

Universitätskurs Polygonale Modellierung in 3D Studio Max



Universitätskurs 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.techtute.com/de/design/universitatskurs/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

Das Grafikdesign ist eine der Branchen, die sich in den letzten Jahrzehnten am stärksten entwickelt hat und nicht nur in der virtuellen Dimension, sondern auch in der physischen Produktion und in der Industrie Funktionen erfüllt, unter anderem dank der dreidimensionalen Modellierung. Es war noch nie so einfach, mit der polygonalen Modellierung in 3D Studio Max auf dem Laufenden zu bleiben. Dank dieser Fortbildung wird das Programm, das die 3D-Konstruktion revolutioniert hat, in nur 6 Wochen zugänglicher und einfacher zu benutzen sein. Mit diesem neuen Wissen werden Sie in der Lage sein, einen Mehrwert für die Unternehmen des Sektors, für Ihre eigene berufliche Laufbahn oder für Ihre Kreativität und Ihr Portfolio zu schaffen.



“

Verbessern Sie Ihre Kenntnisse in polygonale Modellierung in 3D Studio Max in nur 6 Wochen mit diesem Universitätskurs"

Der Universitätskurs in Polygonale Modellierung in 3D Studio Max, der von der TECH Technologischen Universität angeboten wird, richtet sich an Design-Profis, die ihr Wissen und ihre Vielseitigkeit im Bereich der dreidimensionalen Modellierung erweitern möchten. Das Online-Programm ermöglicht den Zugang zu multimedialen Inhalten von jedem Ort und zu jeder Zeit, um das Lernen mit dem Alltag leichter vereinbar zu machen.

Ziel dieses Universitätskurses ist es, die Studenten in die Nutzung des Programms 3D Studio Max einzuführen und sie in die Lage zu versetzen, es nach dem Erwerb der theoretischen Kenntnisse in die Praxis umzusetzen. Aus diesem Grund deckt der Studienplan die Aspekte ab, die für die Nutzung und die Handhabung wesentlich sind. Auf diese Weise lernt der Benutzer, mit maßgeschneiderten Konfigurationen zu arbeiten und sich mit dem Wissen, dem Verhalten und der Glättung von Maschen vertraut zu machen.

Weitere Inhalte sind die Konzeption von Geometrien durch verschiedene Methoden, die Anwendung von Objekttransformationstechniken und die Kenntnis der Erstellung von UV-Maps.

Dieser **Universitätskurs in 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 aus dem Ingenieurwesen vorgestellt wurden, konzentrierte sich auf die polygonale Modellierung in 3D Studio Max
- ♦ 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



Machen Sie sich mit dem Wissen, dem Verhalten und der Netzglättung bei der polygonalen Modellierung in 3D Studio Max vertraut"

“

Werden Sie dank der Kenntnisse, die Sie mit diesem Universitätskurs erwerben, zum Experten für maßgeschneiderte Konfigurationen und für die Anwendung von Techniken zur Transformation von 3D-Objekten"

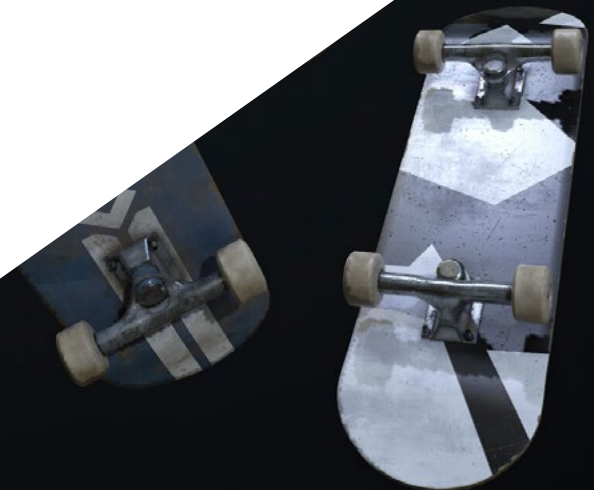
Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

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.

Werden Sie dank dieses Universitätskurses in 6 Wochen ein Ass in der Polygonalen Modellierung in 3D Studio Max.

Kehren Sie Ihren Karriereweg um und erwerben Sie die besten 3D-Modellierungsfähigkeiten.



02 Ziele

Ziel dieses Universitätskurses ist es, die Studenten in die Steuerung und Handhabung der wichtigsten dreidimensionalen Modellierungsprogramme der Welt einzuführen. Daher erhalten Sie die aktuellsten und praktischsten Inhalte, mit denen Sie eine Vielzahl von Übungen zur Bearbeitung und Transformation von Geometrien, zur Organisation von Szenen und zum Modellieren mit 3D Studio Max durchführen können.



“

*Mit klaren und definierten Zielen hilft Ihnen
TECH, Ihre Qualifikation zu erreichen und Ihr
Wissen auf dem schnellsten und praktischsten
Weg zu konsolidieren"*



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

- ◆ 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



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.





“

*Erreichen Sie den Gipfel Ihrer Karriere in der
Gesellschaft der besten Fachleute und Experten
im Bereich Hard Texture Modellierung"*

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 CPRODI




04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätskurses wurde auf der Grundlage der Notwendigkeit einer Einführung in die polygonale Modellierung in 3D Studio Max entwickelt, wobei die Besonderheiten eines Sektors und die vom Dozententeam vorgeschlagenen Anforderungen berücksichtigt wurden. Auf diese Weise vermittelt der Universitätskurs den Studenten das nötige Handwerkszeug, um das Gelernte in die Praxis umzusetzen, sowie das nötige Wissen, falls sie innerhalb desselben Programms weitermachen wollen. Die Studenten werden ihr Wissen erweitern, was sie in die Lage versetzt, sich beruflich weiterzuentwickeln und einen Mehrwert für ihre berufliche Laufbahn und ihre persönliche Marke zu schaffen.

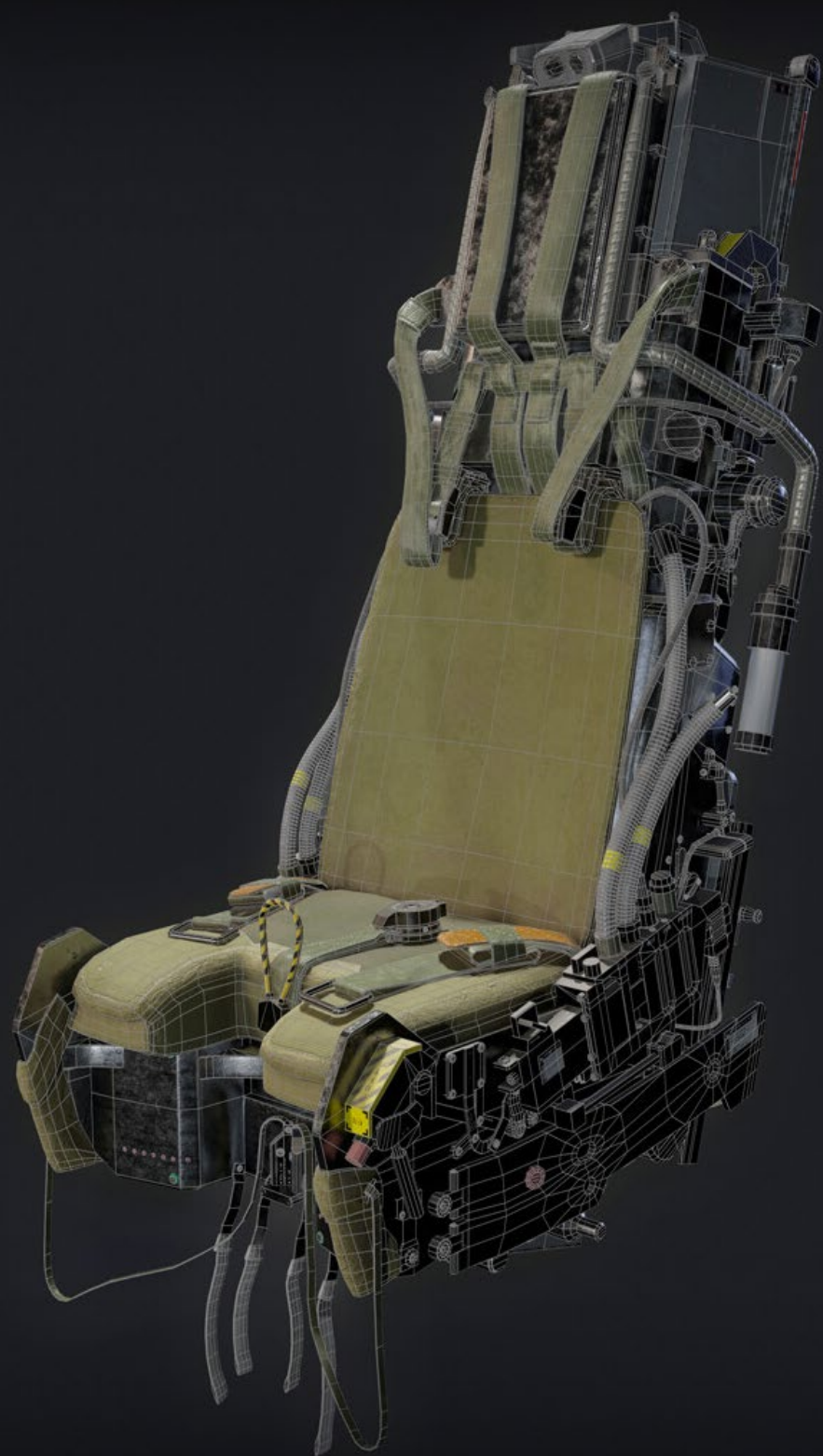




“Dieser Universitätskurs ist maßgeschneidert,
um das polygonale Modellieren in 3D Studio
Max zu entdecken und anzuwenden”

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

“

Ein komplettes Programm, das den Grundstein dafür legt, dass Sie ein Experte für dreidimensionales Modellieren werden"

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.



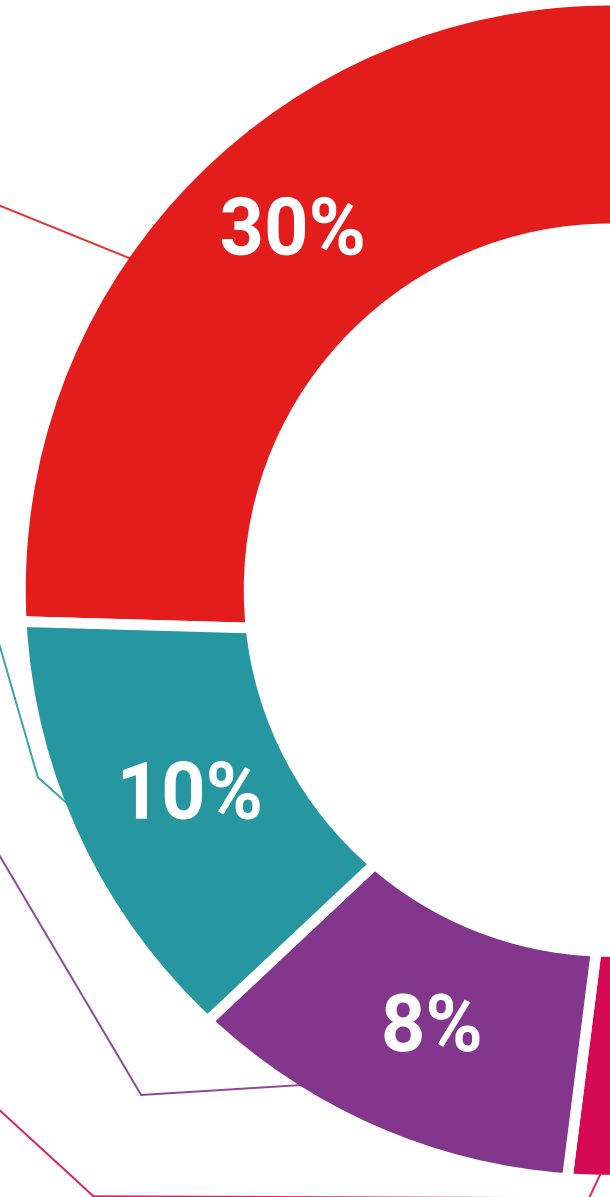
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 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 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 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: **Universitätskurs in Polygonale Modellierung in 3D Studio Max**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs 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

Polygonale Modellierung in 3D Studio Max

