

Esperto Universitario

Modellazione 3D con 3D Studio Max



Esperto Universitario Modellazione 3D con 3D Studio Max

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-modellazione-3d-3d-studio-max

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Nel mercato della progettazione digitale esistono un'infinità di programmi che aiutano i professionisti a svolgere un lavoro eccezionale e 3D Studio Max è uno di questi. Questo strumento è ideale per tutti i progettisti che desiderano portare la propria carriera a un livello superiore, poiché la sua corretta gestione e il suo utilizzo sono abilità apprezzate dalle aziende. Pertanto, questo programma permetterà allo studente di conoscerlo perfettamente, studiando ogni interfaccia e i comandi da modificare in base alla modellazione da realizzare. Imparerà anche a conoscere il motore grafico V-Ray, che vi permette di dare più dettagli al modello, senza aggiungere o modificare la geometria.





“

Grazie alla modalità 100% online di questo programma, potrai accedere ai contenuti necessari per specializzarti in 3D Studio Max”

3D Studio Max è forse il software più utilizzato dai progettisti di tutto il mondo. Può essere utilizzato per la modellazione e l'animazione dei personaggi e per il rendering di immagini realistiche di edifici e oggetti. Tutti i professionisti che lo utilizzano concordano sul fatto che la sua velocità, semplicità ed efficienza sono i motivi per cui lavorano sempre con questo software. Per questo motivo, specializzarsi in questo settore è oggi indispensabile per qualsiasi designer.

In questo Esperto Universitario di TECH, *gli studenti troveranno* contenuti completi, aggiornati e pratici con cui è possibile *potranno* raggiungere l'obiettivo. Pertanto, il programma inizierà con le funzionalità del software, familiarizzando con l'interfaccia e i controlli più importanti. Inoltre, *conosceranno* tutti i tipi di modifiche con il programma per fare qualsiasi modellazione si voglia richiedere.

Verso la fine del piano di studi, verrà trattato il tema del rendering con il motore V-Ray, che è un'estensione di Autodesk e che permette di creare *Rends* iperrealistico con materiali propri. È quindi essenziale che *gli studenti imparano* a modificare le impostazioni di base di 3DS Max per lavorare in V-Ray. Allo stesso modo, *sapranno* i trucchi della modellazione senza dover modificare la geometria dell'oggetto, ottenendo un effetto di superficie più arrotondata.

Tutti questi contenuti saranno disponibili online, consentendo agli studenti di organizzare il loro tempo e il ritmo di apprendimento in base alle loro attività professionali. Inoltre, grazie alla metodologia *Relearning*, ottiene un percorso educativo che dispone delle migliori risorse pedagogiche per garantire l'acquisizione delle competenze e delle abilità necessarie per avere successo nel mondo del lavoro.

Questo **Esperto Universitario in Modellazione 3D con 3D Studio Max** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Lo sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti nella modellazione 3D con 3D Studio Max
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Attraverso guide pratiche e video didattici imparerai tutto ciò che serve per renderizzare i tuoi progetti di modellazione 3D"

“

Grazie alla modalità 100% online del programma, potrai studiare dove e quando preferisci, senza abbandonare le tue attività quotidiane"

Il programma include nel suo personale docente professionisti del settore che condividono la loro esperienza di lavoro in questa formazione, oltre a rinomati specialisti di società di riferimento e università di prestigio.

I suoi contenuti multimediali, sviluppati con le più recenti tecnologie didattiche consentiranno ai professionisti apprendimento situato e contestuale, cioè un ambiente simulato che fornisca una formazione immersiva programmata per formarsi in situazioni reali.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso accademico. A tal fine, conterà con l'aiuto di un innovativo sistema video interattivo creato da esperti di rinomata fama.

Puoi trovare il programma più aggiornato sulla scena accademica in TECH. Iscriviti ora e unisciti all'élite della tua professione.

Leviga le superfici di qualsiasi oggetto su cui lavori e diventa una parte vitale di qualsiasi team di progettazione.



02

Obiettivi

Questo Esperto Universitario in Modellazione 3D con 3D Studio Max contiene tutti i suggerimenti e i trucchi che aiuteranno lo studente a padroneggiare questo programma. Al termine del corso, sarai in grado di utilizzare ogni strumento alla perfezione, sfruttando gli elementi 2D per creare forme più efficaci in 3D. Grazie a tutto questo, sarai posizionato a un livello alto nel mondo del design, raggiungendo posti di lavoro più importanti in un mercato così competitivo. Potrai anche iniziare a lavorare in modo indipendente, prestando le tue competenze a progetti internazionali.



“

*Raggiungi nuovi obiettivi di
carriera presso i migliori studi di
progettazione del settore affinando
le tue capacità in 3DS Max”*



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere a fondo tutti i passaggi per creare una modellazione 3D professionale
- ◆ Conoscere e comprendere in dettaglio il funzionamento delle texture e la loro influenza sulla modellazione
- ◆ Saper utilizzare diversi programmi di modellazione, texturing e tempo reale utilizzati oggi nel mondo professionale
- ◆ Applicare le conoscenze acquisite nella risoluzione di problemi di modellazione
- ◆ Saper organizzare e controllare il tempo dedicato a una modellazione 3D completa, imparando a valutare il proprio lavoro a fronte di eventuali lavori
- ◆ Conoscere gli ultimi aggiornamenti nel mondo della modellazione e dei videogiochi, imparando a conoscere gli strumenti più aggiornati e utilizzati di ogni programma
- ◆ Utilizzare abilmente le conoscenze acquisite per creare i propri progetti e aggiungerli in modo intelligente al proprio Portfolio
- ◆ Sviluppare le risorse di ogni programma per ottenere il miglior effetto per la sua modellazione
- ◆ Essere *specializzato* professionale al fine di organizzare un orario di lavoro adeguato per un impiego
- ◆ Risolvere problemi complessi e prendere decisioni responsabili





Obiettivi specifici

Modulo 1. Modellazione 3D con 3DS Max

- ♦ Conoscere a fondo le funzionalità del programma 3DS Max
- ♦ Conoscere a fondo l'interfaccia del programma e i suoi comandi
- ♦ Trasformare la geometria per ottenere nuove forme in modo più rapido ed efficiente
- ♦ Conoscere tutti gli effetti dei modificatori e imparare a combinarli per ottenere un effetto migliore
- ♦ Comprendere le operazioni booleane e saperle usare a proprio vantaggio
- ♦ Utilizzare elementi 2D per combinarli con il 3D e creare forme in modo più efficiente

Modulo 2. Modellazione 3D con 3DS Max Avanzato

- ♦ Imparare a fondo due modalità di editing e utilizzarle a seconda del tipo di modellazione o dell'obiettivo
- ♦ Apprendere tutti i tipi di editing del programma per creare qualsiasi tipo di modellazione proposta dall'utente
- ♦ Personalizzare il programma per utilizzarlo nel modo più rapido ed efficiente per ogni professionista
- ♦ Conoscere e gestire gli strumenti più avanzati del programma
- ♦ Approfondire i *Plugin* e gli *script* per utilizzarli a vantaggio della modellazione

Modulo 3. Rendering con il motore V-Ray in 3DS Max

- ♦ Conoscere a fondo il motore V-Ray assegnato al programma 3DS Max
- ♦ Configurare le opzioni di rendering per assegnare il motore di rendering ideale
- ♦ Imparare a conoscere i materiali di V-Ray e a lavorare con essi attraverso i nodi
- ♦ Migrare le texture create in Substance Painter al motore V-Ray
- ♦ Configurare l'illuminazione della scena V-Ray
- ♦ Dare più dettagli al nostro modello senza dover modificare o aggiungere geometria
- ♦ Posizionare in modo intelligente il modello e la telecamera per creare una scena interessante
- ♦ Realizzare rendering statici e animati di modellazione 3D



Utilizzare 3DS Max alla perfezione è un lavoro che richiede molta pratica e grazie alle esercitazioni didattiche di questo Esperto Universitario, sarai in grado di raggiungerlo"

03

Direzione del corso

Questo programma è stato sviluppato e progettato da un gruppo di esperti di altissimo prestigio nel mondo del design. Sono professionisti molto apprezzati che mettono a disposizione *degli studenti* tutte le loro conoscenze e i loro anni di esperienza. Inoltre, saranno responsabili della conduzione delle lezioni di ogni modulo, oltre a fornire materiale bibliografico e pratico in cui ogni contenuto del programma è evidenziato in dettaglio.





“

Insieme a questo gruppo di esperti di altissimo livello nel settore, imparerai tutti i consigli e i trucchi che hanno perfezionato per la corretta gestione di 3DS Max"

Direzione



Dott.ssa Vidal Peig, Teresa

- ♦ Specialista in Arti e Tecnologie (arte digitale, 2D, 3D, VR e AR)
- ♦ Disegnatrice e creatrice di bozzetti di personaggi 2D per giochi per cellulari
- ♦ Designer presso Sara Lee, Bordy Motorbikes, Hebo e Full Gass
- ♦ Docente e direttrice di Master in Programmazione di Videogiochi
- ♦ Docente presso l'Università di Girona
- ♦ Dottorato in Architettura presso l'Università Politecnica di Catalogna
- ♦ Laurea in Belle Arti presso l'Università di Barcellona

Personale docente

Dott.ssa Jiménez Vaquero, Laura

- ♦ Modellatrice Organica e di props, grooming, *texturing* e *shading artist*
- ♦ Modellatrice 3D di Organica e Inorganica presso Utopia Avatars in EGO W3RLD
- ♦ Sviluppo della modellazione 3D hard surface per campagne pubblicitarie in Kutuko Studio
- ♦ Sviluppo della modellazione organica per la campagna pubblicitaria presso Nein Club
- ♦ Sviluppo di modellazione 3D per interni a Miltidesign
- ♦ Realizzazione e coordinamento dell'esposizione collettiva delle donne "Femenino plural"
- ♦ Lavoro di immagine per animazione 2D "Natura Accesa" al Real Jardín Botánico di Madrid
- ♦ Laureata in Belle Arti presso l'Università Complutense di Madrid
- ♦ Master in Modellazione Organica presso Lightbox Academy



04

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti di questo programma è stata studiata per rendere il più semplice possibile la comprensione dell'interfaccia e delle funzionalità del software 3DS Max. Per questo motivo, sono disponibili diversi materiali didattici, come ad esempio video ad alta definizione, in cui il processo di rendering o di trasformazione della texture di un oggetto viene dettagliato passo per passo. Tutto questo grazie all'impegno del personale docente, che si è occupato di esemplificare la teoria in modo semplice.





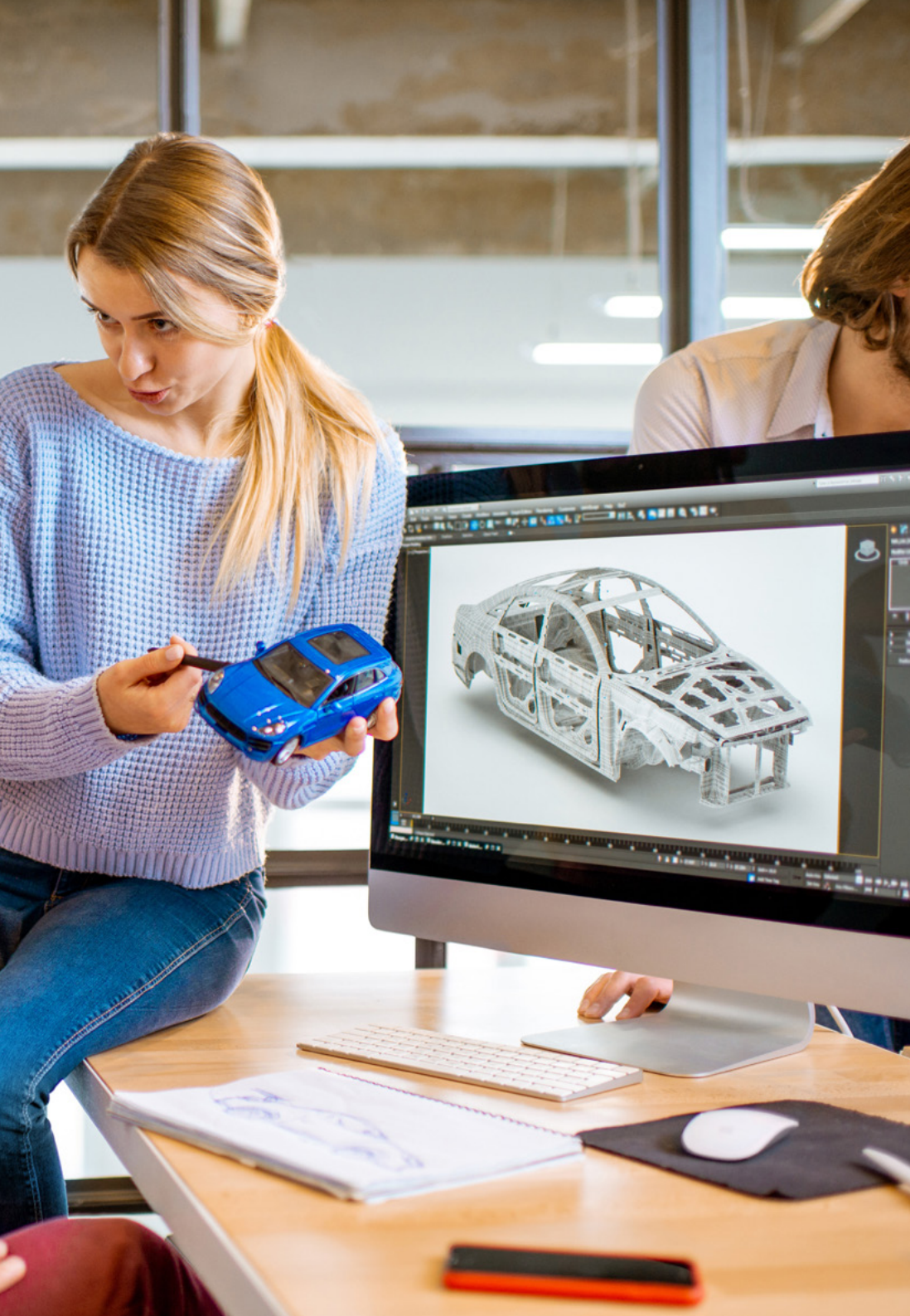
“

Questa qualifica ti consentirà di padroneggiare la modellazione 3D delle texture utilizzando il programma più importante oggi disponibile: 3D Studio Max”

Modulo 1. Modellazione 3D con 3DS Max

- 1.1. Modellazione 3D con 3DS Max
 - 1.1.1. Orbita, visore e viste
 - 1.1.2. Modalità di visualizzazione della geometria
 - 1.1.3. Steering Wheels
- 1.2. Trasformazioni e geometria
 - 1.2.1. Trasformazioni *interattive* e *parametriche*
 - 1.2.2. Primitive *standard* ed *estese*
 - 1.2.3. Trasformazione scalare
 - 1.2.4. *Select and Place / Select and Rotate*
 - 1.2.5. Allineamento e *simmetria*
- 1.3. Operazioni principali
 - 1.3.1. Duplicazione, *selezione interattiva* e *gruppi di selezione* ed elementi
 - 1.3.2. Livelli, *Grid*, *Snap* e *punto di Rotazione*
 - 1.3.3. Collegamenti, *sistemi di coordinate*, azioni, viste e geometria isolata
- 1.4. *Modificatori parametrici*
 - 1.4.1. Bend, Taper, Skew e Twist
 - 1.4.2. Stretch e Squeeze
 - 1.4.3. Ripple, Wave e Noise
 - 1.4.4. Spherify, Lattice e Mirror
 - 1.4.5. Push e Relax
 - 1.4.6. Slice, Shell e CapHoles
- 1.5. Modificatori di deformazione liberi
 - 1.5.1. Modificatori FFD
 - 1.5.2. FFD Cyl
 - 1.5.3. FFD Box
- 1.6. Oggetti di composizione
 - 1.6.1. Operazioni *booleane*. *Boolean* e *ProBoolean*
 - 1.6.2. Dispersione di oggetti. *Scatter*
 - 1.6.3. Morfismo. *Morph*



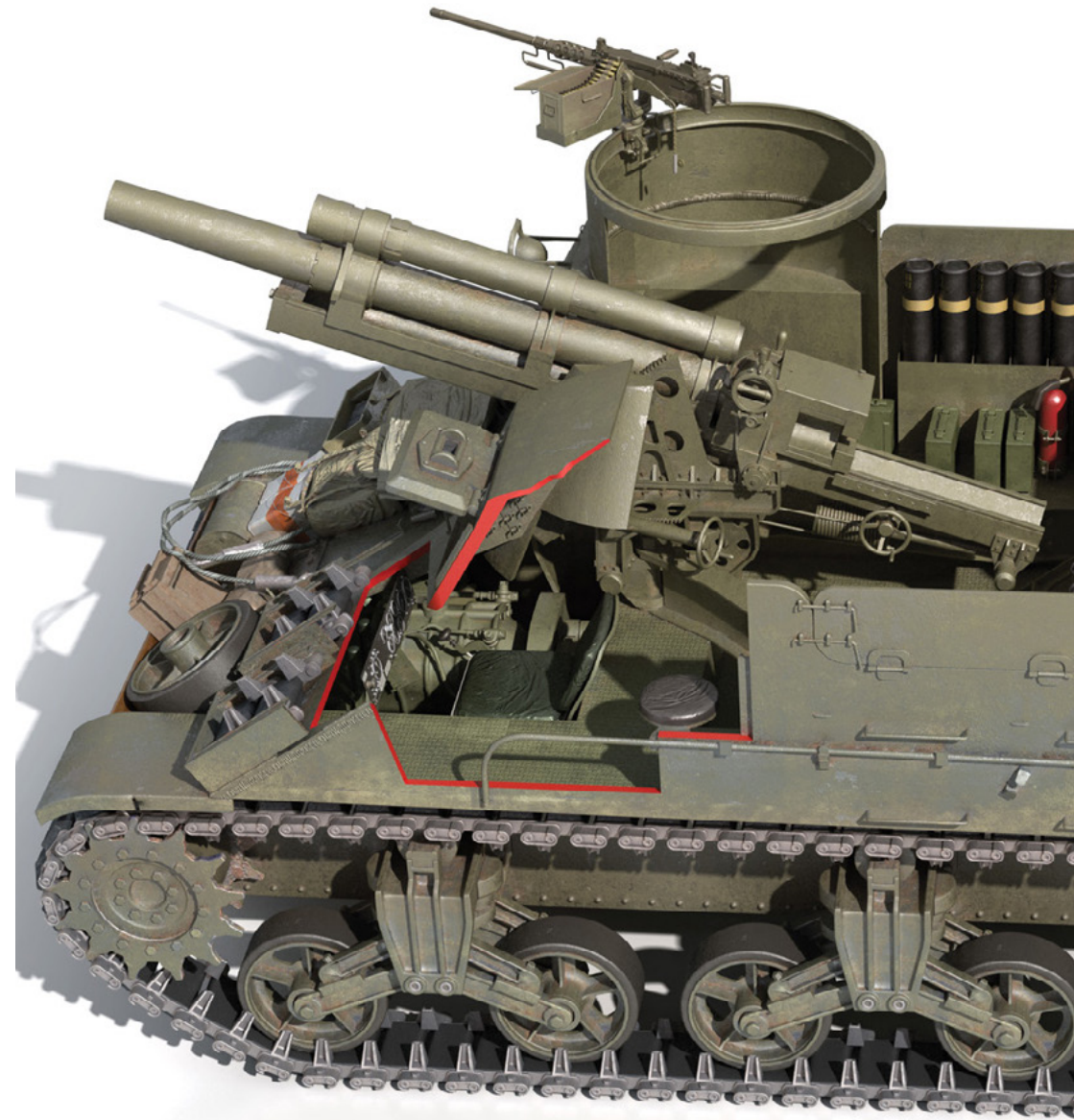


- 1.7. Forme 2D. *Spline*
 - 1.7.1. *Spline* e loro opzioni
 - 1.7.2. La linea e i tipi di *vertice*
 - 1.7.3. Sotto-oggetto *vertice*, *segmento* e *Spline*
- 1.8. Forme 2D. *Spline* avanzate
 - 1.8.1. *Spline* *editabile* e uso di *Grid* e *Snap* per creare forme 2D
 - 1.8.2. Modificatori parametrici, *FFD* e *Boolean* con le *Spline*
 - 1.8.3. *Spline* estese e sezione
- 1.9. Modificatori *Spline*
 - 1.9.1. *Extrude*
 - 1.9.2. *Bevel*
 - 1.9.3. *Sweep*
 - 1.9.4. *Lathe*
- 1.10. Oggetti di composizione *Spline*
 - 1.10.1. *Loft*
 - 1.10.2. *Terrain*
 - 1.10.3. *Shape Merge*

Modulo 2. Modellazione 3D con 3DS Max Avanzato

- 2.1. Modifica degli oggetti. Modifica poligonale
 - 2.1.1. Modifica *poligonale*. *EditablePoly* e *EditPoly*
 - 2.1.2. Pannelli, selezione e selezione flessibile
 - 2.1.3. Modificatore *TurboSmooth*, *MeshSmooth* e *HSDS*
- 2.2. Modifica degli oggetti. Geometria
 - 2.2.1. Modifica di *Vertex*, *Edge* e *Border*
 - 2.2.2. Modifica di *Polygon*, *elemento* e Geometria
 - 2.2.3. Geometria. Piani di taglio e risoluzione aggiuntiva
- 2.3. Modifica degli oggetti. Gruppi di selezione
 - 2.3.1. Allineamento e *Visibilità* della Geometria
 - 2.3.2. Selezione. *Sotto-oggetti*, *IDs* materiale e *gruppi* di levigatura
 - 2.3.3. Suddivisione della superficie e *pittura dei vertici*

- 2.4. Modifica degli oggetti. *Surface*
 - 2.4.1. Scorrimento della geometria e *Pennello di Deformazione*
 - 2.4.2. Modalità *Flat* e *EditableMesh*
 - 2.4.3. *Spline* + *Surface*
- 2.5. Modifica degli oggetti avanzata
 - 2.5.1. *EditablePatch*
 - 2.5.2. *Model Sheet* e *Setup* per la modellazione
 - 2.5.3. Simmetria. Calco e *Symmetry*
- 2.6. Personalizzazione dell'utente
 - 2.6.1. Strumenti *Display Floater* e *Panel Display*
 - 2.6.2. Proprietà degli oggetti e *Preferenze*
 - 2.6.3. Personalizzazione IU. *ShortCuts*, menù e colori
 - 2.6.4. Configurazione dei visori
- 2.7. Distribuzione di oggetti
 - 2.7.1. Vista Ortografica
 - 2.7.2. Strumento *Spaziatura* e *SnapShot*
 - 2.7.3. Strumento di clonazione e allineamento
 - 2.7.4. Matrici: *Array*
- 2.8. Operazioni geometriche
 - 2.8.1. Combinazione poligonale e parametrica
 - 2.8.2. Combinazione poligonale e forme
 - 2.8.3. Combinazione poligonale e *boolean*
 - 2.8.4. Combinazione poligonale, *spline*, parametrica e *boolean*
- 2.9. Altri strumenti
 - 2.9.1. *Loop*, vincoli e divisione dei bordi
 - 2.9.2. *Isoline* e *collassare modificatori*
 - 2.9.3. Contatore di poligoni e tipi di ottimizzazione
- 2.10. *Plugins* e *Scripts*
 - 2.10.1. *Plugins* e *Scripts*. *Grass-o-matic*
 - 2.10.2. Creazione di fili d'erba e fibre con *Grass-o-matic*
 - 2.10.3. *Plugin Greeble*
 - 2.10.4. *Script Voronoi*. Fratture



Modulo 3. Rendering con il motore V-Ray in 3DS Max

- 3.1. Assegnazione del motore di *rendering* V-Ray
 - 3.1.1. Preparazione dello spazio di *rendering*
 - 3.1.2. Opzioni di *setup* e assegnazione del rendering
 - 3.1.3. Ottimizzare i tempi di *rendering*
- 3.2. Illuminazione e creazione di luce
 - 3.2.1. Illuminazione a 3 punti
 - 3.2.2. Configurazione dell'illuminazione
 - 3.2.3. *Render Region*
- 3.3. Creazione e applicazione di materiali
 - 3.3.1. Materiali V-Ray
 - 3.3.2. Configurazione dei materiali V-Ray
 - 3.3.3. *Self-Illumination*
- 3.4. Da Substance Painter a V-Ray
 - 3.4.1. Collegare i nodi e le impostazioni dei materiali
 - 3.4.2. Preimpostazione dell'esportazione
 - 3.4.3. Configurare lo Smart Material in V-Ray
- 3.5. Dettagli e posizionamento nella scena
 - 3.5.1. Applicazione delle ombre in base alla posizione del modello
 - 3.5.2. Regolare il modello e la silhouette
 - 3.5.3. Base in metallo
- 3.6. Arrotondamento delle superfici
 - 3.6.1. V-RayEdgeTex
 - 3.6.2. Funzionalità e configurazione
 - 3.6.3. Rendering con e senza arrotondamento
- 3.7. Campo visivo
 - 3.7.1. La *fotocamera* e il *piano*
 - 3.7.2. Apertura della fotocamera
 - 3.7.3. Campo visivo

- 3.8. Ambient Occlusion e Illuminazione Globale
 - 3.8.1. GI e *Render Elements*
 - 3.8.2. V-RayExtraTex e V-RayDirt
 - 3.8.3. Moltiplicatore di Illuminazione Globale
- 3.9. Rendering di una immagine statica
 - 3.9.1. Regolazione dei valori di *rendering*
 - 3.9.2. Salvare il rendering finale
 - 3.9.3. Composizione dell' *Ambient Occlusion*
- 3.10. Rendering di una sequenza
 - 3.10.1. Animazione della fotocamera
 - 3.10.2. Opzioni di rendering per la sequenza
 - 3.10.3. Montaggio dei fotogrammi per la sequenza



*Iscriviti subito a questo programma
e fai il salto di qualità che cerchi nella
tua carriera professionale di designer"*

05 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“ *Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto
i migliori risultati di
apprendimento di tutte le
università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



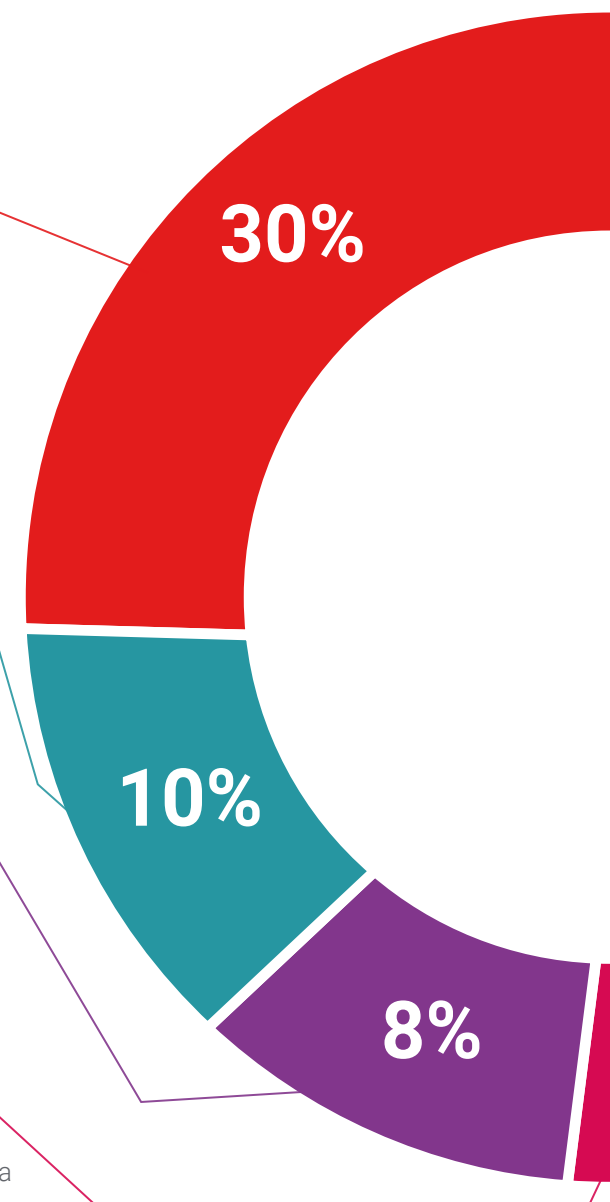
Pratiche di competenze e competenze

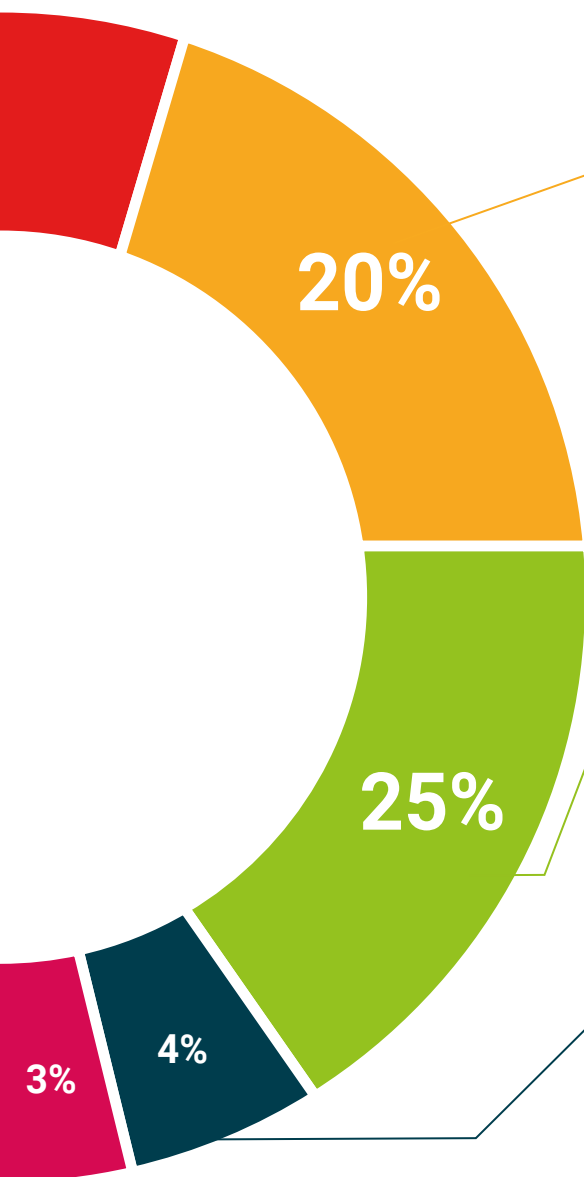
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Lettere complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di Esperto Universitario in Modellazione 3D con 3D Studio Max rilasciato da TECH Global University, la più grande università digitale del mondo.



“

Porta a termine questo programma e ricevi il tuo titolo universitario senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Modellazione 3D con 3D Studio Max** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([*bollettino ufficiale*](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Esperto Universitario in Modellazione 3D con 3D Studio Max**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **18 ECTS**



futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue



Esperto Universitario
Modellazione 3D
con 3D Studio Max

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Modellazione 3D con 3D Studio Max

