

Universitätskurs

3ds Max in Kunst für die Virtuelle Realität





Universitätskurs 3ds Max in Kunst für die Virtuelle Realität

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 8 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/3ds-max-kunst-virtuelle-realitat

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

3ds Max ist eines der grundlegenden Programme für die Erstellung von 3D-Modellen in der Videospiegelindustrie. Besonders nützlich bei großen Projekten, die ein hohes Maß an Organisation im Arbeitsablauf erfordern, ist die Beherrschung dieses Tools ein Plus für den Profi, der den wichtigsten Studios der Branche angehören möchte. Dieser Studiengang vertieft die Modellierungstechniken, die hauptsächlich mit 3ds Max verwendet werden. Das auf diesen Zweig des künstlerischen Designs und der Videospiegelentwicklung spezialisierte Lehrteam wird zusammen mit dem *Relearning*-System die wichtigsten Instrumente für Studenten sein, die ihre Karriere im Bereich der Virtual Reality-Videospiele vorantreiben wollen.





“

Sie kennen 3DX Max, aber wissen Sie wirklich, wie Sie seine Möglichkeiten für Ihre künstlerischen Kreationen in der Videospiegelbranche optimal nutzen können? Schreiben Sie sich ein und spezialisieren Sie sich mit diesem Universitätskurs"

Der Universitätskurs in 3ds Max in Kunst für die Virtuelle Realität behandelt Schlüsselaspekte für die Erstellung professioneller Modelle mit diesem leistungsstarken Programm, das in den wichtigsten Studios der Videospiegelindustrie unverzichtbar ist.

Diese Fortbildung bietet eine umfassende Vision des künstlerischen Designs und analysiert eingehend Werkzeuge, die für ein optimales Ergebnis von grundlegender Bedeutung sind, wie z. B. *Edit Poly*. Die vollständige Beherrschung dieses Tools ist unerlässlich, um den Arbeitsablauf eines jeden Profis zu verbessern, der sich der Modellierung von VR-Videospielen widmen möchte.

Das sechswöchige Programm wird sich auf die Elemente und Modifikationen konzentrieren, die von Grafikdesignern am häufigsten verwendet werden. Diese Spezialisierung ist eine einzigartige Gelegenheit für Studenten, die Arbeit und Privatleben mit fortgeschrittenem Lernen verbinden möchten, dank der 100%igen Online-Methodik, dem *Relearning*-System und der großen Auswahl an Multimedia-Ressourcen, die auf der virtuellen Plattform zur Verfügung stehen.

Dieser **Universitätskurs in 3ds Max in Kunst für die Virtuelle Realität** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Kunst für virtuelle Realität präsentiert werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ 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



Werden Sie Teil eines Kreativstudios und beherrschen Sie die wichtigste Software, die von Designern für die Modellierung dreidimensionaler Objekte verwendet wird"

“

Ihre künstlerischen Kreationen werden dank dieses Universitätskurses, der sich an Fachleute für Grafikdesign in VR-Videospielen richtet, eine neue Stufe erreichen"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung 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 von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Ergänzen Sie Ihre Kenntnisse mit diesem Universitätskurs und festigen Sie Ihre berufliche Laufbahn in der boomenden Branche der VR-Videospiele.

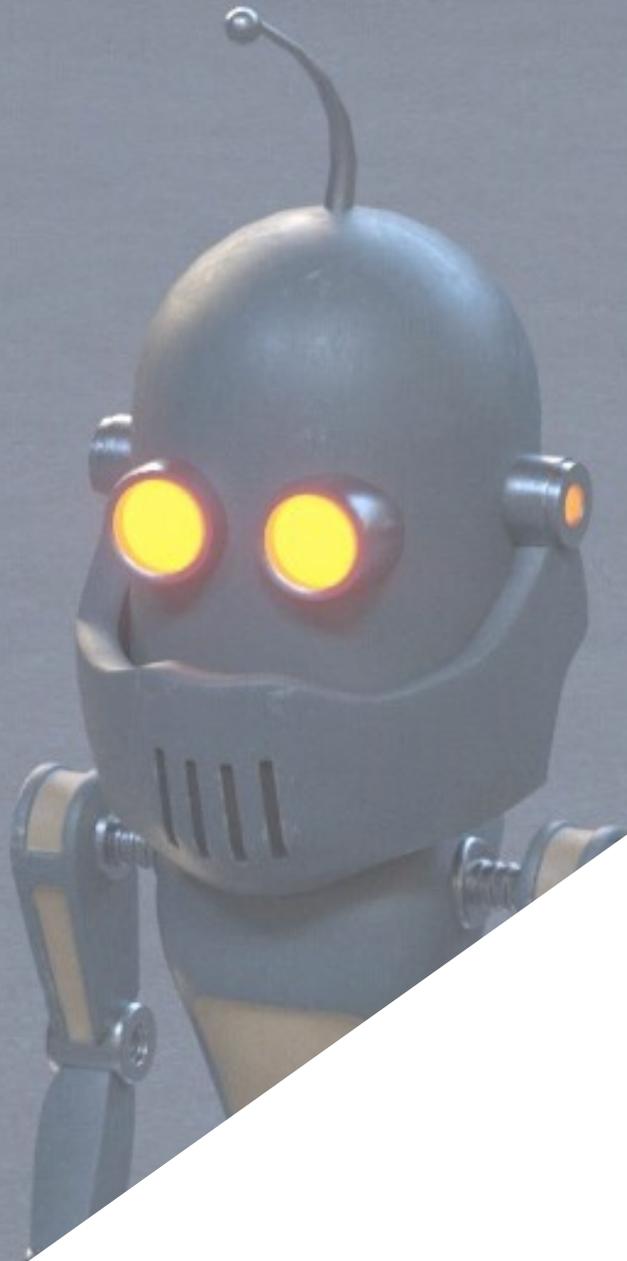
Machen Sie sich in diesem Universitätskurs mit der Kompatibilität von 3ds Max mit Unity für die virtuelle Realität vertraut.



02 Ziele

Der Lehrplan dieses Universitätskurses in 3ds Max in Kunst für die Virtuelle Realität wird der Fachkraft helfen, ein kreatives und künstlerisches Projekt im Bereich der Videospiele zu entwickeln, mit der Garantie, den aktuellen Marktanforderungen zu entsprechen. Mit dieser Qualifikation werden die Studenten in der Lage sein, sich die wesentlichen Fähigkeiten für die Modellierung in 3ds Max anzueignen, die neuesten Updates dieser Software zu kennen und mit allen Werkzeugen mühelos umgehen zu können. Umfangreiche Multimedia-Ressourcen und Fallstudien erleichtern das Verständnis des Inhalts und die Festigung des Gelernten.





“

Wenden Sie echte Workflow-Techniken an und werden Sie der Art-Design-Profi, auf den die Videospieleindustrie wartet"



Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der Vorteile und Einschränkungen von virtueller Realität
- ◆ Entwickeln hochwertiger *Hard Surface*-Modelle
- ◆ Erstellen von qualitativ hochwertigen organischen Modellierungen
- ◆ Verstehen der Grundlagen der Retopologie
- ◆ Verstehen der Grundlagen von UVs
- ◆ Beherrschen von *Baking in Substance Painter*
- ◆ Gekonntes Verwalten von Ebenen
- ◆ In der Lage sein, ein *Dossier* zu erstellen und eine Arbeit auf professionellem Niveau und in höchster Qualität zu präsentieren
- ◆ Treffen einer bewussten Entscheidung, welche Programme am besten zur *Pipeline* des Studenten passen





Spezifische Ziele

- ◆ Meistern der Modellierung in 3ds Max
- ◆ Erlernen der Kompatibilität von 3ds Max mit Unity für VR
- ◆ Kennen der am häufigsten benutzten Modifikatoren und in der Lage sein, sie fließend zu verwenden
- ◆ Verwenden von echten Workflow-Techniken

“

Die 100%ige Online-Methode passt sich den Bedürfnissen von Fachleuten wie Ihnen an, die sich ohne Stress und Druck spezialisieren möchten"

03

Kursleitung

Die TECH Technologische Universität verfügt über einen spezialisierten Lehrkörper für jeden Bereich, in diesem Fall für die Virtual Reality-Videospielindustrie mit Schwerpunkt auf künstlerischem Design. Die Fachkraft, die diesen Abschluss unterrichtet, verfügt über Kenntnisse im Bereich Grafikdesign und war auch an der Entwicklung von Virtual Reality-Videospielprojekten beteiligt. Dies ermöglicht es den Studenten, sich bei einem in der Gaming-Branche relevanten Dozenten zu spezialisieren.



“

In diesem Universitätskurs werden Sie von einem herausragenden Lehrkörper auf dem Gebiet der grafischen Gestaltung von Videospiele auf der Grundlage der Virtual Reality-Technologie begleitet"

Leitung



Hr. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- ♦ Senior Artist für Umgebung und Elemente und 3D-Berater bei The Glimpse Group VR
- ♦ Designer von 3D-Modellen und Texturkünstler für Inmo-Reality
- ♦ Props- und Umgebungskünstler für PS4-Spiele bei Rascal Revolt
- ♦ Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität des Baskenlandes
- ♦ Spezialist für Grafiktechniken der Universität des Baskenlandes
- ♦ Masterstudiengang in Bildhauerei und digitalem Modellieren an der Voxel School von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Kunst und Design für Videospiele an der U-tad University von Madrid



04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätskurses wurde von einem auf Grafikdesign und die Entwicklung von Videospiele spezialisierten Lehrteam erstellt. Im Mittelpunkt stehen das Programm 3ds Max, seine Möglichkeiten zur Modellierung von Figuren und Objekten für Virtual Reality-basierte Videospiele und die Kompatibilität der Software mit anderen Designprogrammen. Das von der TECH Technologischen Universität angewandte *Relearning*-Lehrsystem wird die Studenten zu einem optimalen Lernprozess führen, der es ihnen ermöglicht, ihre Fähigkeiten in einem wachsenden künstlerischen und technologischen Bereich zu verbessern.



“

Ein Universitätskurs, der sich an diejenigen richtet, die das umfassendste Programm für 3D-Modellierung in VR-Videospielen beherrschen wollen"

Modul 1. 3ds Max

- 1.1. Konfigurieren der Schnittstelle
 - 1.1.1. Beginn des Projekts
 - 1.1.2. Automatisches und inkrementelles Speichern
 - 1.1.3. Maßeinheiten
- 1.2. *Menu Create*
 - 1.2.1. Objekte
 - 1.2.2. Lichter
 - 1.2.3. Zylindrische und kugelförmige Objekte
- 1.3. *Menu Modify*
 - 1.3.1. Das Menü
 - 1.3.2. Konfiguration der Schaltflächen
 - 1.3.3. Verwendungen
- 1.4. *Edit Poly: Poligons*
 - 1.4.1. *Edit Poly Mode*
 - 1.4.2. *Edit Poligons*
 - 1.4.3. *Edit Geometry*
- 1.5. *Edit Poly: Auswahl*
 - 1.5.1. *Selection*
 - 1.5.2. *Soft Selection*
 - 1.5.3. *IDs und Smoothing Groups*
- 1.6. *Menu Hierarchy*
 - 1.6.1. Lage der Pivots
 - 1.6.2. Reset XFom und Freeze Transform
 - 1.6.3. *Adjust Pivot Menu*
- 1.7. *Material Editor*
 - 1.7.1. *Compact Material Editor*
 - 1.7.2. *Slate Material Editor*
 - 1.7.3. *Multi/Sub-Object*



- 1.8. *Modifier List*
 - 1.8.1. Modifikatoren des Modellierens
 - 1.8.2. Modifikatoren der Modellierungsentwicklung
 - 1.8.3. Endgültige Modellierungsmodifikatoren
- 1.9. XView und *Non-Quads*
 - 1.9.1. XView
 - 1.9.2. Prüfen auf Geometriefehler
 - 1.9.3. *Non-Quads*
- 1.10. Exportieren für Unity
 - 1.10.1. Triangulieren des Assets
 - 1.10.2. DirectX oder OpenGL für Normale
 - 1.10.3. Schlussfolgerungen

“

Ein Universitätskurs, der Ihre kreativen Vorschläge zu den erfolgreichsten Unternehmen im Bereich Grafikdesign in VR-Videospielen projizieren wird"

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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. 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 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 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 Universitätskurs in 3ds Max in Kunst für die Virtuelle Realität 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 **Universitätskurs in 3ds Max in Kunst für die Virtuelle Realität** 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 3ds Max in Kunst für die Virtuelle Realität**

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
3ds Max in Kunst für die
Virtuelle Realität

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 8 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

3ds Max in Kunst für die Virtuelle Realität

