

Universitätskurs

Polygonale Modellierung in 3D Studio Max

Universitätskurs Polygonale 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.techtute.com/de/videospiele/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

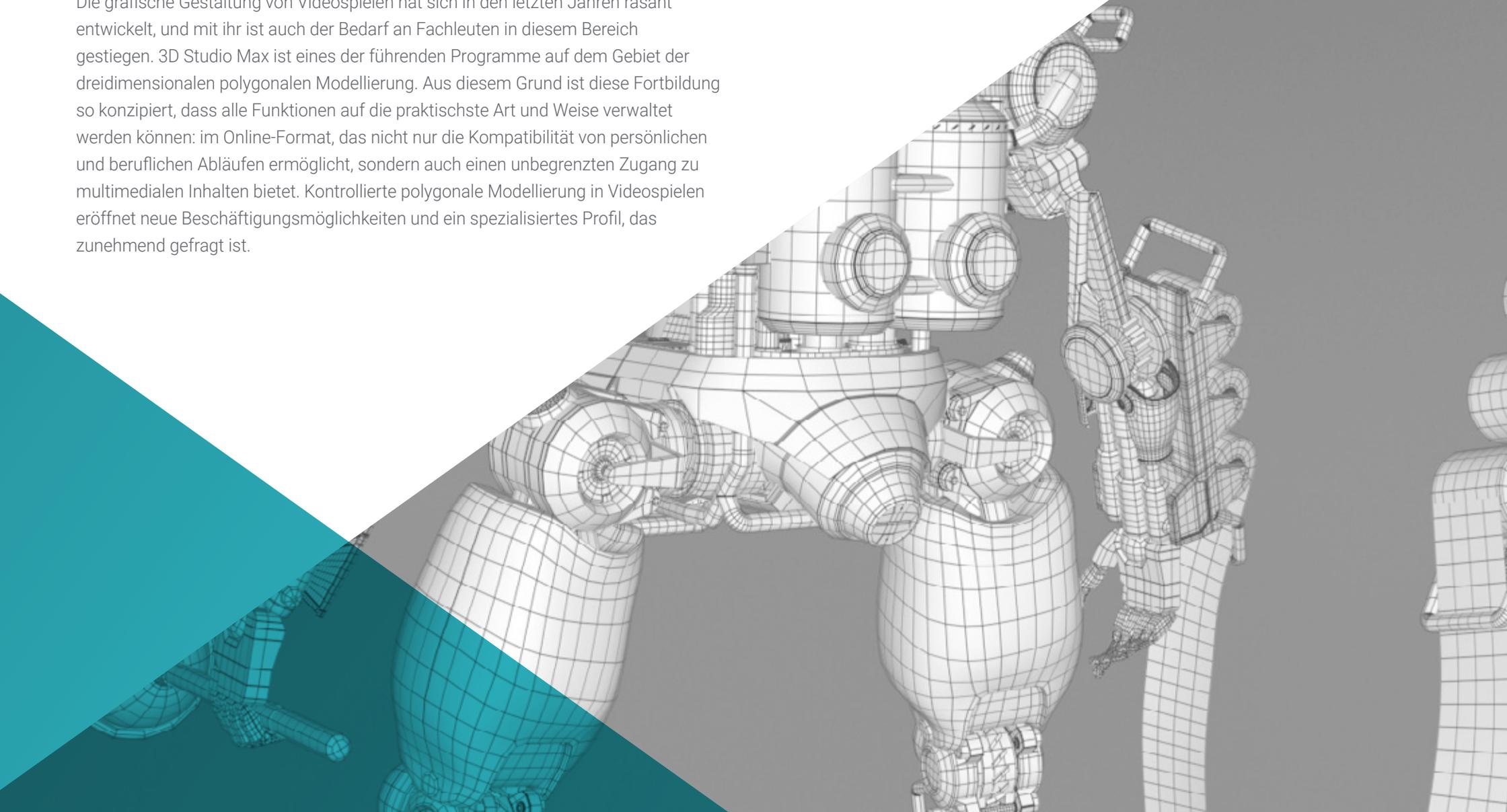
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Die grafische Gestaltung von Videospiele hat sich in den letzten Jahren rasant entwickelt, und mit ihr ist auch der Bedarf an Fachleuten in diesem Bereich gestiegen. 3D Studio Max ist eines der führenden Programme auf dem Gebiet der dreidimensionalen polygonalen Modellierung. Aus diesem Grund ist diese Fortbildung so konzipiert, dass alle Funktionen auf die praktischste Art und Weise verwaltet werden können: im Online-Format, das nicht nur die Kompatibilität von persönlichen und beruflichen Abläufen ermöglicht, sondern auch einen unbegrenzten Zugang zu multimedialen Inhalten bietet. Kontrollierte polygonale Modellierung in Videospiele eröffnet neue Beschäftigungsmöglichkeiten und ein spezialisiertes Profil, das zunehmend gefragt ist.





“

Beherrschen Sie die Polygonale Modellierung in 3D Studio Max für Videospiele und werden Sie zum Experten auf diesem Gebiet"

Dieser Universitätskurs richtet sich an alle, die ihre Kenntnisse in Polygonale Modellierung in 3D Studio Max auf die Gestaltung von Formen und Grafiken in Videospielen ausrichten möchten. Es ist eines der am meisten genutzten Programme in diesem Sektor, so dass das Erlernen aller seiner Funktionen die Türen zu einem Arbeitsmarkt öffnet, der spezialisierte Fachkräfte erfordert. Aus diesem Grund deckt dieses Programm sowohl die theoretischsten als auch die praktischsten Konzepte ab und garantiert eine umfassende Kenntnis der Software.

Der Lehrplan konzentriert sich in erster Linie auf die Konzeption der verschiedenen Fertigkeiten bei der Verwendung von 3D Studio Max sowie auf die Arbeit mit maßgeschneiderten Konfigurationen, um die Grundlagen zu gewährleisten. Anschließend wird näher erläutert, wie das Glätten von *Meshes* funktioniert und wie man ihr Verhalten versteht.

Der Inhalt umfasst auch Techniken der Objekttransformation sowie Kenntnisse des *UV-Mappings*. Zu den allgemeinen Zielen gehört die Vertiefung der Theorie der Formgebung, um wahre Meister der Form zu entwickeln.

Der Universitätskurs in Polygonale Modellierung in 3D Studio Max richtet sich an Videospieldesigner, die ihr Wissen und ihre Vielseitigkeit im Umgang mit diesem Werkzeug erweitern möchten. Der vollständige Online-Lehrplan ermöglicht den Zugang zu multimedialen Inhalten von jedem Ort und zu jeder Zeit, um das Lernen mit der Arbeit und dem Alltag zu verbinden.

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, konzentriert 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
- ◆ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt 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



Werden Sie ein wahrer Meister der Form mit 3D Studio Max für die Entwicklung von Spielegrafiken"

“

Von der theoretischen Konzeption bis hin zur Anwendung der Werkzeuge werden Sie in nur 6 Wochen und vollständig online in der Lage sein, 3D Studio Max zu beherrschen"

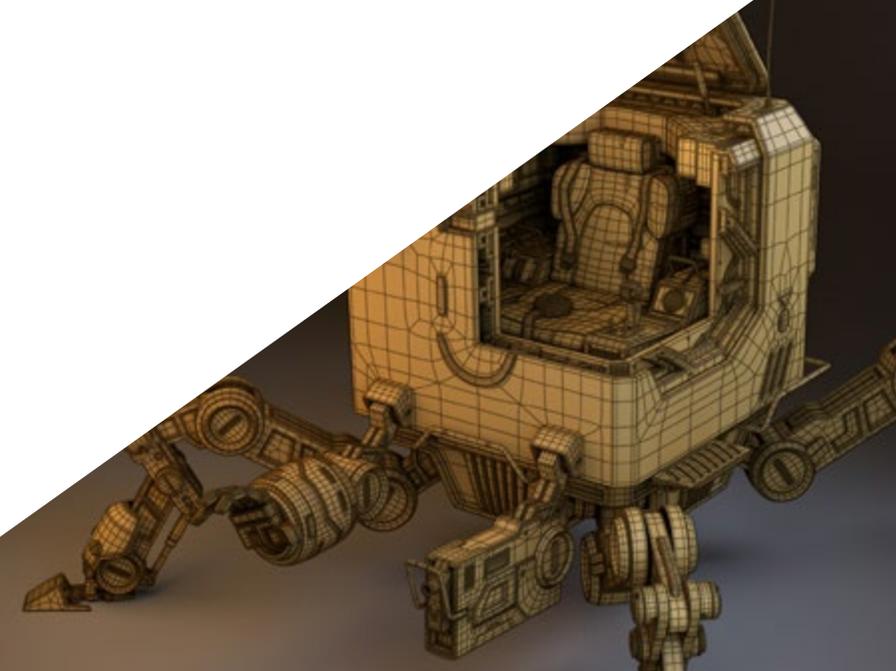
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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.

Dieser Universitätskurs gibt Ihnen die Schlüssel zum Einstieg in die Polygonale Modellierung für Videospiele.

Mit diesem Universitätskurs werden Sie zum Experten für dreidimensionale Modellierung in 3D Studio Max.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs zielt darauf ab, Studenten in die Kontrolle und Verwaltung der polygonalen Modellierung in 3D Studio Max einzuführen, wobei der Schwerpunkt auf der Entwicklung von Formdesign für Videospiele liegt. Das Ziel dieser Fortbildung ist es, die Grundlagen der 3D-Modellierung in ihren verschiedenen Formen im Detail zu erlernen. Daher erhalten Sie die aktuellsten und praktischsten Inhalte, mit denen Sie eine Vielzahl von Übungen zur Bearbeitung und Transformation von Geometrien, zur Organisation von Szenen und zum Modellieren mit 3D Studio Max durchführen können.





“

*Ziel ist es, die Grundlagen der
3D-Modellierung in ihren verschiedenen
Formen im Detail zu erlernen"*

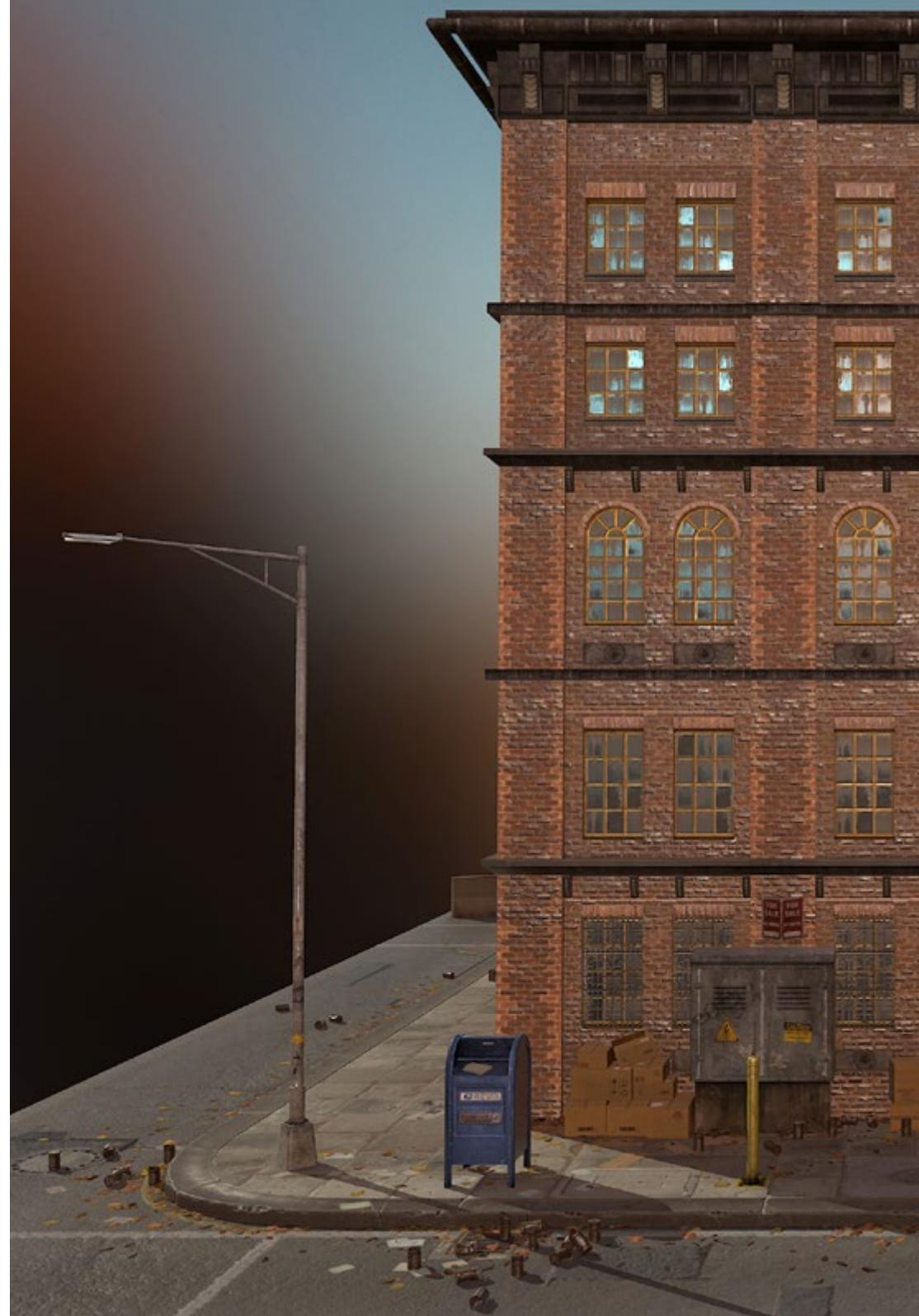


Allgemeine Ziele

- ◆ Vertiefen der Theorie der Formgebung, um Meister der Form zu entwickeln
- ◆ 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



Mit dieser Online-Fortbildung können Sie Ihre Ziele erreichen und Ihre berufliche Laufbahn neu ausrichten, ohne von Ihrer persönlichen und beruflichen Routine abweichen zu müssen"





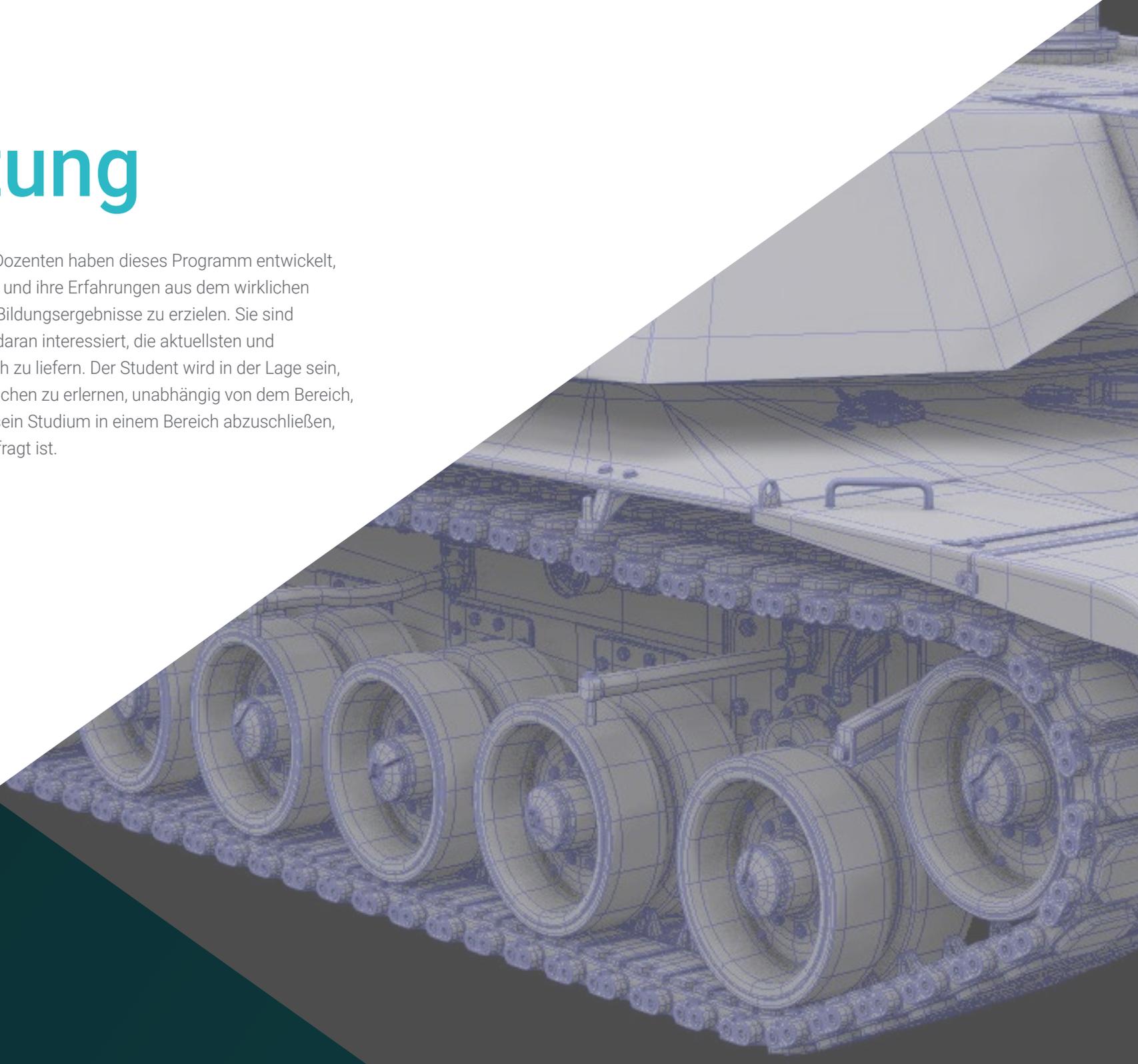
Spezifische Ziele

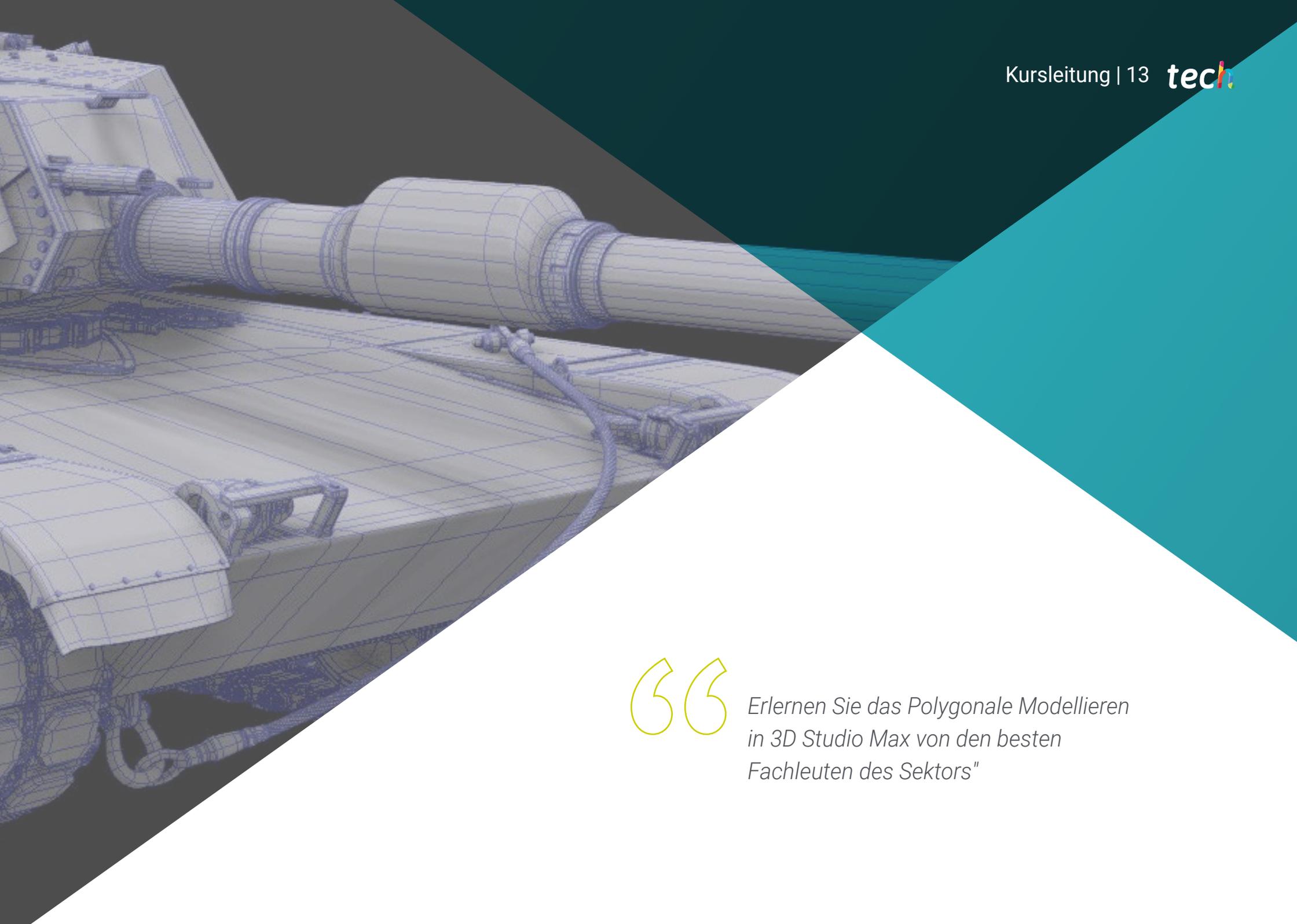
- ◆ Besitzen umfassender Kenntnisse im Umgang mit 3D Studio Max
- ◆ Arbeiten mit benutzerdefinierten Konfigurationen
- ◆ Verstehen, wie die Glättung von Netzen funktioniert
- ◆ Erstellen von Geometrien mit verschiedenen Methoden
- ◆ Entwickeln eines Verständnisses dafür, wie sich ein Netz verhält
- ◆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

03

Kursleitung

Ein fachkundiges Leitungsteam und Dozenten haben dieses Programm entwickelt, wobei sie ihre bewährte Erfolgsbilanz und ihre Erfahrungen aus dem wirklichen Leben genutzt haben, 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 Student wird in der Lage sein, die Herstellung verschiedener Oberflächen zu erlernen, unabhängig von dem Bereich, auf den er sich spezialisiert hat, und sein Studium in einem Bereich abzuschließen, der auf internationaler Ebene sehr gefragt ist.





“

*Erlernen Sie das Polygonale Modellieren
in 3D Studio Max von den besten
Fachleuten des Sektors"*

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

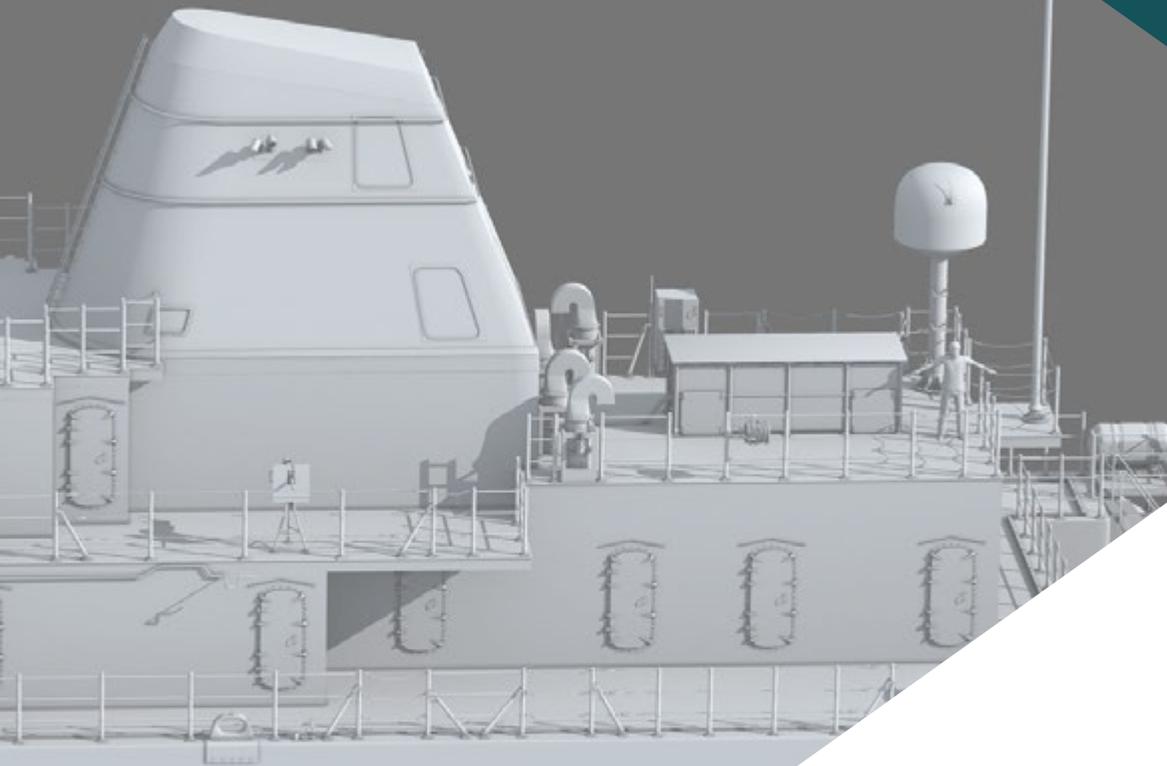


04

Struktur und Inhalt

Der Universitätskurs in Polygonale Modellierung in 3D Studio Max wurde auf der Grundlage der Notwendigkeit entwickelt, diese Inhalte einzuführen, wobei die Besonderheiten eines Sektors und die vom Dozententeam vorgeschlagenen Anforderungen berücksichtigt wurden. Auf diese Weise vermittelt das Programm den Studenten das nötige Rüstzeug, um das Gelernte in die Praxis umzusetzen, sowie die notwendigen Kenntnisse, falls sie innerhalb desselben Programms weiter vorankommen wollen. Die Studenten werden ihr Wissen erweitern, was sie in die Lage versetzt, sich beruflich weiterzuentwickeln und einen Mehrwert für ihre berufliche Laufbahn und ihre persönliche Marke zu schaffen.





“

Bereiten Sie sich professionell auf neue Herausforderungen vor und steigern Sie den Wert Ihrer persönlichen Marke"

Modul 1. Polygonale Modellierung in 3D Studio 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 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



Legen Sie mit diesem Online-Universitätskurs den Grundstein für Ihr Wissen über Polygonale Modellierung in 3D Studio 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 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
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs Polygonale Modellierung in 3D Studio Max

