

Universitätsexperte

Polygonale Modellierung  
in 3ds Max





**tech** technologische  
universität

## Universitätsexperte

### Polygonale Modellierung in 3ds Max

Modalität: **Online**

Dauer: **6 Monate**

Qualifizierung: **TECH Technologische Universität**

Unterrichtsstunden: **450 Std.**

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-polygonale-modellierung-3ds-max](http://www.techtitude.com/de/informatik/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

Die polygonale Modellierung ist das Herzstück des dreidimensionalen Designs und 3ds Max ist ein führendes Programm in diesem Bereich. Das Programm hat sich als eine der am häufigsten verwendeten Software für die 3D-Modellierung etabliert. Architektur, industrielle Produktion, 3D-Druck und Animation sind nur einige der Bereiche, in denen diese Programme für die Gestaltung eingesetzt werden. Diese vollständig online durchgeführte Fortbildung soll es den Teilnehmern ermöglichen, andere persönliche und berufliche Projekte mit der Auffrischung ihrer Kenntnisse in der polygonalen Modellierung mit 3ds Max zu verbinden. Alles, was Sie brauchen, ist ein Gerät mit Internetanschluss, um auf dieses umfassende Bildungsprogramm zuzugreifen.





“

*Erlernen Sie die polygonale Modellierung mit 3ds Max, einer der führenden Software im Bereich des 3D-Designs"*

Die polygonale Modellierung ist eine der Säulen, auf denen die dreidimensionale Modellierung beruht, und wird aufgrund ihrer Verarbeitungsgeschwindigkeit und Detailgenauigkeit häufig verwendet. Daher ist es wichtig, dass die Fachkraft, die in diesem Bereich arbeitet, die führenden Werkzeuge und Software beherrscht, die diese Art der Gestaltung ermöglichen. Ein gründliches Verständnis der Grundlagen dieser Technik mit der Software 3ds Max ist unerlässlich.

Dieser Universitätsexperte konzentriert sich auf die polygonale Modellierung in 3ds Max und bietet einen umfassenden Lehrplan, der mit einer Einführung in die polygonale Modellierung in der Software beginnt, die darauf abzielt, die Schnittstelle, die Hilfsmittel und die Techniken, die das Programm bietet, vorzustellen. Dieser Bereich befasst sich sogar mit der Erstellung von UV-Maps und arbeitet mit benutzerdefinierten Einstellungen beim Modellieren.

Ein zweiter Teil befasst sich mit der fortgeschrittenen polygonalen Modellierung in 3ds Max, mit der Sie in der Lage sind, alle Techniken für die Entwicklung spezifischer Produkte anzuwenden und komplexe Formen durch die Entwicklung einfacher Formen zu schaffen. Dieser Teil des Studiengangs ist sehr praxisorientiert, denn es wird an der Erstellung eines Flugzeugmodells gearbeitet. Außerdem soll die Physiognomie eines Bots vermittelt und das Wissen über technische Komponenten angewendet werden.

In dieser Fortbildung wird auch das Konzept der *Low Poly* 3D-Modellierung mit Studio Max entwickelt, um an grundlegenden Formen für mechanische Modelle zu arbeiten, die Fähigkeit zu entwickeln, Elemente zu zerlegen und in der Tiefe zu verstehen, wie Details Realismus erzeugen. Darüber hinaus geht es in diesem Abschnitt darum, zu verstehen, wie die mechanischen Teile miteinander verbunden sind.

Dieser Universitätsexperte wird vollständig online unterrichtet und alle Inhalte werden auf der virtuellen Plattform bereitgestellt, auf die Sie zugreifen können, wann immer Sie eine Internetverbindung und ein Gerät haben. Das Dozententeam besteht aus einer Gruppe von Fachleuten und Spezialisten auf diesem Gebiet, die den Bildungsplan auf der Grundlage der Bedürfnisse dieses boomenden Sektors entwickelt haben.

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 die *Hard Surface* 3D-Modellierung 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Sie werden dank des Online-Modus, in dem dieser Universitätsexperte unterrichtet wird, Zugang zu den Inhalten haben, wann immer Sie wollen und wann immer Sie können“*

“

*In diesem Programm werden die Inhalte so vermittelt, dass das Lernen schrittweise erfolgt und an die Zeit angepasst wird, die dem Studenten zur Verfügung steht"*

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 Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs auftreten. Zu diesem Zweck werden die Fachkräfte von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Lernen Sie mit diesem Universitätsexperten die polygonale Modellierung in 3ds Max und entwickeln Sie konkrete Modelle, z. B. das eines Flugzeugs.*

*Ein 100%iges Online-Programm, das es Ihnen ermöglicht, Ihre Zeit und Ihr Tempo selbst zu bestimmen. Erwerben Sie diese Qualifikation auf leichte, praktische und einfache Weise.*



# 02 Ziele

Dieser Universitatsexperte in Polygonale Modellierung in 3ds Max soll die Studenten in die Lage versetzen, polygonale Modelle mit dieser hochmodernen Software auf dem Markt zu entwickeln. Alle von der TECH Technologischen Universitat angebotenen Studiengange sind so konzipiert, dass die Studenten auf fortschrittliche Weise Kenntnisse erwerben konnen, die den Bedurfnissen der Sektoren entsprechen, fur die sie sich beruflich entwickeln. Dazu werden Sie mit umfassenden Inhalten versorgt, die alle Aspekte abdecken, die Sie fur die Herstellung von Maschinenteilen oder die Konstruktion eines Gebaudes mit der Software 3ds Max benotigen.





“

*Dieses Programm passt sich dem Lerntempo des Studenten an und macht ihn zu einem echten Experten in der polygonalen Modellierung in 3ds Max”*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Vertieftes Verstehen der verschiedenen Arten von *Hard Surface*-Modellierung, der verschiedenen Konzepte und Eigenschaften, um sie in der 3D-Modellierungsbranche anzuwenden
- ◆ Vertiefen der Theorie der Formgebung, um Meister der Form zu entwickeln
- ◆ Detailliertes Erlernen der Grundlagen der 3D-Modellierung in ihren verschiedenen Formen
- ◆ Erstellen von Entwürfen für verschiedene Branchen und deren Anwendung
- ◆ Technischer Experte und/oder Künstler im Bereich 3D-Modellierung für *Hard Surface* sein
- ◆ Kennenlernen aller Werkzeuge, die für den Beruf des 3D-Modellierers relevant sind
- ◆ Erwerben der Fähigkeiten für die Entwicklung von Texturen und Effekten von 3D-Modellen



*Erstellen, Entwerfen und Entwickeln Sie das dreidimensionale Modell eines Flugzeugs und aller seiner Teile mit der Komponente 3ds Max"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Polygonales Modellieren in 3D Studio Max

- ◆ Verfügen über umfassende Kenntnisse in der Anwendung von 3D Studio Max
- ◆ Arbeiten mit benutzerdefinierten Konfigurationen
- ◆ Vertieftes Verstehen, wie die Glättung von Netzen funktioniert
- ◆ Erarbeiten von Geometrien durch verschiedene Methoden
- ◆ Entwickeln eines Verständnisses dafür, wie sich ein Mesh verhält
- ◆ Anwenden von Techniken zur Objekttransformation
- ◆ Verfügen über Kenntnisse in der Erstellung von UV-Maps

### Modul 2. Fortgeschrittene polygonale Modellierung in 3D Studio Max

- ◆ Anwenden aller Techniken für die spezifische Produktentwicklung
- ◆ Vertiefen der Entwicklung der einzelnen Komponenten
- ◆ Umfassendes Verstehen der Flugzeugtopologie bei der Modellierung
- ◆ Anwenden von Kenntnissen über technische Komponenten
- ◆ Erstellen von komplexen Formen durch die Entwicklung von einfachen Formen
- ◆ Verstehen der Physiognomie einer Bot-Form

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

- ◆ Arbeiten auf der Grundlage von Grundformen für mechanische Modelle
- ◆ Entwickeln der Fähigkeit, die Elemente zu zerlegen
- ◆ Vertieftes Verstehen, wie Details für Realismus sorgen
- ◆ Lösen verschiedener Techniken zur Entwicklung von Details
- ◆ Verstehen, wie mechanische Teile miteinander verbunden sind

# 03

## Kursleitung

Das Dozententeam dieser 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.



A stylized, low-poly illustration of a tree with a brown trunk and green foliage, positioned on the left side of the page. The background is split into teal and white sections.

“

*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

- ◆ 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
- ◆ Aussteller auf 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

Der Inhalt dieses Universitätsexperten ist perfekt strukturiert und nach einem vollständigen Lehrplan geordnet, der den Studenten von den grundlegendsten und einführenden Konzepten der polygonalen Modellierung in 3ds Max bis hin zu den fortgeschrittensten Konfigurationen und Dienstprogrammen desselben einführt. Außerdem wird die *Low Poly* 3D-Modellierung behandelt. Mit anderen Worten, sie deckt alle Aspekte der beruflichen Tätigkeit in diesem Bereich ab. Die Studenten werden lernen, wie man die Software richtig einrichtet, um mit Meshes oder *UV-Maps* zu arbeiten, und verstehen, wie die Komponenten eines Modells funktionieren, um sie in ihren Projekten nachzubilden.





“

*Modellieren Sie alle Komponenten eines Entwurfs mit diesem Universitätsexperten"*

## Modul 1. Polygonales Modellieren in 3D Studio Max

- 1.1. 3D Studio Max
  - 1.1.1. 3ds Max-Schnittstelle
  - 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 Meshes
  - 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 anhand eines *Low Poly*-Modells
  - 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 von Auspuffanlagen

- 2.7. Details einbeziehen
  - 2.7.1. Seitliche Komponenten
  - 2.7.2. Charakteristische Komponenten
  - 2.7.3. Verfeinerung allgemeiner Komponenten
- 2.8. Bonus I - Den Helm des Piloten erstellen
  - 2.8.1. Kopf-Block
  - 2.8.2. Detailverfeinerungen
  - 2.8.3. Modellierung des Helmkragens
- 2.9. Bonus II - Den Helm des Piloten erstellen
  - 2.9.1. Verfeinerung des Helmkragens
  - 2.9.2. Abschließende Detaillierungsschritte
  - 2.9.3. Maschenveredelung
- 2.10. Bonus III - Erstellen 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. Low Poly 3D Studio Max Modellierung

- 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 Schaufel
- 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. Erstellung von *Caterpillars* der Raupen
  - 3.4.2. Einbindung von Gleislagern
  - 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



*Warten Sie nicht länger, schreiben Sie sich für diese Online-Fortbildung ein und erwerben Sie direkt Ihre Qualifikation, ohne eine Abschlussarbeit einreichen zu müssen"*

# 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.





“

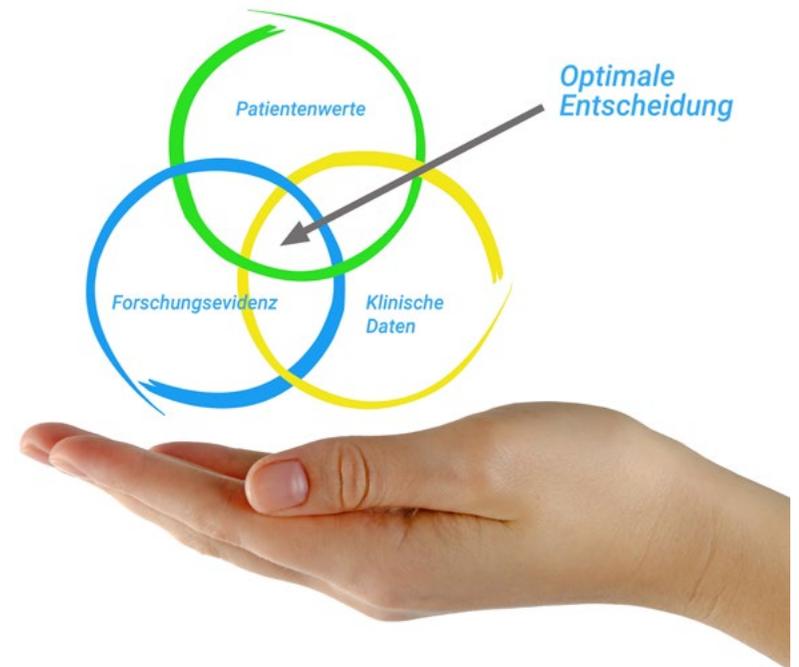
*Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

## 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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen der Welt, seit es sie gibt. 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 Kurses werden die Studierenden 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 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

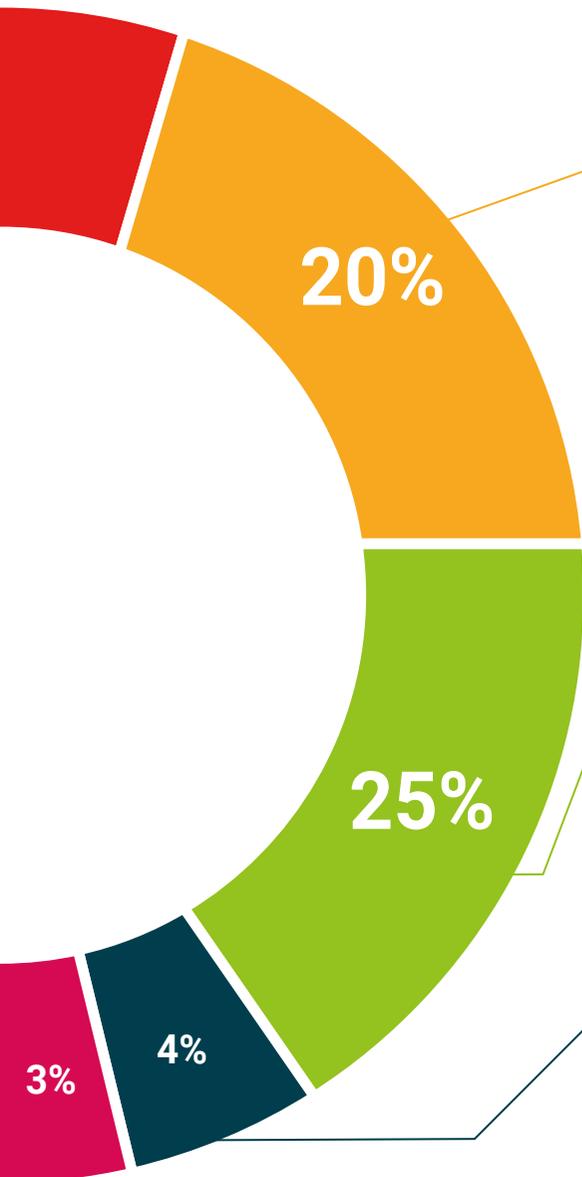
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### 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.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss ohne lästige Reisen oder 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 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: **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 institutionen  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte

Polygonale Modellierung  
in 3ds Max

Modalität: Online

Dauer: 6 Monate

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 450 Std.

# Universitätsexperte

## Polygonale Modellierung in 3ds Max

