

Universitätsexperte

3D-Modellierung mit 3D Studio Max





Universitätsexperte 3D-Modellierung mit 3D Studio Max

- » Modalität: online
- » Dauer: **6 Monate**
- » Qualifizierung: **TECH Technische Universität**
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-3D-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 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Auf dem Markt für digitales Design gibt es unendlich viele Programme, die Fachleuten helfen, außergewöhnliche Arbeit zu leisten, und 3D Studio Max ist eines von ihnen. Dieses Werkzeug ist ideal für jeden Designer, der seine Karriere vorantreiben möchte, denn die richtige Handhabung und Verwendung dieses Werkzeugs ist eine Fähigkeit, die von Unternehmen geschätzt wird. Dieses Programm ermöglicht es dem Studenten, es perfekt kennenzulernen, indem er alle Schnittstellen und Bedienelemente studiert, um sie entsprechend der durchzuführenden Modellierung zu bearbeiten. Außerdem lernen die Teilnehmer die V-Ray-Grafik-Engine kennen, die es ermöglicht, dem Modell mehr Details zu verleihen, ohne die Geometrie hinzuzufügen oder sie zu verändern.





“

Durch den 100%igen Online-Modus dieses Programms können Sie auf die Inhalte zugreifen, die Sie benötigen, um sich in 3D Studio Max zu spezialisieren”

3D Studio Max ist vielleicht die von Designern auf der ganzen Welt am häufigsten verwendete Software. Es kann für die Modellierung und Animation von Figuren sowie für das Rendern realistischer Bilder von Gebäuden und Objekten verwendet werden. Alle Fachleute, die mit dieser Software arbeiten, sind sich einig, dass ihre Schnelligkeit, Einfachheit und Effizienz die Gründe sind, warum sie immer mit dieser Software arbeiten. Aus diesem Grund ist eine Spezialisierung in diesem Bereich für jeden Designer heute unerlässlich.

In diesem Universitätsexperten bei TECH finden die Studenten umfassende, aktuelle und praktische Inhalte, mit denen sie dieses Ziel erreichen können. Daher beginnt der Lehrplan mit den Funktionen der Software, dem Kennenlernen der Benutzeroberfläche und den wichtigsten Bedienelementen. Sie werden auch alle Arten von Ausgaben mit dem Programm erlernen, um jede Art von Modellierung zu machen, um die sie gebeten werden.

Gegen Ende des Lehrplans werden wir das Thema *Rendering*-Modellierung mit der V-Ray-Engine behandeln, die eine Erweiterung von Autodesk ist und es ihnen ermöglicht, hyperrealistische *Rends* mit ihren eigenen Materialien zu erstellen. Daher ist es wichtig, dass die Studenten lernen, wie sie die Grundeinstellungen von 3DS Max ändern können, damit es in V-Ray funktioniert. Sie lernen auch die Tricks des Modellierens, ohne die Geometrie des Objekts verändern zu müssen, um einen abgerundeten Oberflächeneffekt zu erzielen.

All diese Inhalte werden online verfügbar sein, so dass die Studenten ihre Zeit und ihr Lerntempo entsprechend ihrer beruflichen Tätigkeit einteilen können. Dank der *Relearning*-Methode erhält man einen Bildungsweg, der über die besten pädagogischen Mittel verfügt, um den Erwerb der Kompetenzen und Fähigkeiten zu gewährleisten, die für den Erfolg in der Arbeitswelt erforderlich sind.

Dieser **Universitätsexperte in 3D-Modellierung mit 3D Studio Max** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 3D-Modellierung mit 3D Studio Max vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Lektionen, 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



Anhand von praktischen Anleitungen und didaktischen Videos lernen Sie alles, was Sie für das Rendern Ihrer 3D-Modellierungsprojekte benötigen"

“

Dank des 100%igen Online-Modus des Programms können Sie studieren, wo und wann Sie wollen, ohne Ihren Alltag zu vernachlässigen"

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

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden *den* Fachkräften ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachleute versuchen müssen, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe der Fortbildung auftreten. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Den aktuellsten Lehrplan in der akademischen Szene finden Sie bei TECH. Schreiben Sie sich jetzt ein und werden Sie Teil der Elite in Ihrem Beruf.

Glätten Sie die Oberflächen aller Objekte, an denen Sie arbeiten, und werden Sie zu einem unverzichtbaren Teil jedes Designteams.



02 Ziele

Dieser Universitätsexperte in 3D-Modellierung mit 3D Studio Max enthält alle Tipps und Tricks, die den Studenten helfen werden, dieses Programm zu beherrschen. Nach Abschluss des Kurses werden sie in der Lage sein, jedes Werkzeug perfekt einzusetzen und 2D-Elemente zu verwenden, um Formen in 3D effektiver zu gestalten. Dank all dieser Maßnahmen werden sie in der Welt des Designs besser positioniert sein und auf einem wettbewerbsintensiven Markt wichtigere Positionen erreichen. Sie werden sogar in der Lage sein, selbstständig zu arbeiten und ihre Fähigkeiten in internationale Projekte einzubringen.





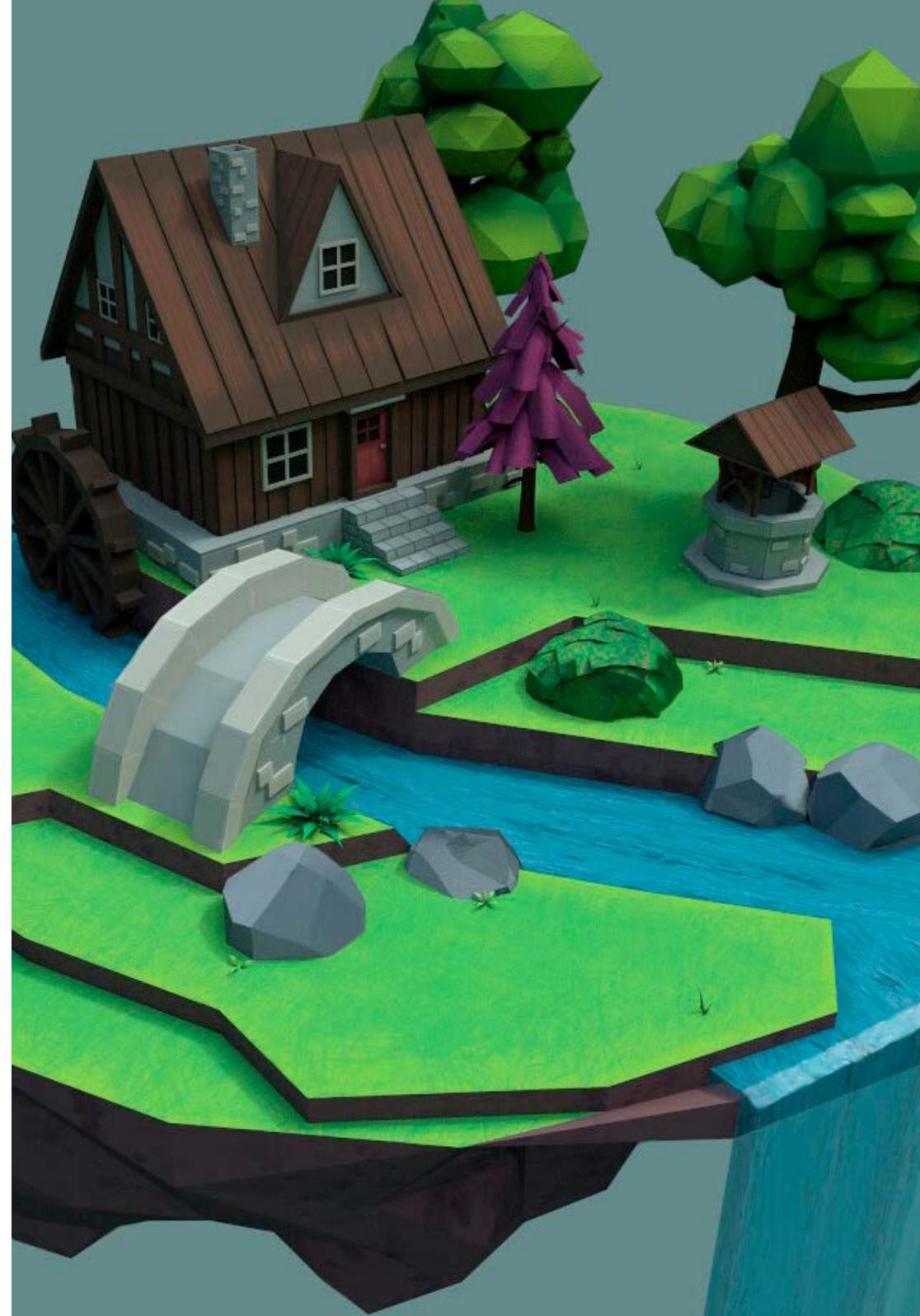
“

Erreichen Sie neue Karriereziele bei den besten Designfirmen der Branche, indem Sie Ihre Fähigkeiten in 3DS Max verbessern”



Allgemeine Ziele

- ◆ Detailliertes Kennen aller Schritte zur Erstellung eines 3D-Modells eines Profis
- ◆ Kennen und Verstehen, wie Texturen funktionieren und wie sie die Modellierung beeinflussen
- ◆ Meistern verschiedener Programme, mit Schwerpunkt auf Modellierung, Texturierung und Echtzeit, die heute in der professionellen Welt verwendet werden
- ◆ Anwenden der erworbenen Kenntnisse bei der Lösung von Modellierungsproblemen
- ◆ Wissen, wie man die für eine vollständige 3D-Modellierung aufgewendete Zeit organisiert und kontrolliert, und lernen, ihre Arbeit im Hinblick auf mögliche Aufträge zu bewerten
- ◆ Kennen der neuesten Updates in der Welt des Modellierens und der Videospiele, wobei man über die aktuellsten und am häufigsten verwendeten Tools jedes Programms lernt
- ◆ Gekonntes Einsetzen des erworbenen Wissens, um eigene Projekte zu erstellen und diese intelligent in ihr Portfolio aufzunehmen
- ◆ Entwickeln der Ressourcen der einzelnen Programme, um die beste Wirkung für die Modellierung zu erzielen
- ◆ In der Lage sein, einen für die Beschäftigung geeigneten Arbeitsplan zu erstellen
- ◆ Lösen komplexer Probleme und Treffen verantwortungsvoller Entscheidungen





Spezifische Ziele

Modul 1. 3D-Modellierung mit 3DS Max

- ◆ Vertiefen der Kenntnisse über die Funktionen des Programms 3DS Max
- ◆ Vertiefen der Kenntnisse über der Programmoberfläche und ihrer Bedienelemente
- ◆ Transformieren der Geometrie, um neue Formen auf die schnellste und effizienteste Weise zu erhalten
- ◆ Kennen aller Effekte der Modifikatoren und lernen, wie man sie kombiniert, um einen größeren Effekt zu erzielen
- ◆ Verstehen der booleschen Operationen und wissen, wie man sie zu seinem Vorteil nutzen kann
- ◆ Verwenden von 2D-Elementen, um sie mit 3D-Elementen zu kombinieren und so effizienter Formen zu erstellen

Modul 2. 3D-Modellierung mit fortgeschrittenem 3DS Max

- ◆ Vertiefen der Kenntnisse über zwei Bearbeitungsarten und deren Verwendung je nach Art der Modellierung oder des Ziels
- ◆ Erlernen aller Bearbeitungsarten im Programm, um jede vom Benutzer vorgeschlagene Art von Modellierung zu erstellen
- ◆ Personalisieren des Programms, um es auf die für jeden Profi schnellste und effizienteste Weise zu nutzen
- ◆ Kennen und Bedienen der fortschrittlichsten Tools des Programms
- ◆ Vertiefen der *Plugins* und *Scripts*, um sie zum Nutzen der Modellierung einzusetzen

Modul 3. *Rendering* mit der VRay-Engine in 3DS Max

- ◆ Vertiefen der VRay-Engine, die dem Programm 3DS Max zugeordnet ist
- ◆ Konfigurieren der *Rendering*-Optionen, um die ideale *Rendering*-Engine zuzuweisen
- ◆ Kennen der VRay-eigenen Materialien und mit ihnen über Knoten arbeiten
- ◆ Übertragen von in Substance Painter erstellten Texturen auf die VRay-Engine
- ◆ Konfigurieren der Beleuchtung in unserer VRay-Szene
- ◆ Verleihen von mehr Details für unser Modell, ohne dass die Geometrie geändert oder hinzugefügt werden muss
- ◆ Intelligentes Positionieren unseres Modells und der Kamera, um eine interessante Szene zu erstellen
- ◆ Erstellen von statischen und animierten *Renderings* von 3D-Modellen



Der perfekte Umgang mit dem Programm 3DS Max ist eine Aufgabe, die viel Übung erfordert, und dank der didaktischen Übungen in diesem Universitätsexperten werden Sie in der Lage sein, dies zu erreichen“

03

Kursleitung

Dieses Programm wurde von einer Gruppe von Experten entwickelt und gestaltet, die in der Welt des Designs höchstes Ansehen genießen. Sie sind wertvolle Fachleute, die den Studenten ihr ganzes Wissen und ihre langjährige Erfahrung zur Verfügung stellen. Darüber hinaus sind sie für die Leitung des Unterrichts in den einzelnen Modulen verantwortlich und stellen bibliografisches und praktisches Material zur Verfügung, in dem die einzelnen Programminhalte im Detail nachgewiesen werden.





“

Zusammen mit dieser Gruppe von Experten auf höchstem Niveau in der Branche lernen Sie alle Tipps und Tricks, die sie für den richtigen Umgang mit 3DS Max perfektioniert haben”

Leitung



Dr. Vidal Peig, Teresa

- ◆ Spezialistin für Kunst und Technologie (digitale Kunst, 2D, 3D, VR und AR)
- ◆ Designerin und Erstellerin von 2D-Charakterskizzen für Handyspiele
- ◆ Designerin bei Sara Lee, Borden Motorbikes, Hebo und Full Gass
- ◆ Dozentin und Leiterin des Masterstudiengangs in Videospieldesign
- ◆ Dozentin an der Universität von Girona
- ◆ Promotion in Architektur an der Polytechnischen Universität von Katalonien
- ◆ Hochschulabschluss in Kunst an der Universität von Barcelona

Professoren

Fr. Jiménez Vaquero, Laura

- ◆ Modelliererin für Organik und Props, *Grooming, Texturing und Shading Artist*
- ◆ 3D-Modelliererin für Utopia-Avatare bei EGO W3RLD (organisch und anorganisch)
- ◆ Entwicklung von 3D Hard Surface für Werbekampagnen bei Kutuko Studio
- ◆ Entwicklung eines organischen Modells für die Werbekampagne von Nein Club
- ◆ Entwicklung von 3D-Modellen für die Innenarchitektur bei Miltidesign
- ◆ Durchführung und Koordination der Frauengruppenausstellung „Femenino plural“
- ◆ Bildarbeit für die 2D-Animation „Naturaleza Encendida“ im Königlichen Botanischen Garten von Madrid
- ◆ Hochschulabschluss in Bildende Kunst an der Universität Complutense von Madrid
- ◆ Masterstudiengang in Organischer Modellierung von Lightbox Academy



04

Struktur und Inhalt

Die Struktur des Inhalts dieses Programms wurde so gestaltet, dass es so einfach wie möglich ist, die Schnittstelle und die Funktionalität der 3DS Max-Software zu verstehen. Aus diesem Grund gibt es verschiedene Lehrmaterialien, wie z. B. hochauflösende Videos, in denen der Prozess des Renderns oder der Umwandlung der Textur eines Objekts Schritt für Schritt erläutert wird. All dies ist den Bemühungen der Lehrkräfte zu verdanken, die die Theorie auf einfache Art und Weise veranschaulicht haben.





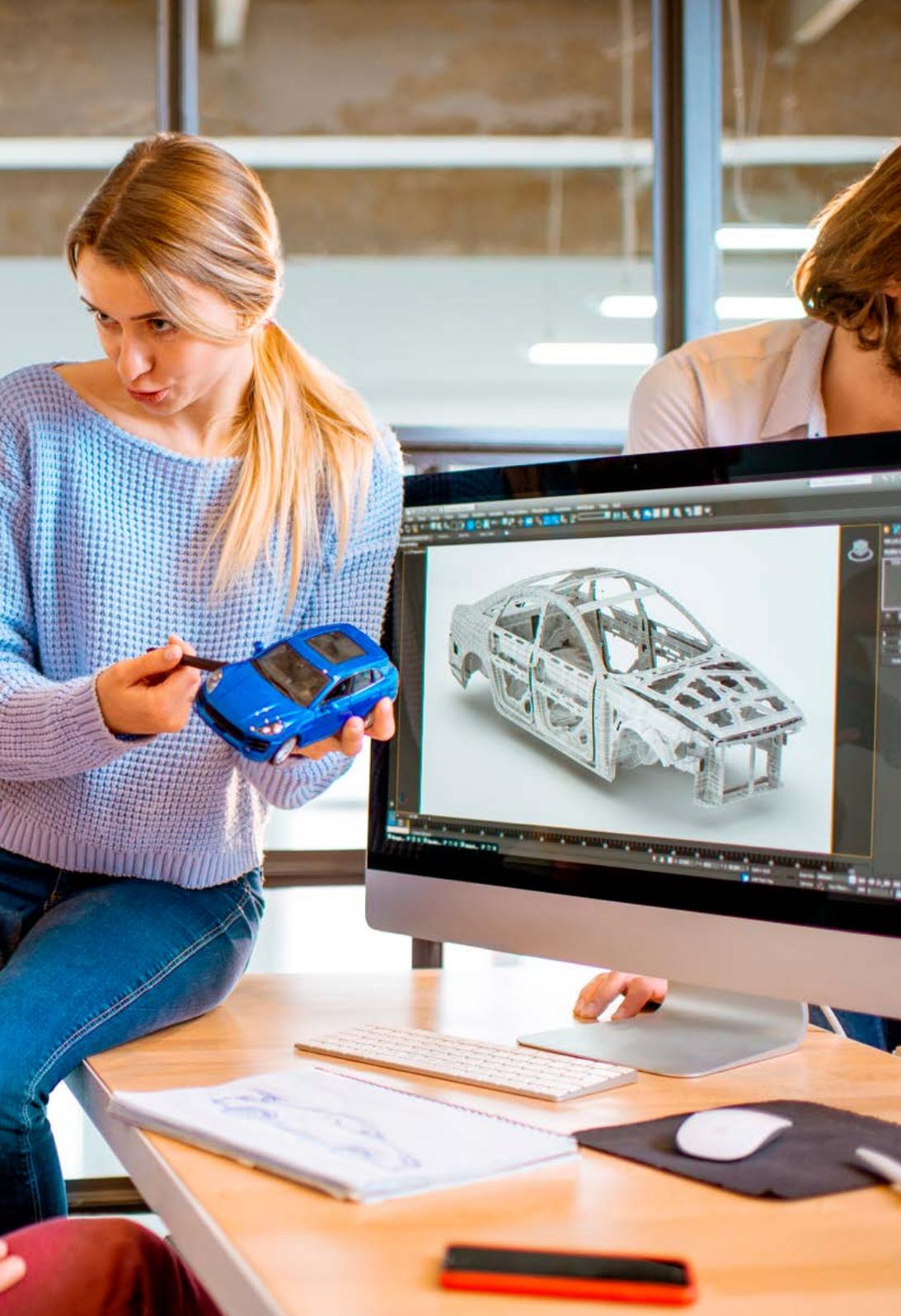
“

Diese Qualifikation befähigt Sie zur Beherrschung der 3D-Modellierung von Texturen mit Hilfe des derzeit wichtigsten Programms: 3D Studio Max"

Modul 1. 3D-Modellierung mit 3DS Max

- 1.1. 3D-Modellierung mit 3DS Max
 - 1.1.1. Umlaufbahn, Viewports und Ansichten
 - 1.1.2. Modi zur Anzeige der Geometrie
 - 1.1.3. *Steering Wheels*
- 1.2. Transformationen und Geometrie
 - 1.2.1. Interaktive und parametrische Transformationen
 - 1.2.2. Standard- und erweiterte Primitive
 - 1.2.3. Skalierung der Transformation
 - 1.2.4. *Select and Place / Select and Rotate*
 - 1.2.5. Ausrichten und Symmetrie
- 1.3. Wichtigste Operationen
 - 1.3.1. Duplizieren, interaktive Auswahl und Auswahlgruppen und -elemente
 - 1.3.2. Schichten, *Grid*, *Snap* und Pivotpunkt
 - 1.3.3. Verknüpfungen, Koordinatensysteme, Aktionen, Ansichten und isolierte Geometrien
- 1.4. Parametrische Modifikatoren
 - 1.4.1. *Bend*, *Taper*, *Skew* und *Twist*
 - 1.4.2. *Stretch* und *Squeeze*
 - 1.4.3. *Ripple*, *Wave* und *Noise*
 - 1.4.4. *Spherify*, *Lattice* und *Mirror*
 - 1.4.5. *Push* und *Relax*
 - 1.4.6. *Slice*, *Shell* und *CapHoles*
- 1.5. Freie Verformungsmodifikatoren
 - 1.5.1. FFD-Modifikatoren
 - 1.5.2. FFD Cyl
 - 1.5.3. FFD Box
- 1.6. Objekte der Komposition
 - 1.6.1. Boolesche Operationen. *Boolean* und *ProBoolean*
 - 1.6.2. Objektstreuung. *Scatter*
 - 1.6.3. Morphismus. *Morph*



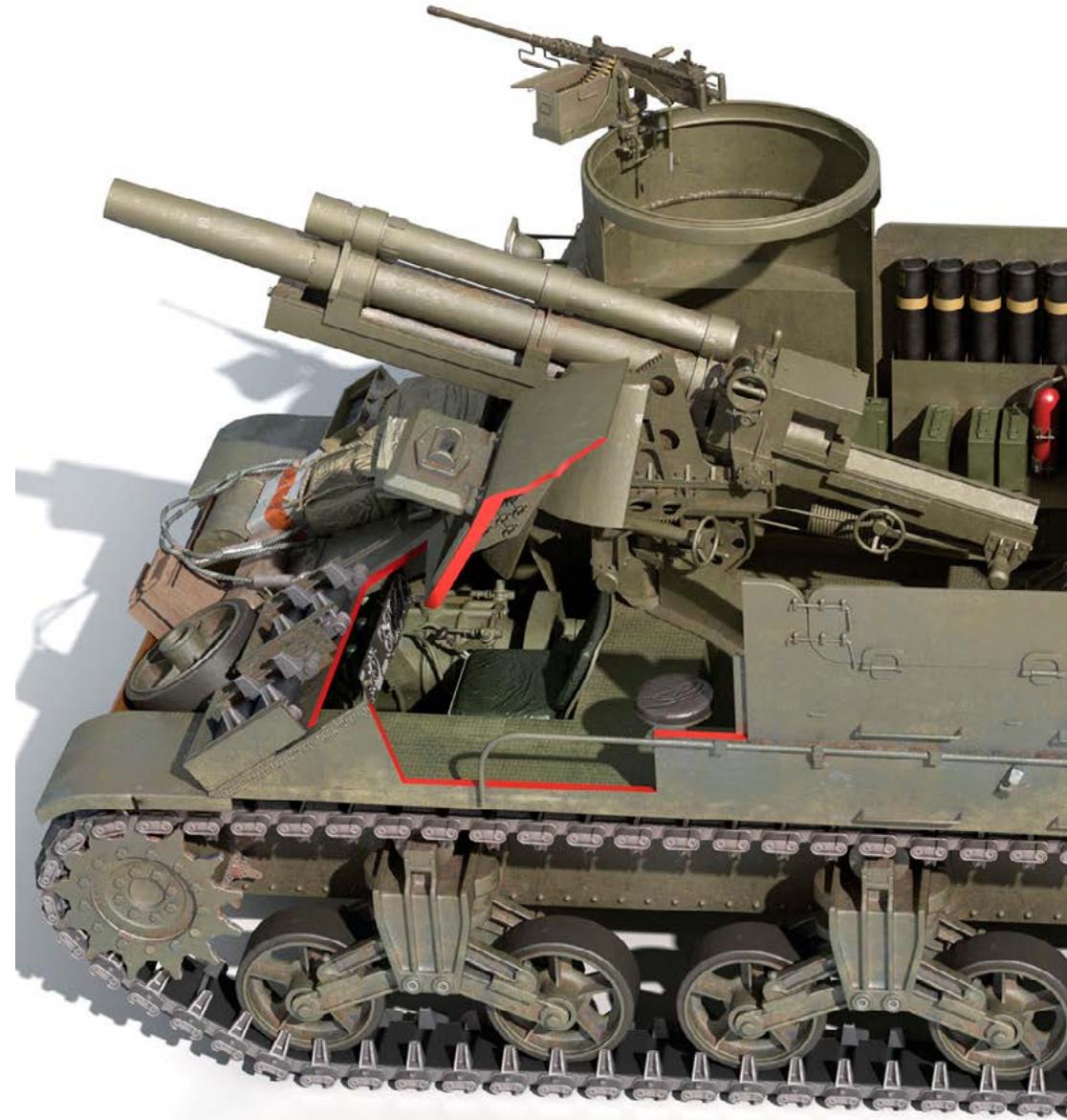


- 1.7. 2D-Formen. *Splines*
 - 1.7.1. *Splines* und ihre Optionen
 - 1.7.2. Die Linie und Typen von Scheitelpunkten
 - 1.7.3. Unterobjekt Scheitelpunkt, *Segment* und *Spline*
- 1.8. 2D-Formen. Fortgeschrittene *Splines*
 - 1.8.1. Editierbarer *Spline* und Verwendung von *Grid* und *Snap* zum Erstellen von 2D-Formen
 - 1.8.2. Parametrische Modifikatoren, FFD und Boolesche Operatoren mit *Splines*
 - 1.8.3. Erweiterte *Splines* und der Abschnitt
- 1.9. *Splines*-Modifikatoren
 - 1.9.1. *Extrude*
 - 1.9.2. *Bevel*
 - 1.9.3. *Sweep*
 - 1.9.4. *Lathe*
- 1.10. Kompositionsobjekte. *Splines*
 - 1.10.1. *Loft*
 - 1.10.2. *Terrain*
 - 1.10.3. *Shape Merge*

Modul 2. 3D-Modellierung mit fortgeschrittenem 3DS Max

- 2.1. Meshbearbeitung. Polygonale Bearbeitung
 - 2.1.1. Polygonale Bearbeitung. *EditablePoly* und *EditPoly*
 - 2.1.2. *Panels*, Auswahl und flexible Auswahl
 - 2.1.3. *TurboSmooth*-, *MeshSmooth*- und *HSDS*-Modifikator
- 2.2. Meshbearbeitung. Geometrie
 - 2.2.1. Bearbeiten von Scheitelpunkten, Kanten und Rändern
 - 2.2.2. Polygone, Elemente und Geometriebearbeitung
 - 2.2.3. Geometrie. Schneidebenen und zusätzliche Auflösung
- 2.3. Meshbearbeitung. Auswahlgruppen
 - 2.3.1. Ausrichten und Sichtbarkeit von Geometrien
 - 2.3.2. Auswahl. Unterobjekte, Material-IDs und Glättungsgruppen
 - 2.3.3. Oberflächensubdivision und Scheitelpunktmalerei

- 2.4. Meshbearbeitung. *Surface*
 - 2.4.1. Geometrierverschiebung und Verformungspinsel
 - 2.4.2. Flacher Modus und EditableMesh
 - 2.4.3. *Splines* + *Surface*
- 2.5. Erweiterte Netzbearbeitung
 - 2.5.1. EditablePatch
 - 2.5.2. Model Sheet und Setup für die Modellierung
 - 2.5.3. Symmetrie. Nachzeichnen und *Symmetry*
- 2.6. Benutzeranpassung
 - 2.6.1. Display Floater-Tool und Panel Display
 - 2.6.2. Objekteigenschaften und Voreinstellungen
 - 2.6.3. Anpassung der Benutzeroberfläche. *ShortCuts*, Menüs und Farben
 - 2.6.4. Konfiguration des *Viewers*
- 2.7. Objektanordnung
 - 2.7.1. Orthographische Ansicht
 - 2.7.2. Abstandstool und SnapShot
 - 2.7.3. Werkzeug zum Klonen und Ausrichten
 - 2.7.4. Matrizen. *Array*
- 2.8. Geometrische Operationen
 - 2.8.1. Polygonale und parametrische Kombination
 - 2.8.2. Kombination aus Polygonen und Formen
 - 2.8.3. Polygonale und boolesche Kombinationen
 - 2.8.4. *Polygonal*, *Spline*, Parametrisch und Boolesche Kombinationen
- 2.9. Andere Werkzeuge
 - 2.9.1. *Loops*, Beschränkungen und Kantenaufteilung
 - 2.9.2. *Isoline* und kollabierende Modifikatoren
 - 2.9.3. Polygonzähler und Optimierungstypen
- 2.10. *Plugins* und *Scripts*
 - 2.10.1. *Plugins* und *Scripts*. Grass-o-matic
 - 2.10.2. Gras und Fasern mit Grass-o-matic erstellen
 - 2.10.3. *Plugin* Greeble
 - 2.10.4. *Script* Voronoi. *Fracture*



Modul 3. Rendering mit der V-Ray-Engine in 3DS Max

- 3.1. Zuweisung der V-Ray *Render Engine*
 - 3.1.1. Vorbereiten des Renderbereichs
 - 3.1.2. Optionen für Rendereinstellungen und Renderzuweisungen
 - 3.1.3. Renderzeit optimieren
- 3.2. Beleuchtung und Lichterzeugung
 - 3.2.1. 3-Punkt-Beleuchtung
 - 3.2.2. Konfiguration der Beleuchtung
 - 3.2.3. Render-Region
- 3.3. Erstellung und Anwendung von Materialien
 - 3.3.1. V-Ray-Materialien
 - 3.3.2. V-Ray-Materialien konfigurieren
 - 3.3.3. Self-Illumination
- 3.4. Von Substance Painter zu V-Ray
 - 3.4.1. Verbinden von Knoten und Materialeinstellungen
 - 3.4.2. Voreinstellungen exportieren
 - 3.4.3. Einrichten von Smart Material in V-Ray
- 3.5. Details und Positionierung in der Szene
 - 3.5.1. Anwendung der Schatten entsprechend der Position des Modells
 - 3.5.2. Modell und Silhouette anpassen
 - 3.5.3. Metall-Basis
- 3.6. Abrunden von Oberflächen
 - 3.6.1. V-RayEdgeTex
 - 3.6.2. Funktionsweise und Konfiguration
 - 3.6.3. *Rendering* mit und ohne Rundung
- 3.7. Sichtfeld
 - 3.7.1. Die Kamera und die Aufnahme
 - 3.7.2. Blende der Kamera
 - 3.7.3. Sichtfeld
- 3.8. *Ambient Occlusion* und *Global Illumination*
 - 3.8.1. GI und Render Elements
 - 3.8.2. V-RayExtraTex und VrayDirt
 - 3.8.3. *Global Illumination Multiplier*
- 3.9. *Rendering* eines statischen Rahmens
 - 3.9.1. Anpassen der Render-Werte
 - 3.9.2. Endgültiges *Rendering* speichern
 - 3.9.3. Komposition von Ambient Occlusion
- 3.10. *Rendering* einer Sequenz
 - 3.10.1. Kamera-Animation
 - 3.10.2. *Rendering*-Optionen für die Sequenz
 - 3.10.3. Rahmenmontage für die Sequenz



Schreiben Sie sich jetzt für dieses Programm ein und machen Sie den Sprung, den Sie in Ihrer beruflichen Laufbahn als Designer anstreben"

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 hinter sich lässt 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

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 Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert. Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

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 zu spezialisieren. 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 spanischsprachigen Online-Universität 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 fortgebildet. 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 Ihre Spezialisierung 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



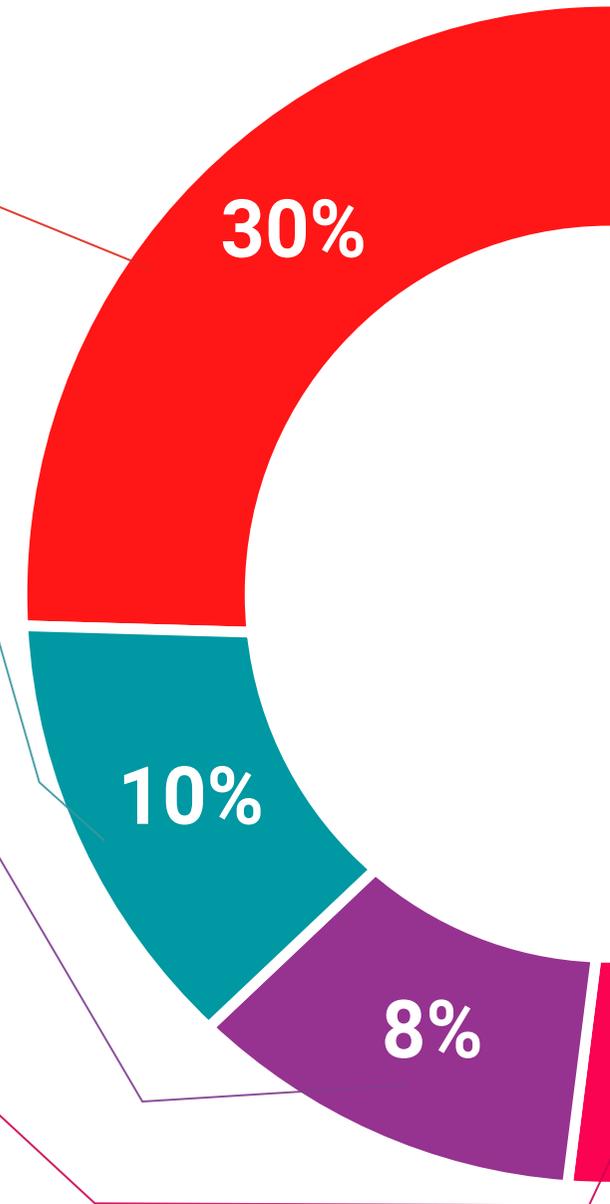
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

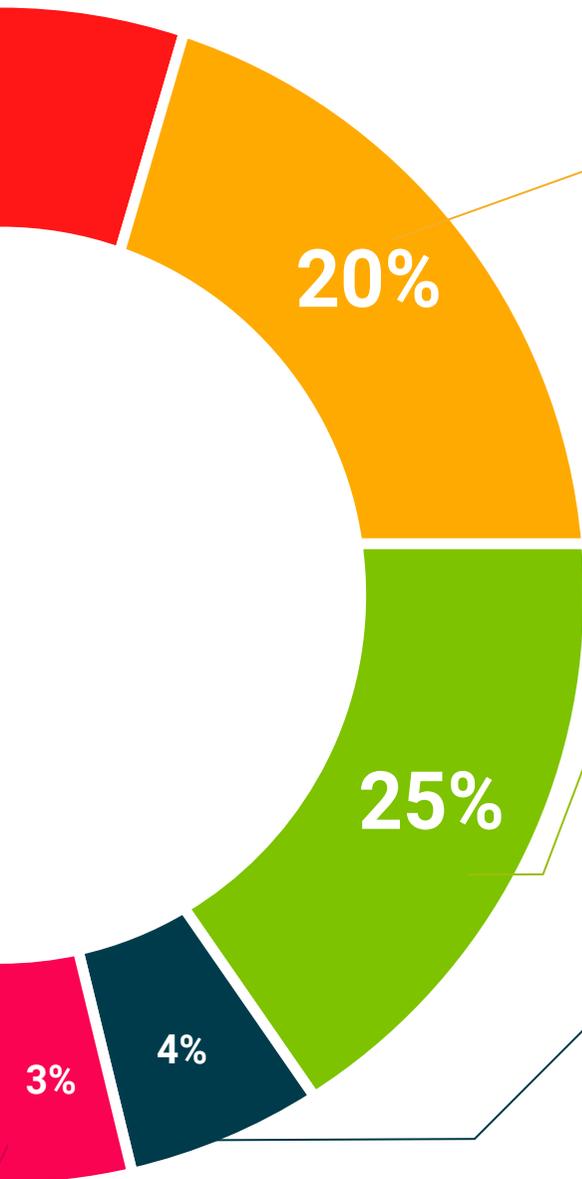
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

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.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in 3D-Modellierung mit 3D Studio Max garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung 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 3D-Modellierung mit 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: **Universitätsexperte in 3D-Modellierung mit 3D Studio Max**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**



*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
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte

3D-Modellierung mit
3D Studio Max

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

3D-Modellierung mit 3D Studio Max

