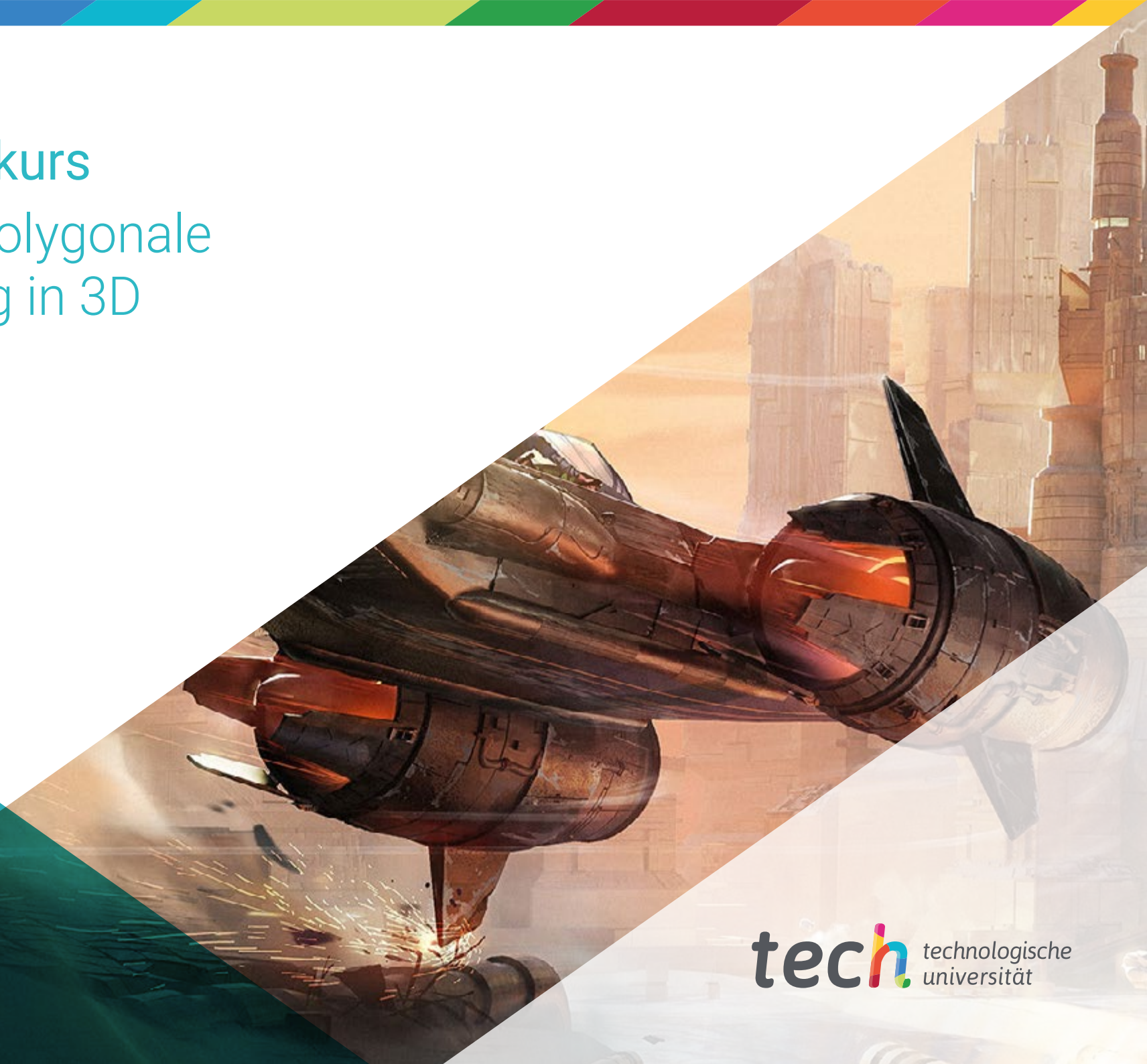


Universitätskurs

Erweiterte Polygonale Modellierung in 3D Studio Max





Universitätskurs Erweiterte Polygonale Modellierung in 3D Studio Max

- » 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/erweiterte-polygonale-modellierung-3d-studio-max

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

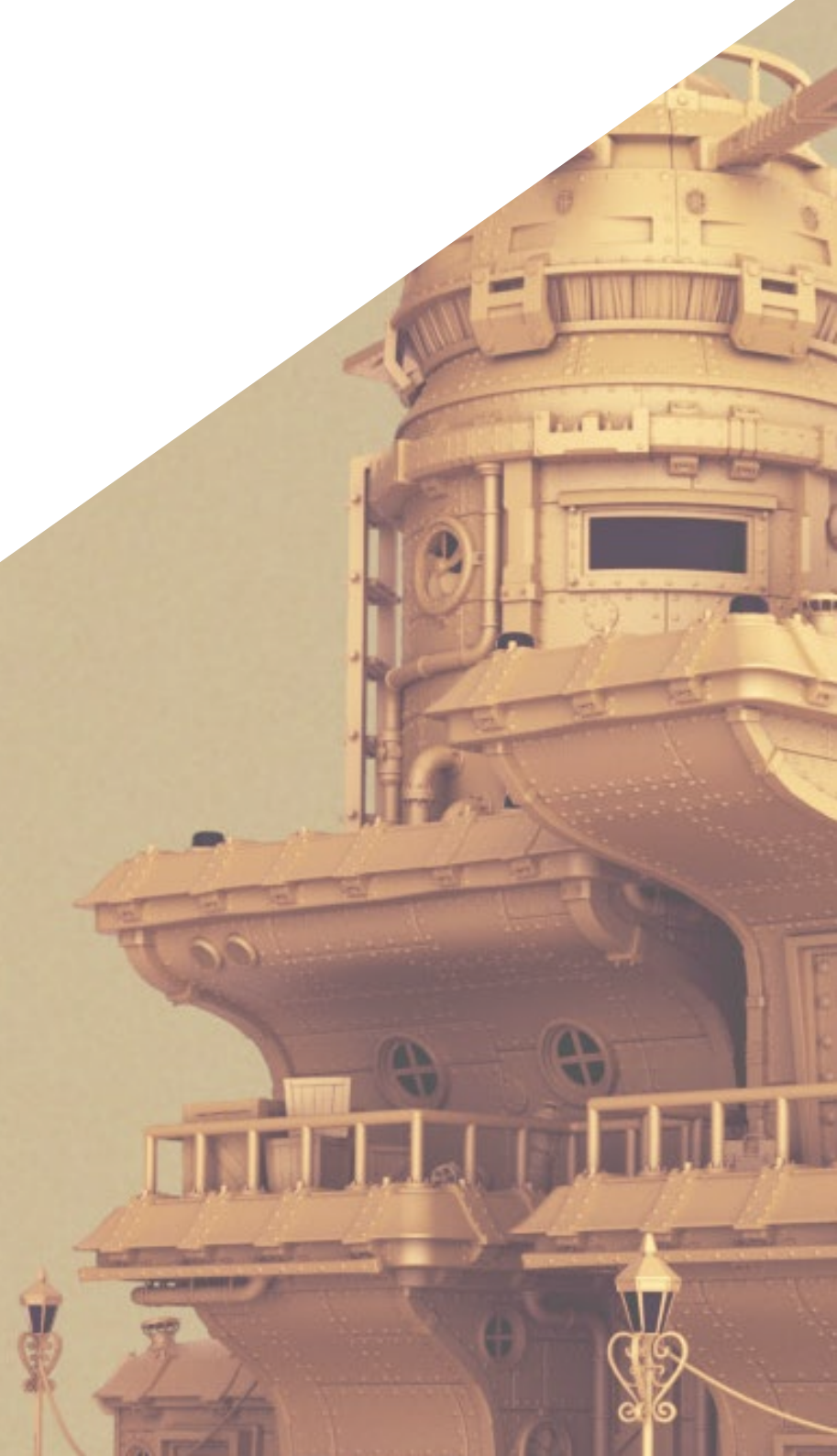
06

Qualifizierung

Seite 28

01 Präsentation

Der Einsatz dreidimensionaler Modellierungstechniken im Grafikdesign, die in vielen verschiedenen Bereichen der Gesellschaft Anwendung finden, ist nicht nur für den Sektor von Interesse, sondern wird immer wichtiger. Bei den neuen industriellen Produktionssystemen und in der Animationsindustrie wird ein Nischenmarkt immer deutlicher. Daher bietet das Programm Erweiterte Polygonale Modellierung in 3D Studio Max einen umfassenden und überlegenen Ansatz für dieses Designprogramm. Mit diesem Plan wird der Designprofi auf die hohe Nachfrage in diesem Sektor vorbereitet sein und die damit verbundenen Herausforderungen erfolgreich bewältigen.





“

*Als Designer werden Sie in Erweiterte
Polygonale Modellierung in 3D Studio Max auf
ein hohes Anforderungsniveau vorbereitet"*

Dieser Universitätskurs vermittelt fortgeschrittene Kenntnisse in der erweiterten polygonalen Modellierung in 3D Studio Max, um die Spezialisierung und Professionalisierung des Lehrplans und der beruflichen Laufbahn zu fördern. Auf diese Weise wird den Unternehmen des Sektors ein Mehrwert geboten und ein hohes Maß an Zahlungsfähigkeit angesichts der neuen Herausforderungen im Arbeitsbereich gewährleistet.

Dank dieser vollständig online verfügbaren Version des Universitätskurses können Sie Ihr Studium während der 6 Wochen des Programms mit Ihrem Alltag verbinden. Darüber hinaus werden Ihnen alle Inhalte in multimedialer Form zur Verfügung stehen, wann immer Sie sie benötigen oder den Stoff vertiefen möchten.

Im Laufe des Fortbildungsprogramms werden alle Techniken für die Entwicklung eines bestimmten Produkts angewandt und die Entwicklung der einzelnen Bestandteile vertieft. All dies aus einer Perspektive, die die umfassende Entwicklung der erweiterten dreidimensionalen polygonalen Designs ermöglicht.

Das Programm konzentriert sich in erster Linie auf das Verständnis der Topologie eines Flugzeugs im Modellbau, die Anwendung von Kenntnissen über technische Komponenten zur Schaffung komplexer Formen und die Entwicklung einfacher Formen sowie auf das Verständnis der Physiognomie einer Bot-Form.

Dieser **Universitätskurs in Erweiterte Polygonale Modellierung in 3D Studio Max** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für erweiterte polygonale Modellierung in 3D Studio Max vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und 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



Mit unserem Universitätskurs können Sie die erweiterten Techniken der polygonalen Modellierung in 3D Studio Max anwenden"

“ *Wenn Sie die Topologie bei der Modellierung eines Flugzeugs oder die Physiognomie einer Bot-Form verstehen wollen, ist dies das richtige Programm für Sie*”

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.

Bringen Sie Unternehmen der Branche einen Mehrwert mit unserer Fortbildung in Erweiterte Polygonale Modellierung in 3D Studio Max.

Ein Universitätskurs, der darauf abzielt, ein echter Experte für erweiterte polygonale Modellierung in 3D Studio Max zu werden.



02 Ziele

Dieser Studienplan entspricht der Notwendigkeit, die Kenntnisse im Programm 3D Studio Max zu vervollkommen, dem führenden Programm im Bereich des dreidimensionalen polygonalen Designs und der Modellierung. Obwohl es notwendig ist, einige Vorkenntnisse über die Grundlagen dieses Systems zu haben, versetzt dieser Universitätskurs den Benutzer in die Lage, die Techniken für die Entwicklung eines spezifischen Produkts zu perfektionieren. Diese Fortbildung erfüllt die Ziele, die ein echter Experte für erweiterte polygonale Modellierung bis zur Perfektion beherrschen muss.



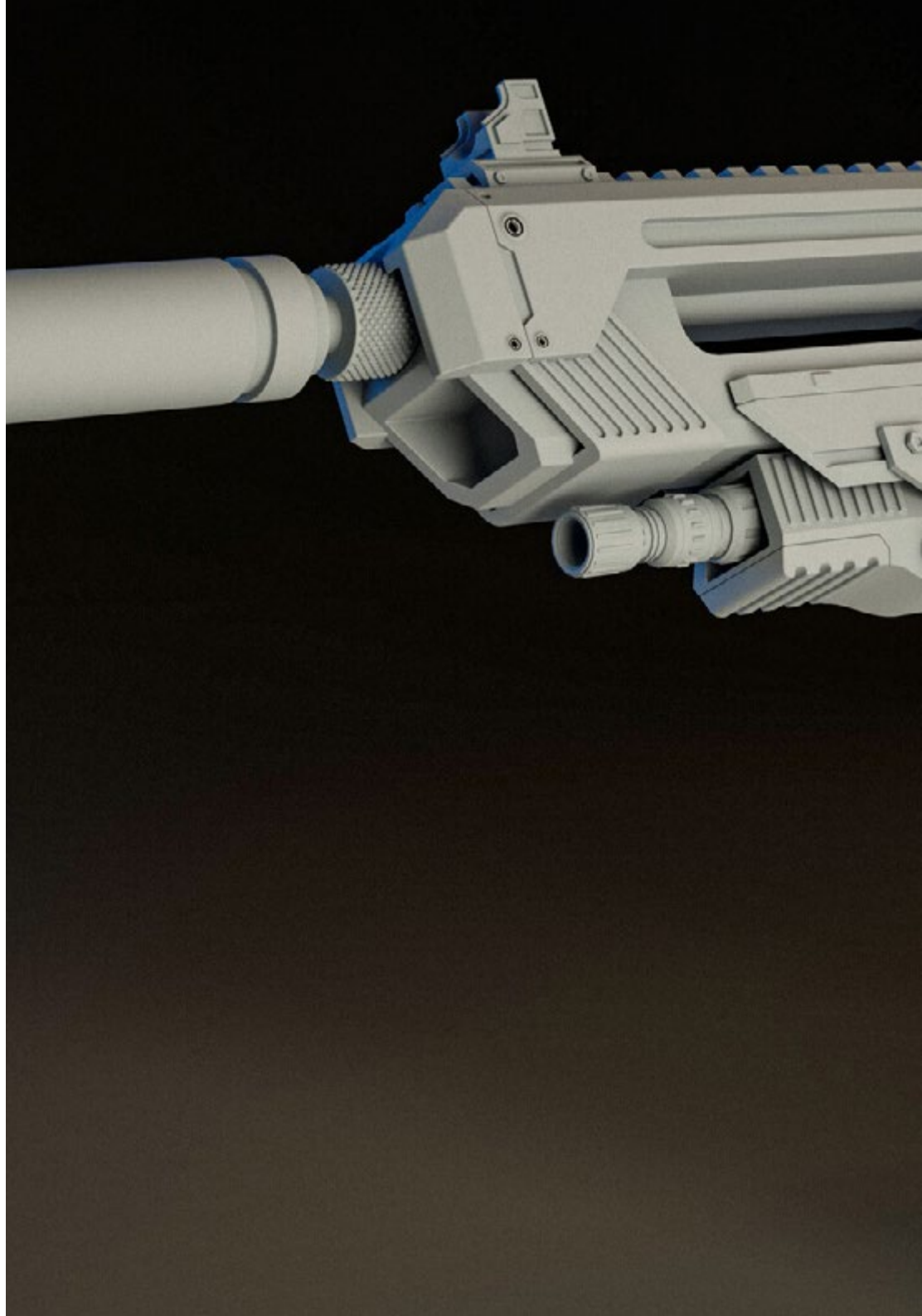
“

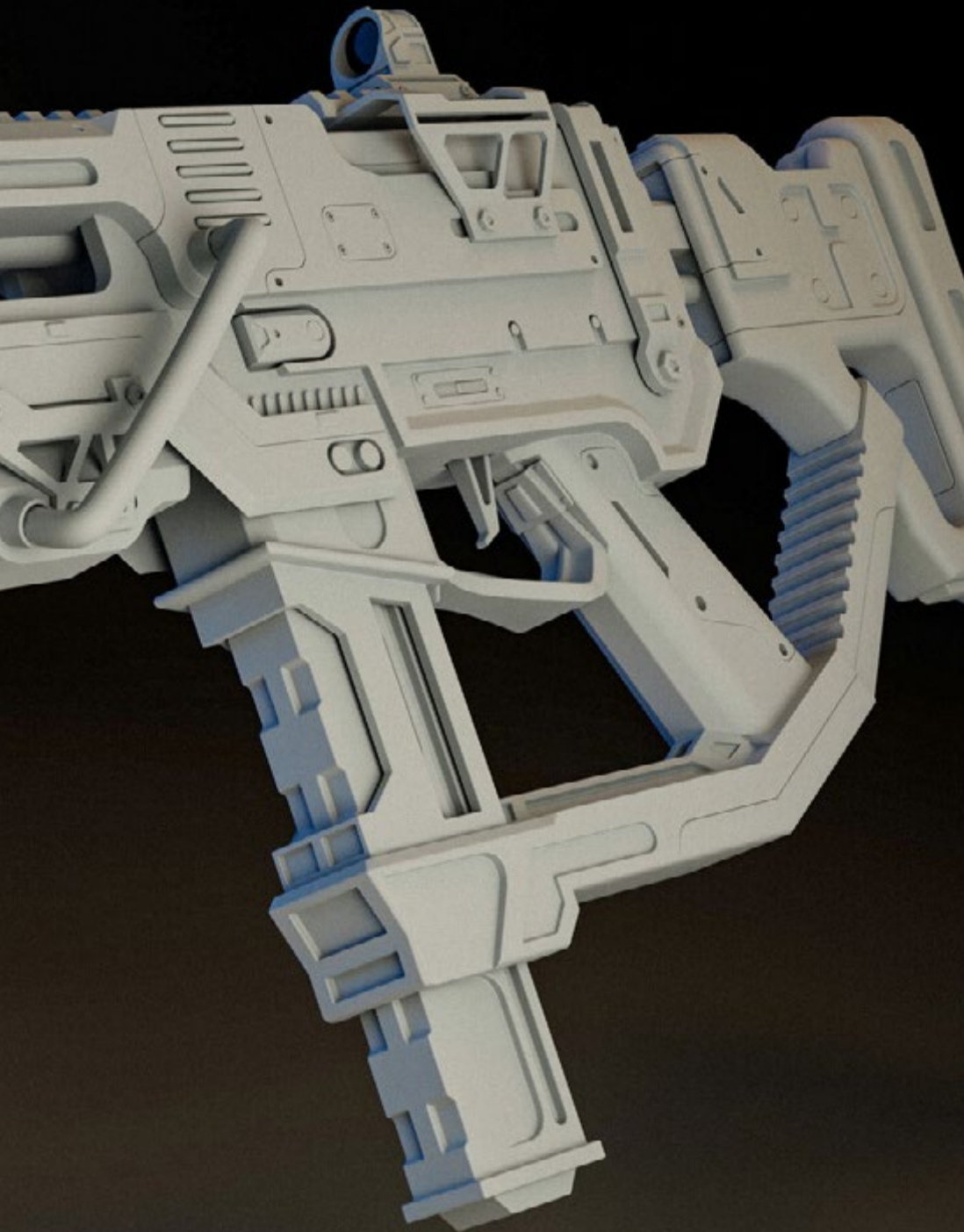
Mit einer guten Verteilung der Ziele werden Sie sich erfolgreich das notwendige Wissen aneignen, um eine hervorragende Fachkraft in Ihrem Sektor zu sein"



Allgemeine Ziele

- ◆ 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
- ◆ 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





Spezifische Ziele

- ◆ 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

“

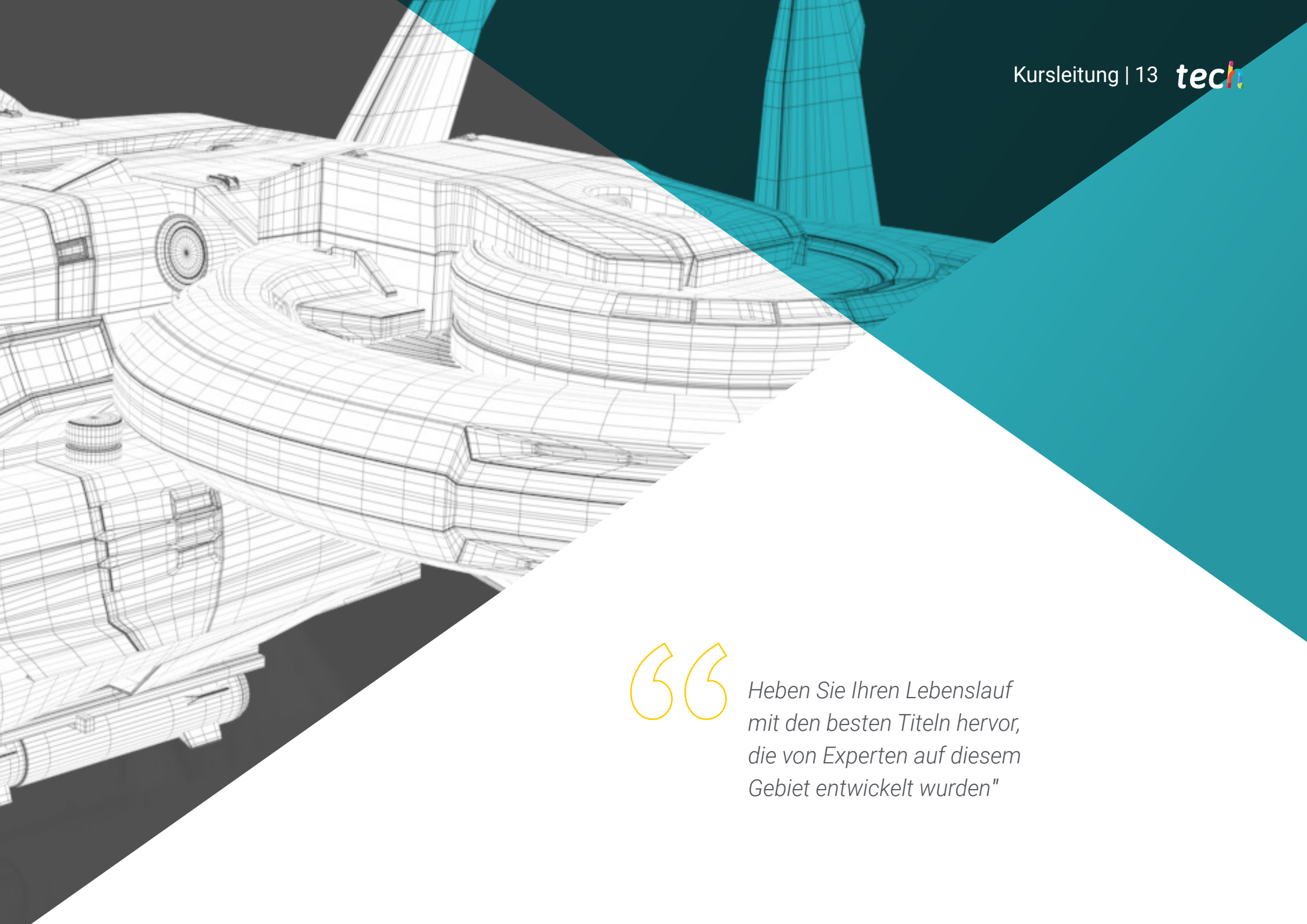
*Dieser Online-
Universitätskurs soll Ihnen
helfen, Ihre Ziele zu erreichen”*

03

Kursleitung

Dieses Programm wurde dank der Expertise eines ausgewählten Dozententeams entwickelt. Sie sind Profis auf höchstem Niveau und daran interessiert, die aktuellsten und innovativsten Inhalte im Designbereich zu liefern. So können die Studenten lernen, verschiedene Oberflächen herzustellen, unabhängig davon, auf welchen Bereich sie sich spezialisieren, und ihr Studium in einem Sektor abschließen, der auf internationaler Ebene sehr gefragt ist.





“

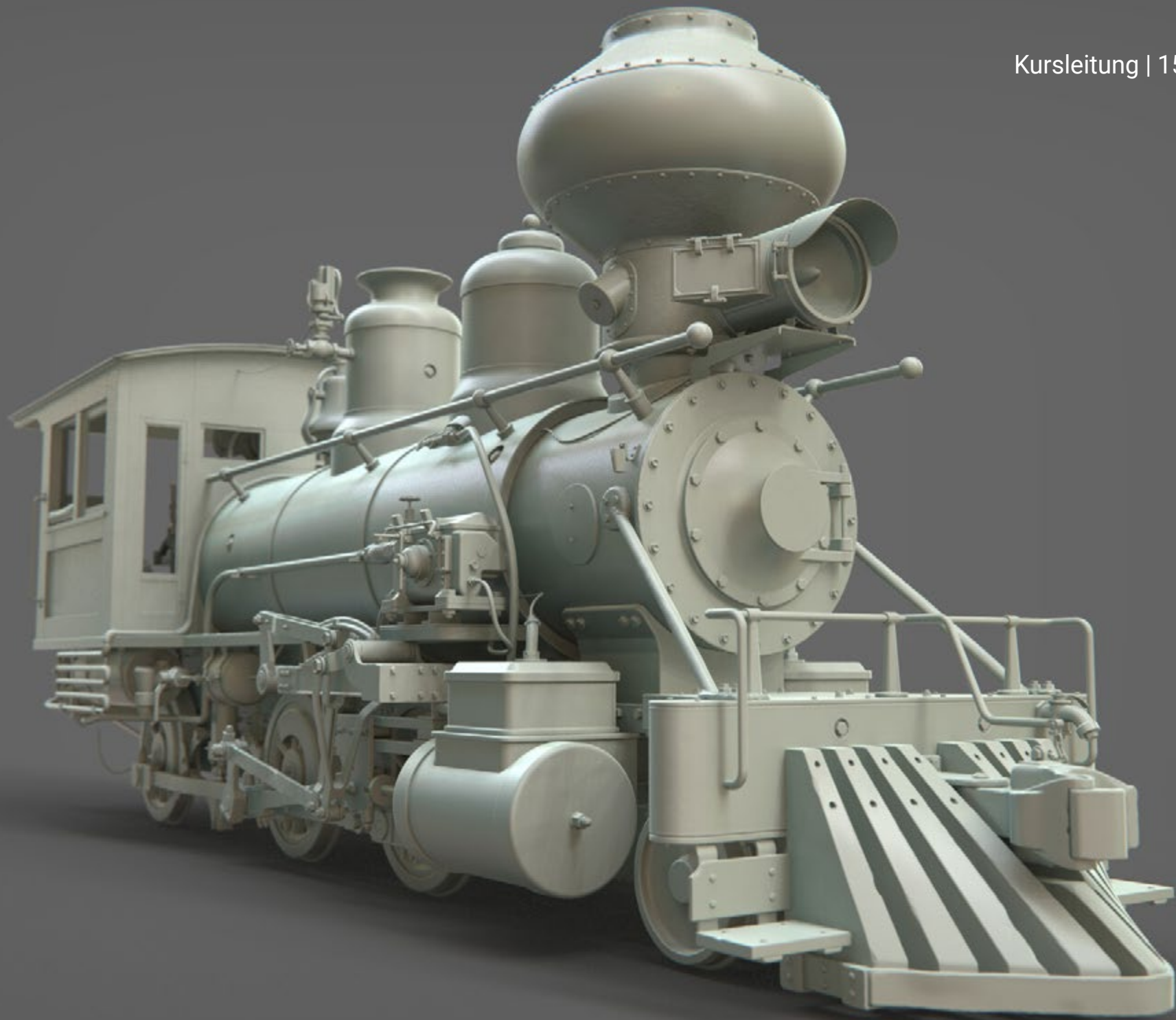
*Heben Sie Ihren Lebenslauf
mit den besten Titeln hervor,
die von Experten auf diesem
Gebiet entwickelt wurden"*

Leitung



Hr. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- ◆ CEO bei D-SAVE 3D services
- ◆ 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 mit Spezialisierung auf Produkte Nationale Universität von Cuyo
- ◆ Ehrenvolle Erwähnung im Mendoza Late Contest
- ◆ Aussteller bei dem regionalen Salon für visuelle Kunst Vendimia
- ◆ Seminar für digitale Komposition Nationale Universität von Cuyo
- ◆ Nationaler Kongress für Design und Produktion C.P.R.O.D.I



04

Struktur und Inhalt

Dieses Programm wurde auf der Grundlage der Bedürfnisse des Sektors entwickelt, um fortgeschrittene Kenntnisse in der erweiterten polygonalen Modellierung in 3D Studio Max zu vermitteln. Die Kursleitung hat einen Lehrplan erstellt, der auf der Modellierung und Planung aller Teile eines "Sci-Fi"-Raumfahrzeugs basiert. Mit diesem interessanten Konzept können alle Dimensionen der 3D-Polygonmodellierung bearbeitet werden, von den komplexesten Details wie den Helmen der Piloten und Co-Piloten bis hin zu den Tragflächen und dem Rumpf des Flugzeugs. Diese Idee ist besonders originell und enthält alle Funktionsbereiche, die ein guter polygonaler Modellierungsentwurf in 3D Studio Max abdecken muss, so dass der Student am Ende des Universitätskurses die notwendigen Fähigkeiten erworben hat, um jeden fortgeschrittenen Entwurf mit diesem Programm anzugehen.





“

Ein Science-Fiction-Lehrplan, der die Studenten nicht gleichgültig lässt und sie in der praktischsten Dimension des Wortes lernen lässt"

Modul 1. Fortgeschrittene polygonale Modellierung in 3D Studio MAX

- 1.1. Sci-Fi Modellierung von Raumfahrzeugen
 - 1.1.1. Unseren Arbeitsbereich schaffen
 - 1.1.2. Mit dem Hauptteil beginnen
 - 1.1.3. Konfiguration für die Tragflächen
- 1.2. Die Kabine
 - 1.2.1. Entwicklung des Kabinenbereichs
 - 1.2.2. Modellierung des Bedienfelds
 - 1.2.3. Details hinzufügen
- 1.3. Der Rumpf
 - 1.3.1. Definieren von Komponenten
 - 1.3.2. Einstellen kleinerer Komponenten
 - 1.3.3. Entwicklung der Platte unter der Karosserie
- 1.4. Flügel
 - 1.4.1. Erstellung der Hauptflügel
 - 1.4.2. Einarbeitung des Leitwerks
 - 1.4.3. Hinzufügen von Querrudereinsätzen
- 1.5. Hauptkörper
 - 1.5.1. Aufteilung der Teile in Komponenten
 - 1.5.2. Zusätzliche Panels erstellen
 - 1.5.3. Einbindung der Docktüren
- 1.6. Die Motoren
 - 1.6.1. Platz schaffen für die Motoren
 - 1.6.2. Bau der Turbinen
 - 1.6.3. Hinzufügen der Auslässe





- 1.7. Details einbeziehen
 - 1.7.1. Seitliche Komponenten
 - 1.7.2. Charakteristische Komponenten
 - 1.7.3. Verfeinerung allgemeiner Komponenten
- 1.8. Bonus I Den Helm des Piloten erstellen
 - 1.8.1. Kopf-Block
 - 1.8.2. Detailverfeinerungen
 - 1.8.3. Modellierung des Helmhalses
- 1.9. Bonus II Den Helm des Piloten erstellen
 - 1.9.1. Verfeinerung des Helmhalses
 - 1.9.2. Abschließende Detaillierungsschritte
 - 1.9.3. Maschenveredelung
- 1.10. Bonus III Erstellen eines Co-Pilot-Roboters
 - 1.10.1. Entwicklung der Formen
 - 1.10.2. Details hinzufügen
 - 1.10.3. Unterstützende Kanten für die Unterteilung



Studieren und Lernen ist nicht dasselbe, wenn hinter dem Inhalt eine Strategie steht, die von echten Fachleuten des Sektors entwickelt wurde"

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 Erweiterte Polygonale Modellierung in 3D Studio Max 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 Erweiterte Polygonale Modellierung in 3D Studio 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 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 Erweiterte Polygonale Modellierung in 3D Studio Max**

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

tech technologische
universität

Universitätskurs

Erweiterte Polygonale
Modellierung in 3D
Studio Max

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

Universitätskurs

Erweiterte Polygonale
Modellierung in 3D
Studio Max

