

Universitätskurs

Polygonale Modellierung in 3D Studio Max





tech technologische
universität

Universitätskurs Polygonale Modellierung in 3D Studio Max

Modalität: **Online**

Dauer: **6 Wochen**

Qualifizierung: **TECH Technologische Universität**

Unterrichtsstunden: **150 Std.**

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/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

Die dreidimensionale polygonale Modellierungssoftware 3D Studio Max ist ein hochmodernes Werkzeug, das für verschiedene Zwecke eingesetzt wird: Animations- und Videospieldesign, Infoarchitektur, Planung und Layout, und vieles mehr, das in der heutigen technologischen Gesellschaft seinen Platz hat. Dadurch ist auch der Bedarf an Fachleuten gestiegen, die mit dieser Software umgehen können. Dieser Bildungsplan ist darauf ausgerichtet, alle Funktionen auf die bequemste Art und Weise zu verwalten: in einem vollständigen Online-Format, das auch die Kompatibilität mit anderen persönlichen und beruflichen Projekten ermöglicht. Auch das Dozententeam, das den Studenten während des gesamten Prozesses begleitet, besteht aus den besten Fachkräften und Experten mit höchstem Ansehen.





“

Diese Online-Fortbildung ist die praktischste und bequemste auf dem akademischen Markt für das Erlernen der polygonalen Modellierung mit 3ds Max"

Dieser von der TECH Technologischen Universität konzipierte Universitätskurs richtet sich an Personen, die umfassende Kenntnisse in der Verwendung der führenden Software 3D Studio Max erwerben und alle ihre Konfigurationen und Möglichkeiten für die Arbeit mit 3D-Formen und -Figuren nutzen möchten. Dies bereitet die Studenten darauf vor, Entwürfe für verschiedene Branchen zu erstellen, ein Werkzeug kennenzulernen, das für den Beruf des 3D-Modellierers relevant ist, und Fähigkeiten für die Entwicklung von Texturen und Effekten für 3D-Modelle zu erwerben.

Der Lehrplan sieht eine Vertiefung in die Nutzung und Anwendung von 3ds Max sowie die Arbeit mit individuellen Konfigurationen vor. Darüber hinaus geht es um die Glättung von Meshes, die Entwicklung von Geometrien durch verschiedene Methoden und die Entwicklung von Kenntnissen über das Verhalten von Meshes. Schließlich wird auf die Anwendung von Objekttransformationstechniken und die Erstellung von UV-Maps eingegangen.

Dieser Online-Universitätskurs in Polygonale Modellierung in 3D Studio Max wird vollständig online unterrichtet und ermöglicht den Zugang zu multimedialen Inhalten von jedem Ort und zu jeder Zeit, um das Lernen mit der Arbeit und dem Berufsalltag zu verbinden. Darüber hinaus wird ein Dozententeam zur Verfügung stehen, das sich aus Experten und Fachleuten zusammensetzt, die in der Branche höchstes Ansehen genießen.

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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Dieser Universitätskurs bietet den Schlüssel zum Einstieg in die 3D-Polygonmodellierung für Videospiele"

“

In nur 6 Wochen und komplett online werden Sie 3D Studio Max beherrschen und es auf neue berufliche Herausforderungen anwenden können"

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 die verschiedenen Konfigurationen und Hilfsmittel kennen, die 3ds Max für die dreidimensionale Modellierung bietet.

Absolvieren Sie diese Online-Fortbildung und werden Sie zum Experten für die hochmoderne Software 3ds Max.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs zielt darauf ab, den Absolventen zu einem kompetenten Benutzer von 3ds Max zu machen, der sich auf die Entwicklung von Formen und Figuren für jeden Bereich konzentriert, der benötigt wird. Darüber hinaus werden die Studenten Fähigkeiten und umfassendes Wissen über die Verwendung dieser Software erwerben, ein tiefgreifendes Verständnis für die Funktionsweise der Mesh-Glättung erlangen und ein Verständnis dafür entwickeln, wie sich Meshes verhalten. Sie werden auch an benutzerdefinierten Programmeinstellungen arbeiten, sowie Geometrie bearbeiten und transformieren, Szenen organisieren und lernen, wie man mit 3ds Max modelliert.





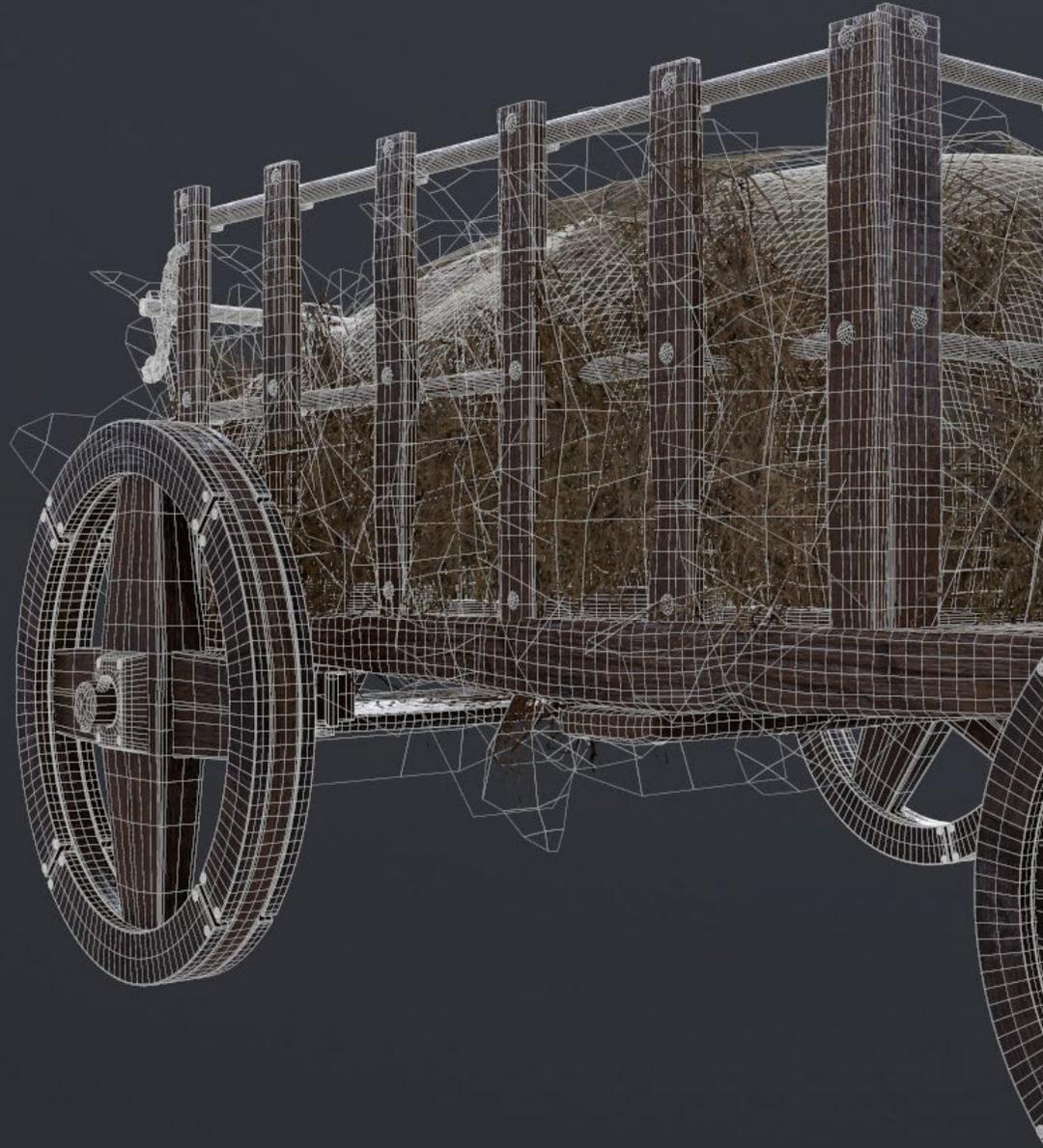
“

Der Student wird ein kompetenter Anwender bei der Erstellung von Formen und Figuren mit 3ds Max sein"



Allgemeine Ziele

- ◆ 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
- ◆ 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



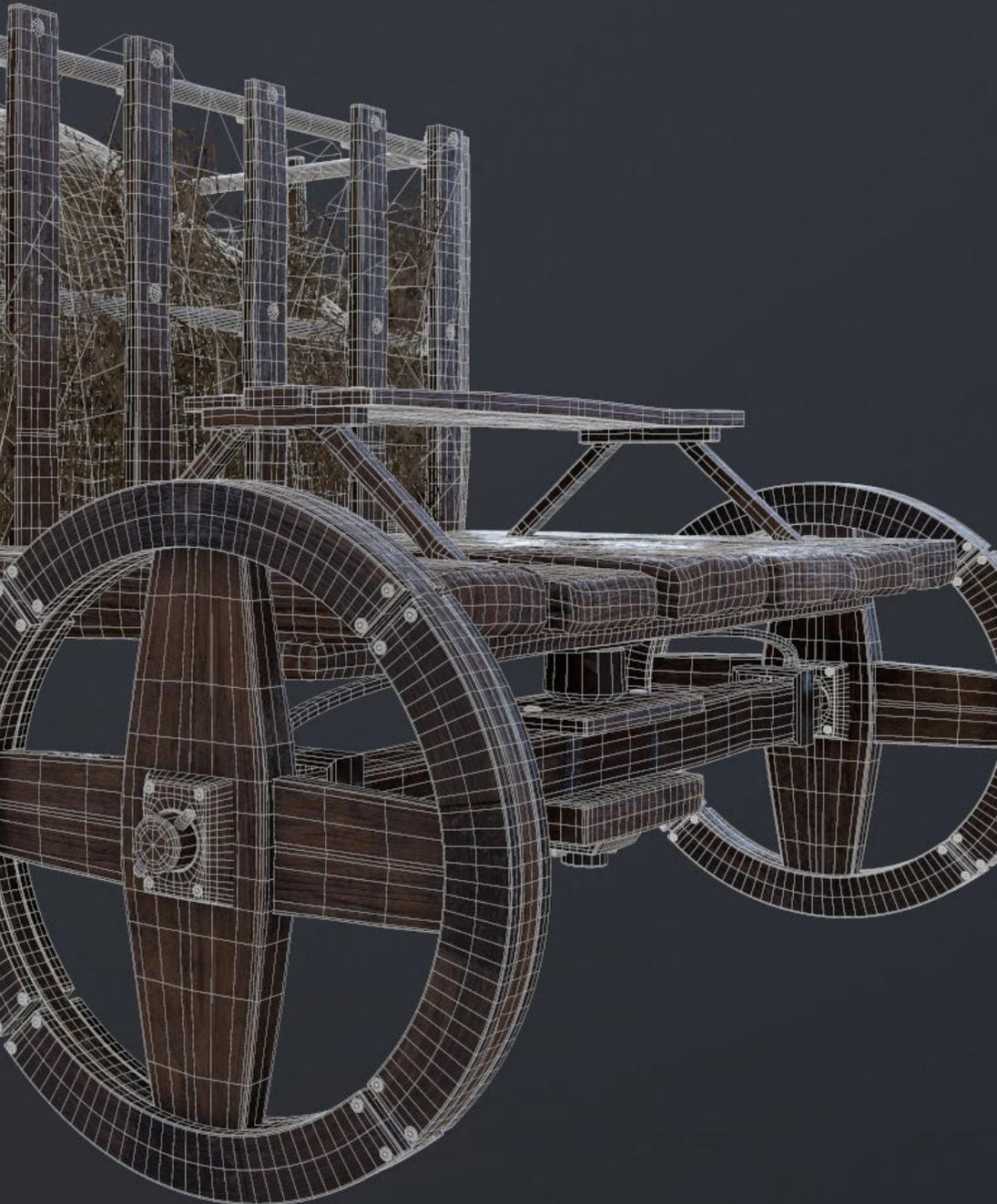


Spezifische Ziele

- ◆ 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

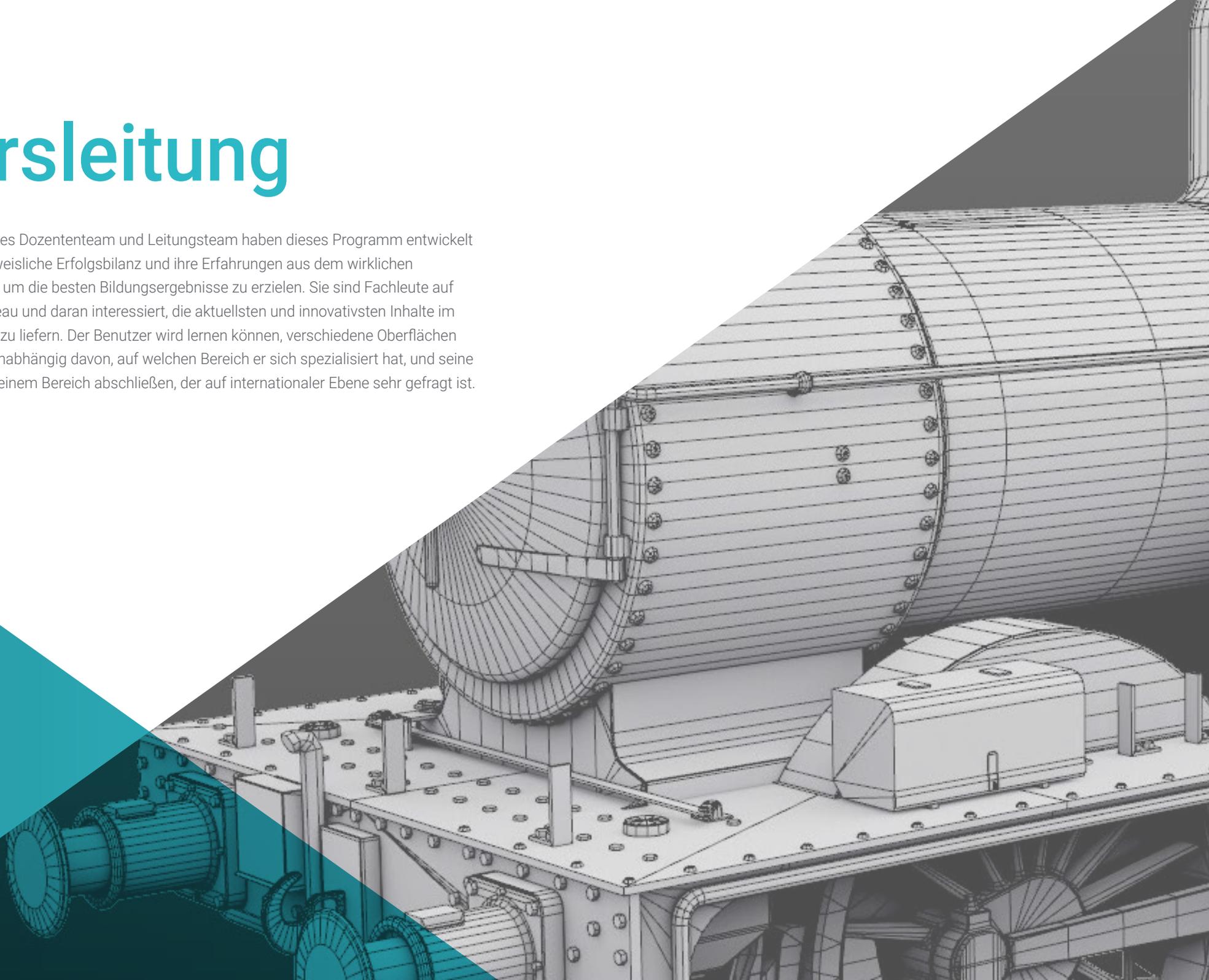


In diesem Online-Universitätskurs werden Sie ein umfassendes Verständnis für die Funktionsweise der Mesh-Glättung sowie für das Verhalten von Meshes entwickeln"



03 Kursleitung

Ein fachkundiges Dozententeam und Leitungsteam haben dieses Programm entwickelt und ihre nachweisliche Erfolgsbilanz und ihre Erfahrungen aus dem wirklichen Leben genutzt, um die besten Bildungsergebnisse zu erzielen. Sie sind Fachleute auf höchstem Niveau und daran interessiert, die aktuellsten und innovativsten Inhalte im Designbereich zu liefern. Der Benutzer wird lernen können, verschiedene Oberflächen herzustellen, unabhängig davon, auf welchen Bereich er sich spezialisiert hat, und seine Fortbildung in einem Bereich abschließen, der auf internationaler Ebene sehr gefragt ist.



“

*Die Leitung und das Dozententeam dieses
Universitätskurses haben dieses Programm
entwickelt und dabei ihre gesamte Erfahrung
aus ihrer beruflichen Laufbahn eingebracht"*

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 Universitätskurs in Polygonale Modellierung in 3D Studio Max ist so konzipiert, dass die Studenten ihr Wissen über den Inhalt schrittweise vertiefen und sich zunächst mit den Konzepten und Hilfsmitteln vertraut machen können. Anschließend wird das jeweilige Thema entsprechend der Notwendigkeit der Einführung dieser Inhalte weiterentwickelt, wobei die Besonderheiten eines Sektors und die von den Dozenten vorgeschlagenen Anforderungen berücksichtigt werden. 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.





“

Entwickeln Sie Ihren kritischen und professionellen Sinn dank dieses Universitätskurses, der Sie zu einem kompetenten Benutzer von 3ds Max machen wird“

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



Warten Sie nicht länger und schreiben Sie sich für diese Online-Fortbildung ein: Entdecken Sie in 6 Wochen alle Vorteile der 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 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 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 Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

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

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



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

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

tech technologische
universität

Universitätskurs

Polygonale Modellierung
in 3D Studio Max

Modalität: Online

Dauer: 6 Wochen

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 150 Std.

Universitätskurs

Polygonale Modellierung in 3D Studio Max

