

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/videospiele/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

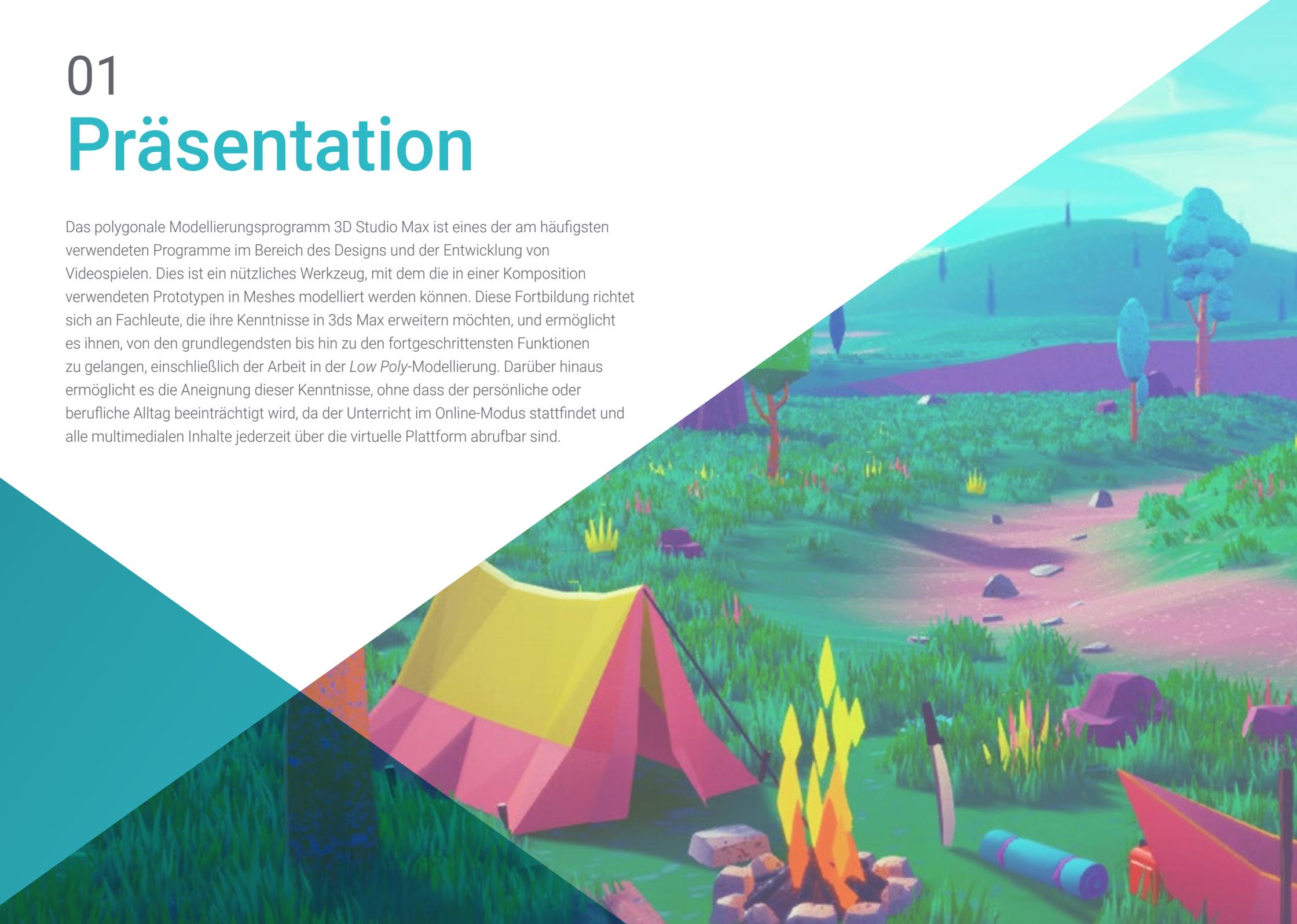
06

Qualifizierung

Seite 28

01 Präsentation

Das polygonale Modellierungsprogramm 3D Studio Max ist eines der am häufigsten verwendeten Programme im Bereich des Designs und der Entwicklung von Videospielen. Dies ist ein nützliches Werkzeug, mit dem die in einer Komposition verwendeten Prototypen in Meshes modelliert werden können. Diese Fortbildung richtet sich an Fachleute, die ihre Kenntnisse in 3ds Max erweitern möchten, und ermöglicht es ihnen, von den grundlegendsten bis hin zu den fortgeschrittensten Funktionen zu gelangen, einschließlich der Arbeit in der *Low Poly*-Modellierung. Darüber hinaus ermöglicht es die Aneignung dieser Kenntnisse, ohne dass der persönliche oder berufliche Alltag beeinträchtigt wird, da der Unterricht im Online-Modus stattfindet und alle multimedialen Inhalte jederzeit über die virtuelle Plattform abrufbar sind.





“

*Werden Sie zum Experten in
Polygonale Modellierung in 3D Studio
Max und frischen Sie Ihr Wissen mit
dieser Online-Fortbildung auf"*

Die Polygonale Modellierung in 3ds Max ist eine sehr nützliche Fähigkeit im Bereich der Videospieldentwicklung und des Grafikdesigns. Aus diesem Grund ist dieses Programm, das von renommierten Fachleuten des Sektors entwickelt wurde, die ideale Option, um Ihre Kenntnisse über dieses Instrument zu vertiefen. Von den grundlegendsten und einführenden Aspekten bis hin zu den fortgeschrittensten Aspekten, einschließlich *Low Poly*-Modellierung.

Das Programm beginnt mit einem Einführungsmodul über Polygonale Modellierung in 3ds Max, das darauf abzielt, die Konzepte und Konfigurationen des Programms, ein tiefes Verständnis der Mesh-Glättung und ihres Verhaltens, das Design von Geometrien und die Anwendung von Objekttransformationstechniken und schließlich Kenntnisse über die Erstellung von UV-Maps zu erwerben.

In der zweiten Phase geht es um fortgeschrittene Polygonale Modellierung mit dem Programm 3D Studio Max und auch um eine praktischere Dynamik. In diesem Abschnitt werden alle Techniken für die Entwicklung eines spezifischen Produkts angewandt, die Entwicklung der Bauteile wird eingehend erläutert und die Topologie der Modellierung eines Flugkörpers wird erklärt, um den Bau des Prototyps eines Science-Fiction-Raumschiffs zu beginnen. Ziel ist es, durch die Entwicklung von einfachen Formen komplexe Formen zu schaffen und die Physiognomie einer Bot-Form zu verstehen.

Der letzte Abschnitt dieser Fortbildung konzentriert sich auf die *Low Poly*-Modellierung mit 3D Studio Max. Der Schwerpunkt liegt auf der Arbeit mit grundlegenden Formen für mechanische Modelle, der Entwicklung der Fähigkeit, die Elemente zu zerlegen und dem Verständnis dafür, wie Details den Effekt des Realismus erzeugen. Die Fortbildung hat auch eine eher praktische Dimension und konzentriert sich auf das Lösen verschiedener Techniken, um Details zu entwickeln und zu verstehen, wie mechanische Teile miteinander verbunden sind.

Kurz gesagt, ein Universitätsexperte, der die Möglichkeit bietet, die berufliche Laufbahn auf die Spezialisierung in Polygonale Modellierung in 3ds Max auszurichten. All dies in einem reinen Online-Modus mit unbegrenztem Zugang zu den Inhalten über die virtuelle Plattform, für die lediglich eine Internetverbindung erforderlich ist.

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 Polygonale Modellierung in 3ds Max vorgestellt 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
- ♦ Sein 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



In 6 Monaten werden Sie das Ziel erreichen, ein echter Profi in Polygonale Modellierung in 3D Studio Max zu werden"

“

Dank dieses Universitätsexperten erhalten Sie ein tiefgehendes Verständnis für das innovative Polygonmodellierungsprogramm 3D Studio Max"

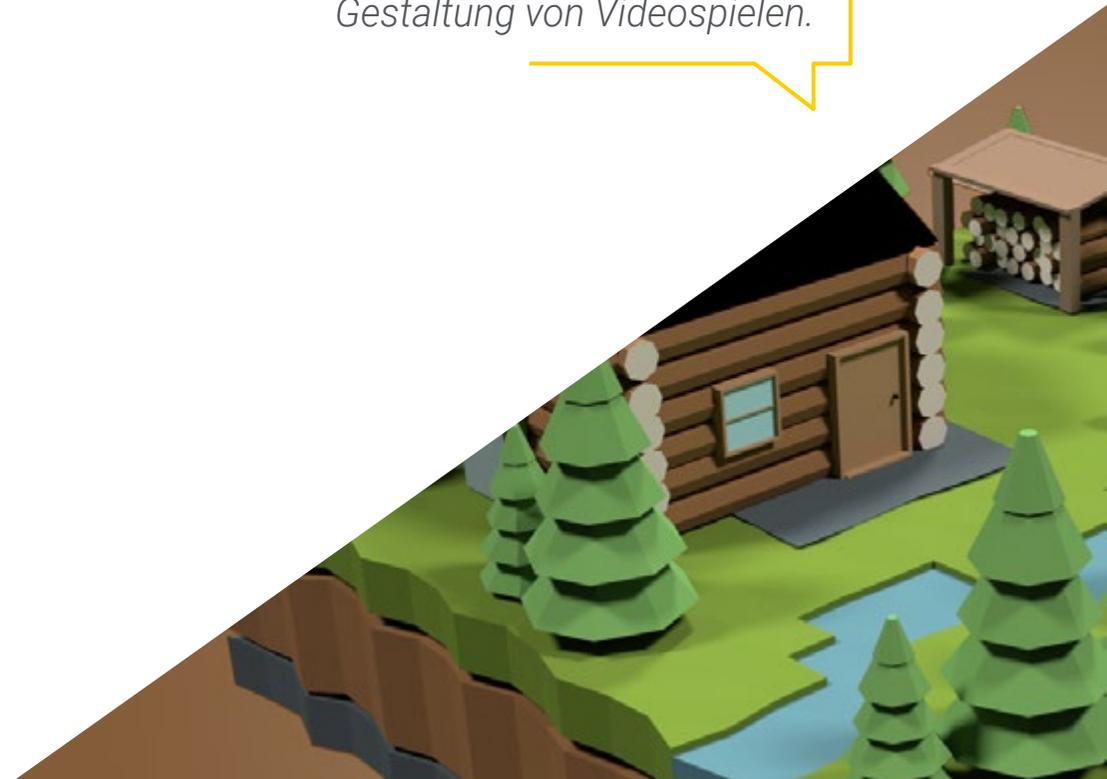
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d.h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung in realen 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 akademischen Programms auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt werden, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Ein Studienplan, der in 3 Module unterteilt ist, die perfekt auf progressives Lernen ausgerichtet sind.

Spezialisieren Sie Ihre Kenntnisse in Polygonale Modellierung in 3ds Max für die Bearbeitung und Gestaltung von Videospielen.



02 Ziele

Dieses Programm, das von renommierten Fachleuten auf dem Gebiet der polygonalen Modellierung für die Entwicklung von Videospielen konzipiert wurde, hat ein Hauptziel: Der Student soll ein echter Experte in diesem Bereich werden. Mit einem perfekt strukturierten Inhalt ermöglicht Ihnen diese Fortbildung eine Spezialisierung Ihrer beruflichen Laufbahn in einem immer stärker nachgefragten Bereich. Die Aneignung von Wissen erfolgt schrittweise während der sechs Monate des Fortbildungsplans und beginnt mit einigen sehr grundlegenden und einführenden Begriffen, gefolgt von komplexeren und spezialisierten Konzepten. Am Ende des Kurses werden Sie die theoretischen und praktischen Aspekte der polygonalen Modellierung in 3ds Max kennenlernen.





“

Erhalten Sie eine theoretische und praktische Fortbildung in Polygonale Modellierung in 3ds Max"



Allgemeine Ziele

- ◆ Vertiefen der Theorie der Formerstellung zur Entwicklung von Shape Masters
- ◆ Detailliertes Lernen der Grundlagen der 3D-Modellierung in ihren verschiedenen Formen
- ◆ Erstellen von Design für verschiedene Branchen und deren Anwendung
- ◆ Kennen aller Werkzeuge, die für den Beruf des 3D-Modellierers relevant sind
- ◆ Aneignen von Fähigkeiten für die Entwicklung von Texturen und Effekten für 3D-Modelle

“

Lernen Sie, wie Sie alle polygonalen Modellierungstechniken in 3ds Max für die Entwicklung spezifischer Produkte anwenden können"





Spezifische Ziele

Modul 1. Polygonale Modellierung in 3ds Max

- ◆ Besitzen umfassender Kenntnisse im Umgang mit 3D Studio Max
- ◆ Arbeiten mit benutzerdefinierten Konfigurationen
- ◆ Verstehen, wie die Glättung von Netzen funktioniert
- ◆ Erstellen von Geometrien mit verschiedenen Methoden
- ◆ Entwickeln eines Verständnisses dafür, wie sich ein Netz verhält
- ◆ Anwenden von Techniken zur Objekttransformation
- ◆ Verfügen von Kenntnisse über UV-Mapping

Modul 2. Fortgeschrittene polygonale Modellierung in 3D Studio Max

- ◆ Anwenden aller Techniken für die Entwicklung spezifischer Produkte
- ◆ Vertiefen der Entwicklung der einzelnen Komponenten
- ◆ Umfassendes Verstehen der Topologie von Flugzeugen bei der Modellierung
- ◆ Anwenden der Kenntnisse über technische Komponenten
- ◆ Erfolgreiches Erstellen komplexer Formen durch die Entwicklung einfacher Formen
- ◆ Verstehen der Physiognomie einer Bot-Form

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

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

03

Kursleitung

Renommiertere Fachleute auf diesem Gebiet gehören zum Leitungsteam und zum Lehrkörper dieser Universitätsexperten. Sie verfügen alle über ein hohes Maß an pädagogischen Fähigkeiten, um die Studenten auf die Herausforderungen eines Sektors vorzubereiten, der sich in ständigem Wachstum und Wandel befindet, und sind auf die Programmierung und Entwicklung von Videospielen, insbesondere die polygonale Modellierung mit modernsten Tools wie 3ds Max, eingestellt. Mit ihrem breiten beruflichen Hintergrund und ihrer Erfahrung sind sie in der Lage, dem Studenten Situationen näher zu bringen, die dem wirklichen Leben ähneln.



“

*Zur Leitung und zum Lehrkörper
dieses Universitätsexperten gehören
renommierte Fachleute"*

Leitung



Hr. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

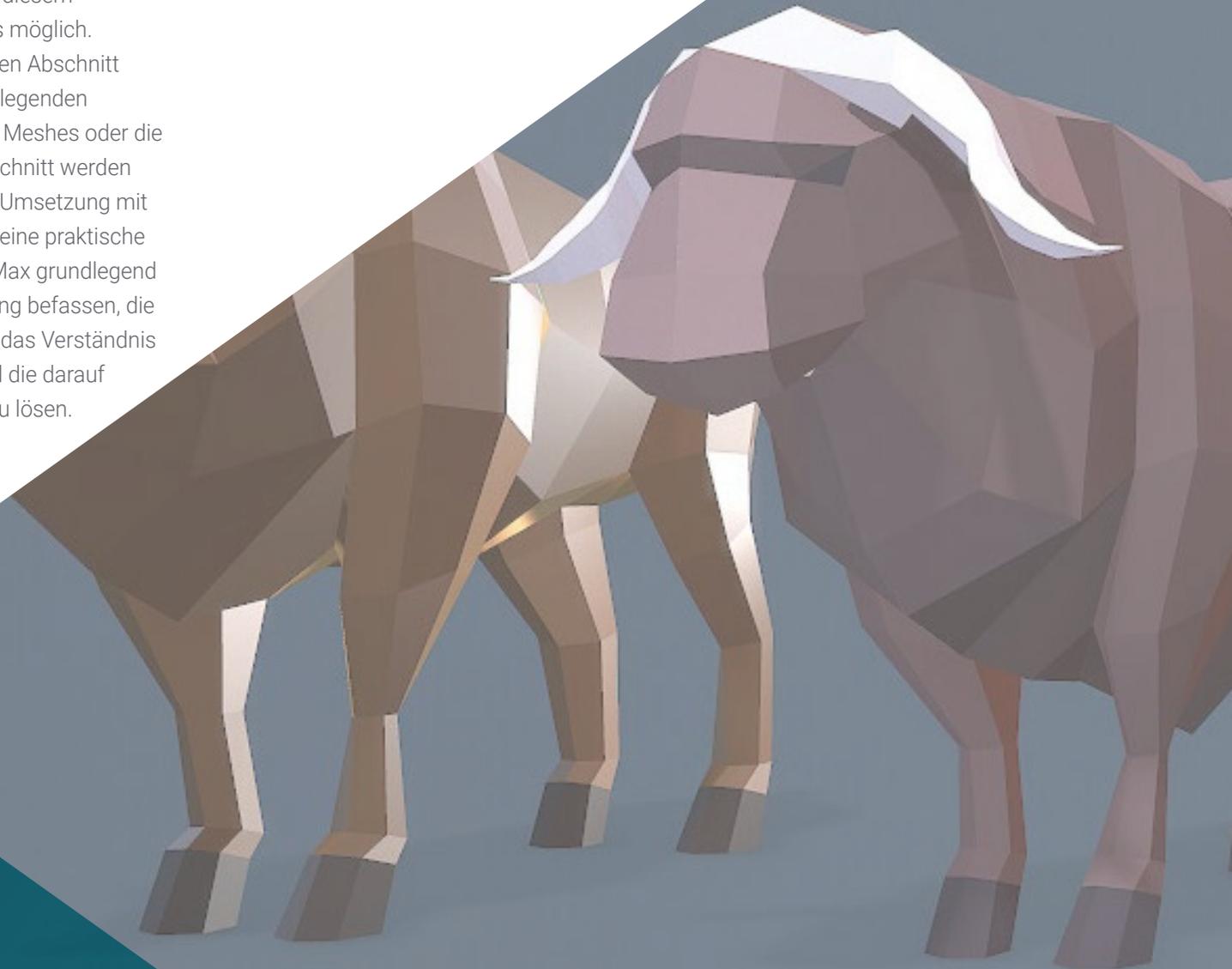
- 9 Jahre Erfahrung in der 3D-Modellierung in der Luftfahrt
- 3D-Künstler bei 3D Visualization Service Inc
- 3D-Produktion für Boston Whaler
- 3D-Modellierer für Shay Bonder Multimedia TV-Produktionsfirma
- Audiovisueller Produzent bei Digital Film
- Produktdesigner für „Escencia de los Artesanos“ by Eliana M
- Industriedesigner mit Spezialisierung auf Produkte. Nationale Universität von Cuyo
- Ehrenvolle Erwähnung im Mendoza Late Contest
- Aussteller auf 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

Das Erlernen der polygonalen Modellierung in 3ds Max ist mit diesem Universitatsexperten, der in 3 Module unterteilt ist, problemlos moglich. Zunachst werden wir mit diesem Programm einen einfuhrenden Abschnitt zur polygonalen Modellierung erarbeiten, in dem wir die grundlegenden Konzepte wiederholen und geometrische Formen uben sowie Meshes oder die Erstellung von Referenzbildern erklaren. In einem zweiten Abschnitt werden die fortgeschritteneren Instrumente des Programms und ihre Umsetzung mit der Erstellung eines Modells untersucht. Dieser Abschnitt hat eine praktische Dimension, die fur das Erlernen des Umgangs mit 3D Studio Max grundlegend ist. Abschlieend werden wir uns mit der *Low-Poly*-Modellierung befassen, die den Hohepunkt dieses Lehrplans bildet und die Grundlage fur das Verstandnis dafur bildet, wie Details eine realistische Wirkung erzielen, und die darauf abzielt, verschiedene Techniken zur Entwicklung von Details zu losen.





“

Sie erhalten eine Einführung in die polygonale Modellierung mit 3ds Max, lernen seine wichtigsten Werkzeuge kennen und erlernen darüber hinaus die Low-Poly-Modellierung mit diesem Universitätsexperten im Online-Modus"

Modul 1. Polygonale Modellierung in 3ds Max

- 1.1. 3D Studio Max
 - 1.1.1. 3D 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 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 des *Low Poly*-Modells
 - 1.7.1. Mit der Grundform beginnen und Phasen 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 der Raupen
 - 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. Die *Caterpillars* der Raupen schaffen
 - 3.4.2. Einbindung der Raupenlager
 - 3.4.3. Definieren des Gehäuses der Raupen

- 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



Entwickeln Sie dank dieser Fortbildung spezifische Modelle in polygonaler Modellierung mit 3ds Max"

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 Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools 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 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.



“

*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 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