildung ermöglicht, die 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.

Nach Abschluss dieses Lehrplans werden Sie in der Lage sein, komplexe Formen aus einfacheren Formen zu erstellen.

Eine andere Art des Lernens, angepasst an Ihre Bedürfnisse dank des 100%igen Online-Modus, den TECH entwickelt hat.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten ist klar und prägnant: den Studenten solide Kenntnisse in der Polygonmodellierung zu vermitteln. Dazu wird Ihnen ein komplettes Programm zur Verfügung gestellt, das alle Aspekte abdeckt, die Sie für die Herstellung von Maschinenteilen oder die Konstruktion eines Gebäudes mit der Software 3ds Max benötigen. Auf diese Weise können Sie in einen boomenden Sektor einsteigen und Ihre Arbeit exponentiell verbessern.



“

Mit dem Abschluss dieses Programms werden Sie in der Lage sein, sich einen Platz in der Welt der 3D-Modellierung zu erschließen, der es Ihnen ermöglicht, unabhängig an jedem Projekt zu arbeiten"

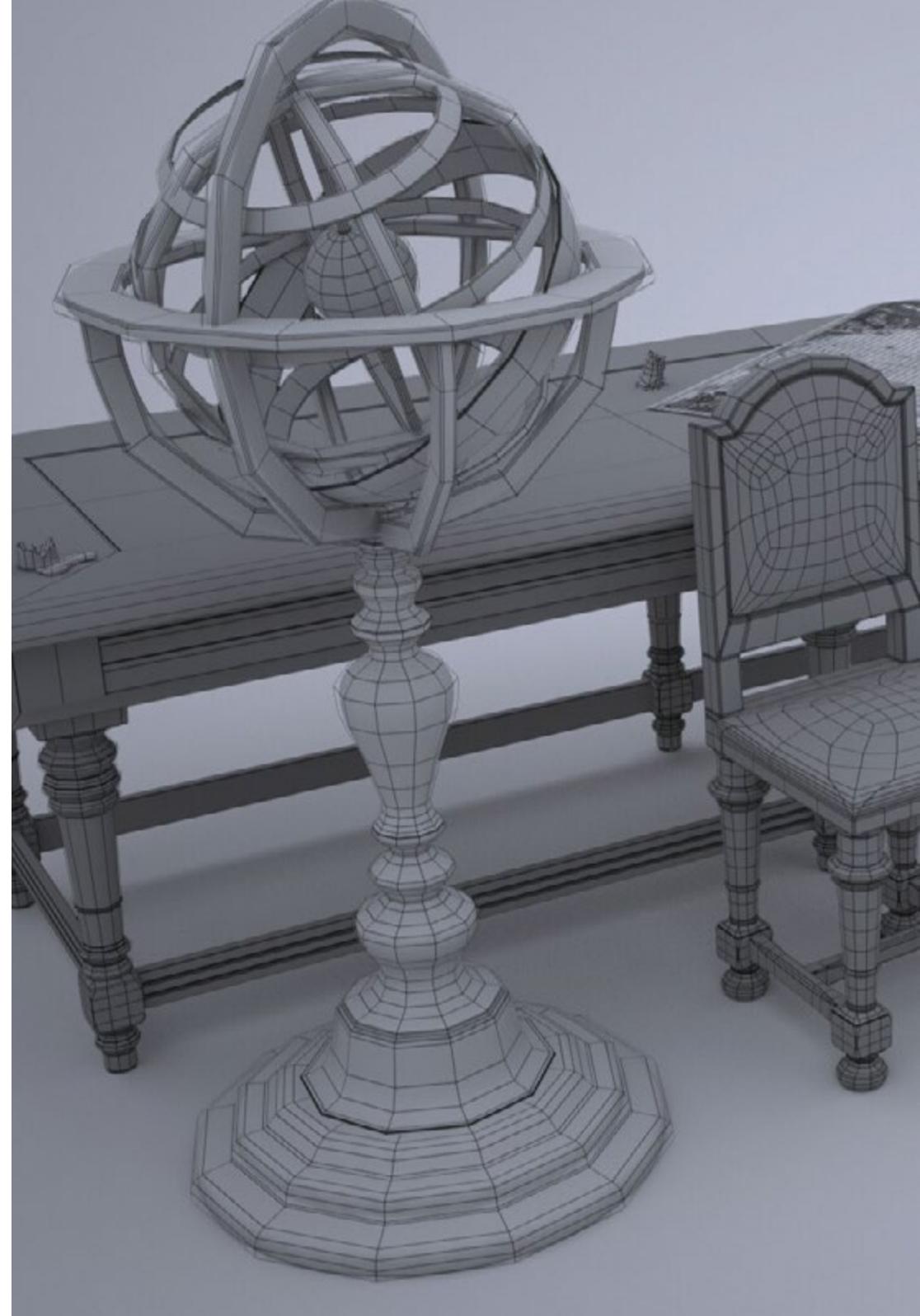


Allgemeine Ziele

- ◆ Vertiefung der verschiedenen Arten der Hardsurface-Modellierung, der verschiedenen Konzepte und Eigenschaften, um sie in der 3D-Modellierungsbranche anzuwenden
- ◆ Vertiefung der Theorie der Formerstellung zur Entwicklung von Shape Masters
- ◆ Die Grundlagen der 3D-Modellierung in ihren verschiedenen Formen im Detail lernen
- ◆ Entwürfe für verschiedene Branchen und deren Anwendung erstellen
- ◆ Technischer Experte und/oder Künstler in der 3D-Modellierung von Hard Surface werden
- ◆ Mit allen für den Beruf des 3D-Modellierers relevanten Tools vertraut sein
- ◆ Aneignung von Fähigkeiten für die Entwicklung von Texturen und Effekten für 3D-Modelle



Erreichen Sie Ihre beste Version und spezialisieren Sie sich auf eine der gefragtesten Techniken in der Welt der 3D-Modellierung"





Spezifische Ziele

Modul 1. Einführung in das Polygonales Modellieren in 3D Studio Max

- ◆ Umfassende Kenntnisse im Umgang mit 3D Studio Max
- ◆ Mit benutzerdefinierten Einstellungen arbeiten
- ◆ Genau verstehen, wie die Glättung von Netzen funktioniert
- ◆ Geometrien mit einer Vielzahl von Methoden konzipieren
- ◆ Ein Verständnis dafür entwickeln, wie sich ein Netz verhält
- ◆ Techniken zur Objekttransformation anwenden
- ◆ Kenntnisse über die Erstellung von UV-Maps haben

Modul 2. Fortgeschrittene polygonale Modellierung in 3D Studio Max

- ◆ Anwendung aller Techniken für die Entwicklung spezifischer Produkte
- ◆ Das Verständnis dafür vertiefen, wie Komponenten entwickelt werden
- ◆ Umfassendes Verständnis der Flugzeugtopologie bei der Modellierung
- ◆ Wissen über technische Komponenten anwenden
- ◆ Durch die Entwicklung einfacher Formen die Schaffung komplexer Formen erreichen
- ◆ Verständnis für die Physiognomie einer Bot-Form

Modul 3. Modellierung Low Poly 3D Studio Max

- ◆ Arbeit an Grundformen für mechanische Modelle
- ◆ Die Fähigkeit entwickeln, Elemente zu zerlegen
- ◆ Genau verstehen, wie Details für Realismus sorgen
- ◆ Verschiedene Techniken zur Entwicklung von Details anwenden
- ◆ Verstehen, wie mechanische Teile miteinander verbunden sind

03

Kursleitung

Das Dozententeam dieses Universitätsexperten besteht aus einer Gruppe von Fachleuten mit umfassender Erfahrung in den Bereichen Design und Modellierung. Sie waren für die millimetergenaue Ausarbeitung des Lehrplans und die Entwicklung verschiedener Übungen und praktischer Videos zur Vertiefung der in den einzelnen Kursen vermittelten Kenntnisse verantwortlich. Dank ihrer umfassenden Erfahrung in der Welt des Modellbaus können sie den Studenten dabei helfen, sich in diesem hart umkämpften Sektor als Designer auf höchstem Niveau zu positionieren.



“

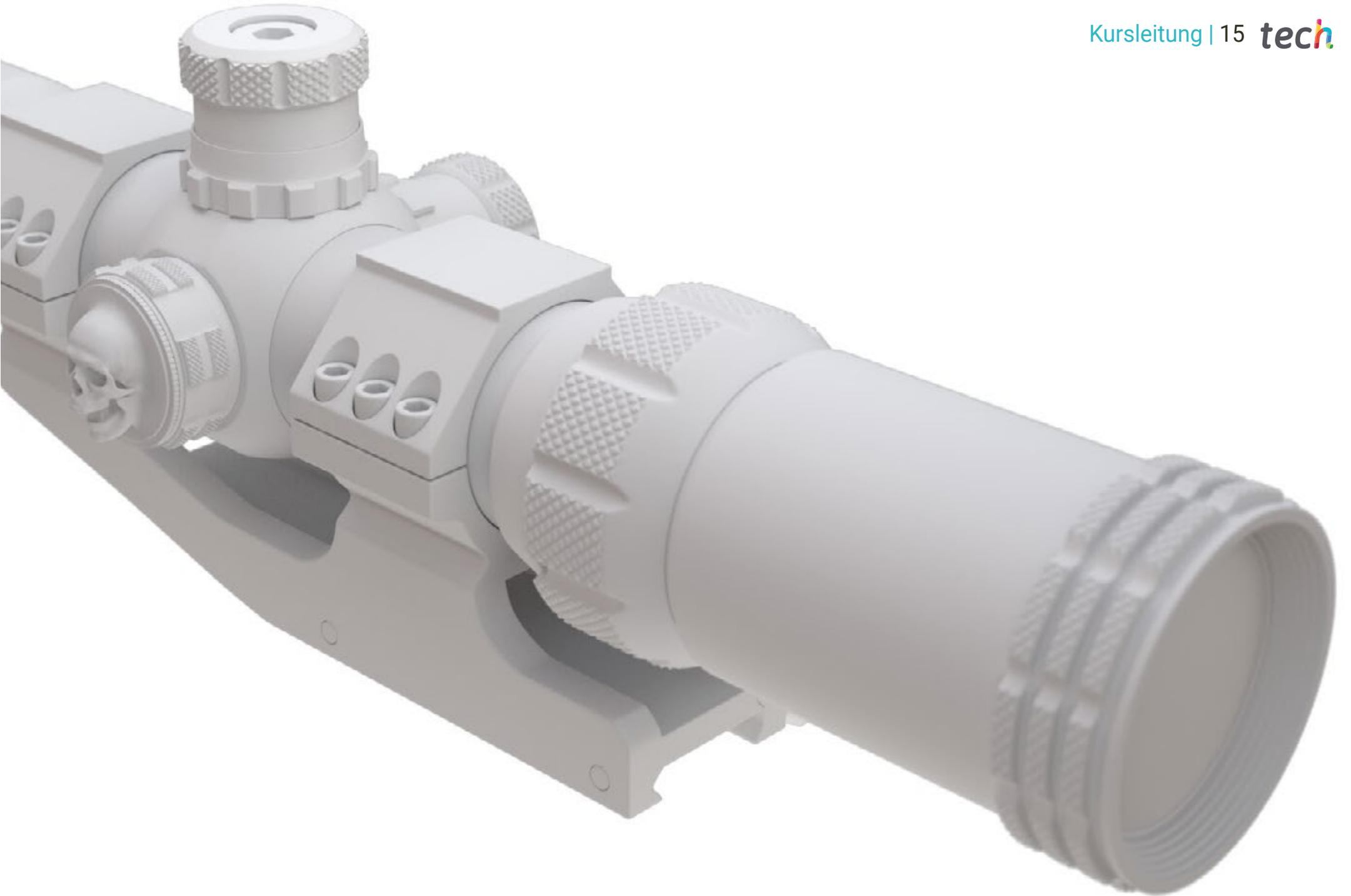
TECH verfügt über die besten Dozenten und Fachleute, die Ihnen helfen, Ihren beruflichen Weg in der Welt der 3D-Modellierung fortzusetzen"

Leitung



Hr. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- Erfahrung in der 3D-Modellierung in der Luftfahrt
- 3D-Künstler bei 3D VISUALIZATION SERVICE INC.
- 3D-Produktion für Boston Whaler
- 3D-Modellierer für Shay Bonder Multimedia TV-Produktionsfirma
- Audiovisueller Produzent bei Digital Film
- Produktdesigner für Escencia de los Artesanos von Eliana M
- Industriedesigner, Fachrichtung Produkte, Nationale Universität von Cuyo
- Ehrenvolle Erwähnung im Mendoza Late Contest
- Aussteller auf dem regionalen Salon für visuelle Kunst Vendimia
- Seminar über digitale Komposition, Nationale Universität von Cuyo
- Nationaler Kongress für Design und Produktion C.P.R.O.D.I



04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätsexperte in Polygonale Modellierung in 3ds Max verfügt über einen vollständigen und aktuellen Lehrplan, der alle Aspekte des Berufslebens in diesem Bereich abdeckt. Auf diese Weise werden die Studenten lernen, wie man die Software richtig einrichtet, um mit Meshes oder UV Maps zu arbeiten. Sie werden auch in der Lage sein zu verstehen, wie die Teile einer Maschine funktionieren, so dass Sie sie in Ihren Projekten nachbauen können. All dies ist online verfügbar und folgt der Methodik, die TECH im Laufe der Jahre perfektioniert hat: *Relearning*.





“

Eine einzigartige Möglichkeit, realistische mechanische Teile mit Hilfe der Polygonmodellierungstechnik zu erstellen"

Modul 1. Polygonale Modellierung in 3D Studio Max

- 1.1. 3D Studio Max
 - 1.1.1. Interface von 3dsmax
 - 1.1.2. Benutzerdefinierte Konfigurationen
 - 1.1.3. Modellieren mit Primitiven und Deformern
- 1.2. Modellierung mit Referenzen
 - 1.2.1. Referenzbilder erstellen
 - 1.2.2. Glätten von harten Oberflächen
 - 1.2.3. Organisation der Szenen
- 1.3. Hochauflösende Netze
 - 1.3.1. Grundlegende geglättete Modellierung und Glättungsgruppen
 - 1.3.2. Modellieren mit Extrusionen und Fasen
 - 1.3.3. Verwendung des Modifikators TurboSmooth
- 1.4. Modellieren mit Splines
 - 1.4.1. Ändern von Krümmungen
 - 1.4.2. Polygonflächen konfigurieren
 - 1.4.3. Extrudieren und Sphärisieren
- 1.5. Komplexe Formen erstellen
 - 1.5.1. Komponenten und Arbeitsgitter einrichten
 - 1.5.2. Vervielfältigung und Schweißen von Komponenten
 - 1.5.3. Polygone bereinigen und glätten
- 1.6. Modellieren mit Kantenschnitten
 - 1.6.1. Erstellen und Positionieren der Vorlage
 - 1.6.2. Kürzungen vornehmen und Topologie bereinigen
 - 1.6.3. Formen extrudieren und Falten erzeugen
- 1.7. Modellierung vom *Low-Poly*-Modell
 - 1.7.1. Mit der Grundform beginnen und Fasen hinzufügen
 - 1.7.2. Hinzufügen von Unterteilungen und Erzeugen von Kanten
 - 1.7.3. Schneiden, Schweißen und Detaillieren
- 1.8. Modifikator Edit Poly I
 - 1.8.1. Arbeitsablauf
 - 1.8.2. Interface
 - 1.8.3. *Sub Objects*

- 1.9. Erstellen von zusammengesetzten Objekten
 - 1.9.1. *Morph, Scatter, Conform und Connect Compound objects*
 - 1.9.2. *BlobMesh, ShapeMerge und Boolean Compound Objects*
 - 1.9.3. *Loft, Mesher und Proboolean Compound objects*
- 1.10. Techniken und Strategien zur Erstellung von UVs
 - 1.10.1. Einfache Geometrien und Bogengeometrien
 - 1.10.2. Harte Oberflächen
 - 1.10.3. Beispiele und Anwendungen

Modul 2. Fortgeschrittene polygonale Modellierung in 3D Studio Max

- 2.1. Sci-Fi Modellierung von Raumfahrzeugen
 - 2.1.1. Unseren Arbeitsbereich schaffen
 - 2.1.2. Mit dem Hauptteil beginnen
 - 2.1.3. Konfiguration für die Tragflächen
- 2.2. Die Kabine
 - 2.2.1. Entwicklung des Kabinenbereichs
 - 2.2.2. Modellierung des Bedienfelds
 - 2.2.3. Details hinzufügen
- 2.3. Der Rumpf
 - 2.3.1. Definieren von Komponenten
 - 2.3.2. Einstellen kleinerer Komponenten
 - 2.3.3. Entwicklung der Platte unter der Karosserie
- 2.4. Flügel
 - 2.4.1. Erstellung der Hauptflügel
 - 2.4.2. Einarbeitung des Leitwerks
 - 2.4.3. Hinzufügen von Querrudereinsätzen
- 2.5. Hauptkörper
 - 2.5.1. Aufteilung der Teile in Komponenten
 - 2.5.2. Zusätzliche Panels erstellen
 - 2.5.3. Einbindung der Docktüren
- 2.6. Die Motoren
 - 2.6.1. Platz schaffen für die Motoren
 - 2.6.2. Bau der Turbinen
 - 2.6.3. Hinzufügen der Auslässe

- 2.7. Details einbeziehen
 - 2.7.1. Seitliche Komponenten
 - 2.7.2. Charakteristische Komponenten
 - 2.7.3. Verfeinerung allgemeiner Komponenten
- 2.8. Bonus I Erstellung des Pilotenhelms
 - 2.8.1. Kopf-Block
 - 2.8.2. Detailverfeinerungen
 - 2.8.3. Modellierung des Helmhalses
- 2.9. Bonus II Erstellung des Pilotenhelms
 - 2.9.1. Verfeinerung des Helmhalses
 - 2.9.2. Abschließende Detaillierungsschritte
 - 2.9.3. Maschenveredelung
- 2.10. Bonus III Erstellung eines Co-Pilot-Roboters
 - 2.10.1. Entwicklung der Formen
 - 2.10.2. Details hinzufügen
 - 2.10.3. Unterstützende Kanten für die Unterteilung

Modul 3. Modellierung *Low Poly* 3D Studio Max

- 3.1. Modellierung von schweren Maschinenfahrzeugen
 - 3.1.1. Erstellung des volumetrischen Modells
 - 3.1.2. Volumetrische Modellierung von Spuren
 - 3.1.3. Volumetrische Konstruktion der Klinge
- 3.2. Verschiedene Komponenten einbeziehen
 - 3.2.1. Kabinen-Volumetrie
 - 3.2.2. Volumetrie des mechanischen Arms
 - 3.2.3. Mechanische Schaufelblatt-Volumetrie
- 3.3. Hinzufügen von Unterkomponenten
 - 3.3.1. Erstellen der Schaufelzähne
 - 3.3.2. Hinzufügen des Hydraulikkolbens
 - 3.3.3. Verbinden von Teilkomponenten
- 3.4. Hinzufügen von Details zur Volumetrie I
 - 3.4.1. Die *Caterpillars* der Raupen schaffen
 - 3.4.2. Einbindung von Schienenlagern
 - 3.4.3. Definieren des Gleisrohbaus

- 3.5. Hinzufügen von Details zur Volumetrie II
 - 3.5.1. Unterkomponenten des Chassis
 - 3.5.2. Lagerdeckel
 - 3.5.3. Hinzufügen von Teilausschnitten
- 3.6. Hinzufügen von Details zur Volumetrie III
 - 3.6.1. Radiatoren erstellen
 - 3.6.2. Hinzufügen des hydraulischen Schwenkarms
 - 3.6.3. Erstellen der Auspuffrohre
- 3.7. Hinzufügen von Details zur Volumetrie IV
 - 3.7.1. Erstellen des Cockpit-Schutzgitters
 - 3.7.2. Hinzufügen von Rohrleitungen
 - 3.7.3. Muttern, Bolzen und Nieten anbringen
- 3.8. Die Entwicklung des Schwenkarms
 - 3.8.1. Erstellen der Halterungen
 - 3.8.2. Halterungen, Unterlegscheiben, Bolzen und Verbindungen
 - 3.8.3. Erstellung des Kopfelements
- 3.9. Die Entwicklung der Kabine
 - 3.9.1. Definition des Gehäuses
 - 3.9.2. Windschutzscheibe hinzufügen
 - 3.9.3. Details zum Schloss und zu den Scheinwerfern
- 3.10. Mechanische Entwicklung des Baggers
 - 3.10.1. Erstellen des Körpers und der Zähne
 - 3.10.2. Erstellen der gezahnten Walze
 - 3.10.3. Spline-Verdrahtung, Verbinder und Befestigungselemente



In sechs Monaten werden Sie dank dieses Programms, das von den Besten der Branche entwickelt wurde, ein Experte für Polygonmodellierung sein"

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 Universitätsexperte in Polygonale Modellierung in 3ds Max garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Nach erfolgreichem Abschluss dieses
Programms erhalten Sie Ihre TECH-
Qualifikation ohne komplizierte Formalitäten"*

Dieser **Universitätsexperte in Polygonale Modellierung in 3ds Max** 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 Technologische 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: **Universitätsexperte in Polygonale Modellierung in 3ds Max**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Polygonale Modellierung
in 3ds Max

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

Universitätsexperte

Polygonale Modellierung in 3ds Max

