

Universitätskurs

Low Poly Modellierung in 3D Studio Max

Universitätskurs Low Poly Modellierung in 3D Studio Max

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/low-poly-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

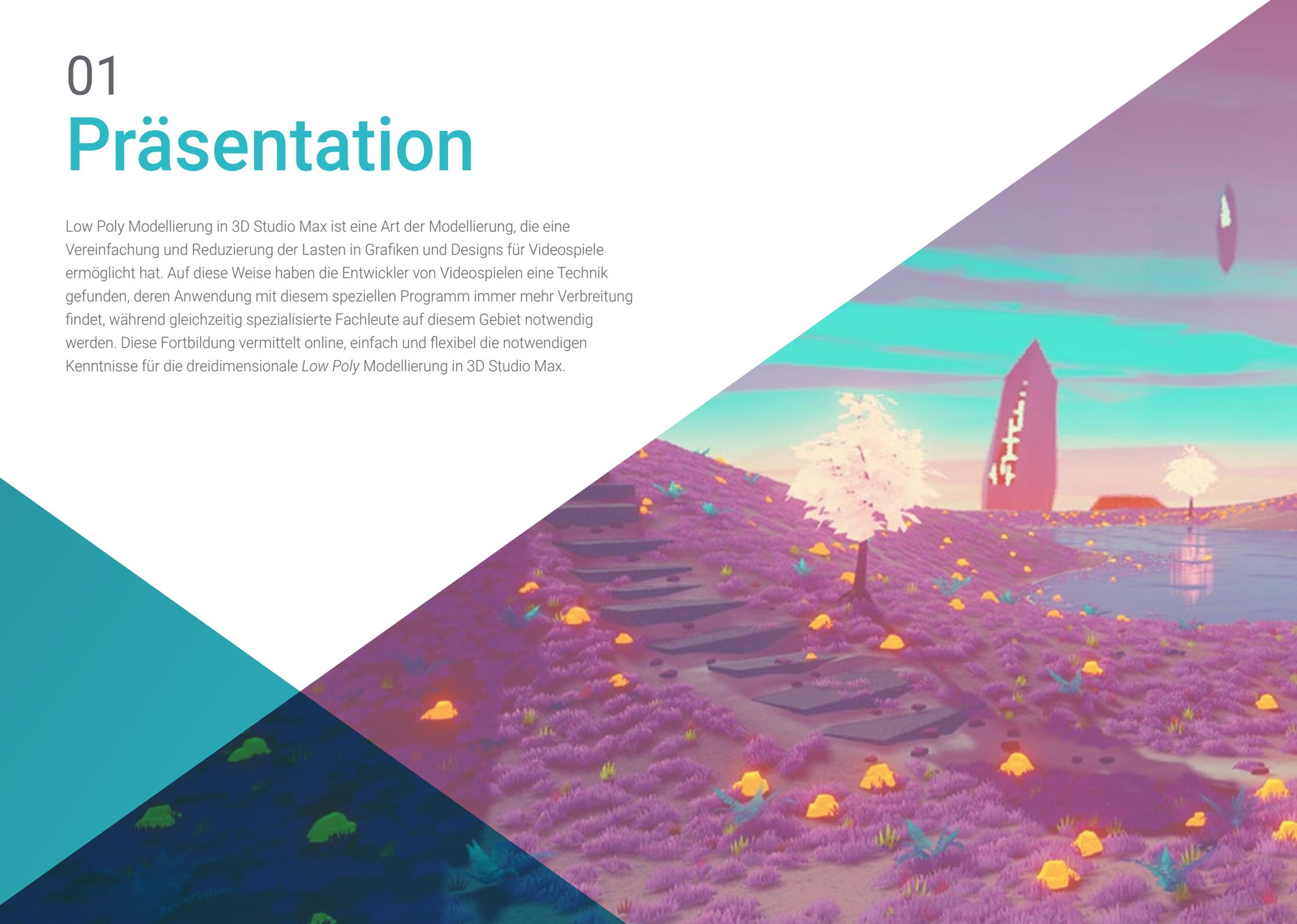
06

Qualifizierung

Seite 28

01 Präsentation

Low Poly Modellierung in 3D Studio Max ist eine Art der Modellierung, die eine Vereinfachung und Reduzierung der Lasten in Grafiken und Designs für Videospiele ermöglicht hat. Auf diese Weise haben die Entwickler von Videospiele eine Technik gefunden, deren Anwendung mit diesem speziellen Programm immer mehr Verbreitung findet, während gleichzeitig spezialisierte Fachleute auf diesem Gebiet notwendig werden. Diese Fortbildung vermittelt online, einfach und flexibel die notwendigen Kenntnisse für die dreidimensionale *Low Poly* Modellierung in 3D Studio Max.





“

Lernen Sie mit dieser einfachen und flexiblen Fortbildung, wie Sie Low Poly in 3D Studio Max modellieren können"

Low Poly ist eine Technik, die der Entwicklung von Grafiken und der Bildqualität in Videospiele zugute kommt, da sie Formen und Details mit einer sehr geringen Anzahl von Polygonen, Tests oder Versionen von Designmustern vereinfacht. 3D Studio Max ist eines der führenden Programme in diesem Bereich, das es digitalen Künstlern ermöglicht, Werke mit all ihren Bestandteilen zu erstellen und zu visualisieren und so die gesamte Kreativität zu entfalten.

Dieser Universitätskurs ermöglicht es den Studenten, sich den Herausforderungen dieses Designbereichs zu stellen, zu lernen, wie man detaillierte Charaktere herstellt und gebaute Umgebungen individuell gestaltet, da der Lehrplan von einer branchenspezifischen Fakultät und Dozenten gestaltet wurde, die mit den Anforderungen, die sich aus der beruflichen Entwicklung ergeben, bestens vertraut sind.

Daher ist dieser Lehrplan so strukturiert, dass er von der Arbeit mit den grundlegendsten Formen für mechanische Modelle über die Entwicklung der Fähigkeit, Elemente zu zerlegen, bis hin zu einem tieferen Verständnis dafür reicht, wie Details den Realismus ausmachen. Außerdem geht es darum, verschiedene Techniken zur Entwicklung von Details zu erlernen und den Studenten zu vermitteln, wie die mechanischen Teile eines bestimmten Modells zusammenhängen.

Diese Fortbildung wird im Online-Modus unterrichtet, wodurch sie sich perfekt mit der Lerntätigkeit mit der Arbeit und dem persönlichen Alltag vereinbaren lässt, ohne dass man alltägliche Aktivitäten aufgeben muss, um diesen Abschluss zu erreichen. Wenn Sie über eine Internetverbindung und ein Gerät verfügen, können Sie das Material und die Inhalte herunterladen, um in Ihrem eigenen Tempo zu lernen.

Dieser **Universitätskurs in Low Poly 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 der Modellierungssoftware 3D Studio 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



Der Inhalt dieses Universitätskurses konzentriert sich auf die Lösung verschiedener Techniken zur Entwicklung von Details mit Low Poly Modellierung in 3D Studio Max"

“

Erwerben Sie die notwendige Spezialisierung, um sich im Bereich der Grafik- und Bildentwicklung für Videospiele, einem aufstrebenden Sektor, unentbehrlich zu machen"

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 situierendes 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.

Mit einem elektronischen Gerät und einem Internetanschluss können Sie die Inhalte des Universitätskurses herunterladen und in Ihrem eigenen Tempo lernen.

In 6 Wochen werden Sie in der Lage sein, komplexere Low-Poly-Modellierungsaufgaben zu bewältigen.



02 Ziele

In einem Bereich, der immer mehr spezialisierte Fachleute benötigt, zielt dieser Universitätskurs darauf ab, eine immer deutlicher werdende Nische zu bedienen: dreidimensionale Modellierer, die die *Low Poly*-Modellierungstechnik im führenden Programm des Sektors, 3D Studio Max, beherrschen. Dank der gut strukturierten und organisierten Inhalte werden die Studenten in der Lage sein, das Wissen in ihr Berufsleben zu integrieren, da das Dozententeam diesen Lehrplan in seiner praktischsten und effektivsten Weise ausgearbeitet hat.



“

Absolvieren Sie diesen Universitätskurs und spezialisieren Sie Ihre berufliche Laufbahn, denn immer mehr Unternehmen im Bereich der Spieleentwicklung suchen nach diesem spezifischen Profil"



Allgemeine Ziele

- ◆ Umfassendes Kennen der 3D-Modellierung mit der Software 3D Studio Max und seiner *Low Poly*-Modellierungstechnik
- ◆ Vertiefen der Theorie der Formerstellung zur Entwicklung von Shape Masters
- ◆ Detailliertes Erlernen der *Low Poly*-Technik in der Software 3D Studio Max
- ◆ Erstellen von Design für verschiedene Branchen und deren Anwendung
- ◆ Sich zum technischen Experten und/oder Künstler in der Software 3D Studio Max entwickeln, der die *Low Poly*-Technik anwendet
- ◆ Kennen aller Werkzeuge, die für den Beruf des 3D-Modellierers relevant sind





Spezifische Ziele

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

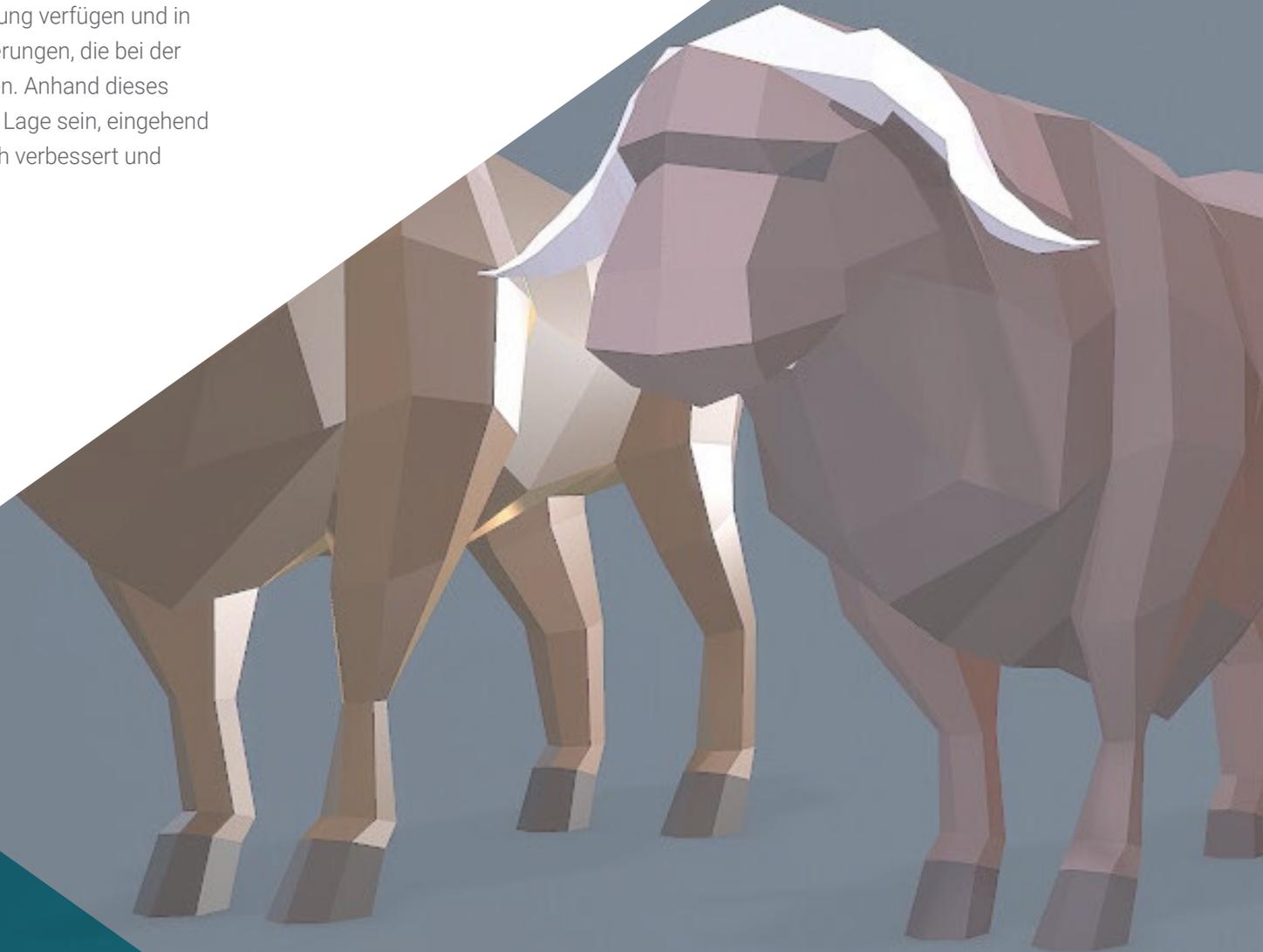
“

*Eröffnen Sie sich mit diesem
Universitätskurs in Low Poly
Modellierung in 3D Studio Max
neue berufliche Möglichkeiten”*

03

Kursleitung

Die Leitung und die Dozenten dieses Universitätskurses bestehen aus anerkannten Fachleuten des Sektors, die über umfangreiche Berufserfahrung verfügen und in der Lage sind, die Studenten mit den häufigsten Herausforderungen, die bei der Entwicklung der Arbeitstätigkeit auftreten, vertraut zu machen. Anhand dieses strategisch durchdachten Plans werden die Studenten in der Lage sein, eingehend zu verstehen, wie die *Low Poly*-Technik ihre Projekte erheblich verbessert und realistischer macht.





“

*Lernen Sie die Low Poly-Technik in 3D
Studio Max von den führenden Experten in
diesem Bereich kennen"*

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

Dieser Universitätskurs hat einen perfekt strukturierten Lehrplan und kombiniert die wichtigsten Aspekte der Low Poly Modellierung in 3D Studio Max mit einem theoretischen und einem praktischen Teil. Dank der umfassenden Inhalte des Programms werden die Studenten in der Lage sein, die Werkzeuge, die diese Plattform bietet, eingehend zu erlernen, um die Technik der Erstellung von Polygonen zu perfektionieren, und sie werden in die Lage versetzt, in den verschiedenen Szenarien, die in ihrer beruflichen Praxis auftreten können, mit gutem Urteilsvermögen handzuhaben.





“

Gestalten Sie Ihren Karriereweg neu mit diesem Universitätskurs in Low Poly Modellierung in 3D Studio Max"

Modul 1. Modellierung *Low Poly* 3D Studio Max

- 1.1. Modellierung von schweren Maschinenfahrzeugen
 - 1.1.1. Erstellung des volumetrischen Modells
 - 1.1.2. Volumetrische Modellierung der Raupen
 - 1.1.3. Volumetrische Konstruktion der Schaufel
- 1.2. Verschiedene Komponenten einbeziehen
 - 1.2.1. Kabinen-Volumetrie
 - 1.2.2. Volumetrie des mechanischen Arms
 - 1.2.3. Mechanische Schaufelblatt-Volumetrie
- 1.3. Hinzufügen von Unterkomponenten
 - 1.3.1. Erstellen der Schaufelzähne
 - 1.3.2. Hinzufügen des Hydraulikkolbens
 - 1.3.3. Verbinden von Teilkomponenten
- 1.4. Hinzufügen von Details zur Volumetrie I
 - 1.4.1. Die *Caterpillars* der Raupen schaffen
 - 1.4.2. Einbindung der Raupenlager
 - 1.4.3. Definieren des Gehäuses der Raupen
- 1.5. Hinzufügen von Details zur Volumetrie II
 - 1.5.1. Unterkomponenten des Chassis
 - 1.5.2. Lagerdeckel
 - 1.5.3. Hinzufügen von Teilausschnitten
- 1.6. Hinzufügen von Details zur Volumetrie III
 - 1.6.1. Radiatoren erstellen
 - 1.6.2. Hinzufügen des hydraulischen Schwenkarms
 - 1.6.3. Erstellen der Auspuffrohre
- 1.7. Hinzufügen von Details zur Volumetrie IV
 - 1.7.1. Erstellen des Cockpit-Schutzgitters
 - 1.7.2. Hinzufügen von Rohrleitungen
 - 1.7.3. Muttern, Bolzen und Nieten anbringen



- 1.8. Die Entwicklung des Schwenkarms
 - 1.8.1. Erstellen der Halterungen
 - 1.8.2. Halterungen, Unterlegscheiben, Bolzen und Verbindungen
 - 1.8.3. Erstellung des Kopfelements
- 1.9. Die Entwicklung der Kabine
 - 1.9.1. Definition des Gehäuses
 - 1.9.2. Windschutzscheibe hinzufügen
 - 1.9.3. Details zum Schloss und zu den Scheinwerfern
- 1.10. Mechanische Entwicklung des Baggers
 - 1.10.1. Erstellen des Körpers und der Zähne
 - 1.10.2. Erstellen der gezahnten Walze
 - 1.10.3. *Spline*-Verdrahtung, Verbinder und Befestigungselemente

“*Professionalisieren Sie Ihr Wissen über Low Poly 3D Modellierung und erweitern Sie Ihren Lebenslauf mit dieser Online-Fortbildung*”

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 Universitätskurs in Low Poly 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 Low Poly 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 Low Poly 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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs Low Poly Modellierung in 3D Studio Max

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Low Poly Modellierung in 3D Studio Max

