

Esperto Universitario

Modellazione Poligonale in 3ds Max





Esperto Universitario Modellazione Poligonale in 3ds Max

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

Accesso al sito web: www.techtitude.com/it/design/specializzazione/specializzazione-modellazione-poligonale-3ds-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. 20

06

Titolo

pag. 28

01 Presentazione

Da diversi anni, urbanisti, architetti, designer, ingegneri, e altri ancora, utilizzano 3ds Max per trasformare l'idea dei loro progetti in realtà, curando ogni minimo dettaglio. In questo senso, si fa largo uso della modellazione poligonale, che si rivela molto flessibile e facile da renderizzare. Pertanto, in questo programma 100% online, lo studente sarà in grado di acquisire una conoscenza approfondita nell'uso di questa tecnica con il software più avanzato sul mercato. In questo modo, da qualsiasi parte del mondo e in qualsiasi momento, è possibile imparare a smussare le mesh, trasformare gli oggetti e creare forme complesse da quelle più semplici.





“

*Questo è il momento perfetto per fare
un ulteriore passo avanti e diventare un
esperto di modellazione poligonale”*

Esiste un numero infinito di tecniche di modellazione 3D, ma i modelli poligonali sono ampiamente utilizzati grazie alla loro velocità di elaborazione e alla precisione nella definizione dei dettagli. È quindi essenziale conoscere in dettaglio le basi di questa tecnica ed essere in grado di applicarla nel programma 3ds Max.

Grazie a questo Esperto Universitario gli studenti potranno trovare un percorso completo e adatto alle loro esigenze, grazie alla modalità 100% online, che consentirà loro di apprendere al proprio ritmo e nel momento a loro più congeniale. Ciò consentirà loro di specializzarsi nell'impostazione dell'area di lavoro in 3ds Max, di analizzare una serie di modelli completi e di applicare tecniche di modellazione poligonale per risolvere i dettagli dei progetti.

Riceveranno anche una preparazione sul funzionamento delle parti di una macchina. Questo sarà fondamentale per realizzare le future animazioni con un alto grado di realismo e per ottimizzare qualsiasi modello. Tutto questo grazie ai contenuti che un gruppo di esperti ha elaborato tenendo conto delle esigenze del settore e della loro vasta esperienza in questo tipo di lavoro. Lo studente che consegue la qualifica si troverà quindi ben inserito nel mondo del lavoro.

Questo **Esperto Universitario in Modellazione Poligonale in 3ds Max** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Lo sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti nel campo dell'hard surface 3d modeling
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici con cui potersi valutare autonomamente e migliorare il processo di apprendimento
- ♦ La sua speciale 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



Questo programma si distingue per i suoi contenuti innovativi, sviluppati secondo i parametri della metodologia pedagogica più importante nell'educazione digitale: il Relearning"

“ *Questo programma contiene diversi esercizi pratici che aiutano a familiarizzare con 3ds Max e la tecnica di modellazione poligonale* ”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

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. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Dopo aver completato questo programma di studio, sarai in grado di creare forme complesse partendo da forme più semplici.

Un modo diverso di imparare, adattato alle tue esigenze grazie alla modalità 100% online che TECH ha ideato.



02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questo esperto universitario è chiaro e conciso: fornire allo studente una solida conoscenza della modellazione poligonale. Lo studente potrà disporre di un programma completo che copre tutti gli aspetti necessari per la realizzazione di parti di macchine o la progettazione di un edificio con il software 3ds Max. In questo modo, potrà entrare in un settore in piena espansione e migliorare esponenzialmente il proprio lavoro.



“

Completando questo programma, sarà possibile aprirsi uno spazio nel mondo della modellazione 3D, potendo lavorare in modo indipendente su qualsiasi progetto"



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere a fondo i diversi tipi di modellazione hardsurface, i diversi concetti e le caratteristiche per applicarli nel settore della modellazione 3D
- ◆ Approfondire la teoria della creazione di forme per sviluppare Maestri di forma
- ◆ Imparare in dettaglio le basi della modellazione 3D nelle sue varie forme
- ◆ Generare progetti per diversi settori industriali e saperli applicare
- ◆ Essere un esperto tecnico e/o un Artista della modellazione 3D per hardsurface
- ◆ Conoscere tutti gli strumenti rilevanti per la professione di modellatore 3D
- ◆ Acquisire competenze per lo sviluppo di texture e FX di modelli 3D



Arriva al massimo e specializzati in una delle tecniche più richieste nel mondo della modellazione 3D"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Introduzione alla modellazione poligonale su 3D Studio Max

- ◆ Avere una conoscenza approfondita dell'uso di 3D Studio Max
- ◆ Lavorare con configurazioni personalizzate
- ◆ Capire in modo approfondito come funziona lo smoothing sulle mesh
- ◆ Concepire le geometrie utilizzando diversi metodi
- ◆ Comprendere come si comporta una mesh
- ◆ Applicare tecniche di trasformazione degli oggetti
- ◆ Conoscere la creazione delle mappe UV

Modulo 2. Modellazione poligonale avanzata su 3D Studio Max

- ◆ Applicare tutte le tecniche per la realizzazione di prodotti specifici
- ◆ Approfondire il modo in cui vengono realizzati i componenti
- ◆ Conoscere a fondo la topologia degli aeromobili nella modellazione
- ◆ Applicare la conoscenza dei componenti tecnici
- ◆ Ottenere forme complesse attraverso la realizzazione di forme semplici
- ◆ Comprendere la fisionomia di una forma bot

Modulo 3. Modellazione Low Poly 3D Studio Max

- ◆ Lavorare su forme di base per modelli meccanici
- ◆ Sviluppare la capacità di scomporre gli elementi
- ◆ Comprendere a fondo come i dettagli contribuiscono al realismo
- ◆ Lavorare con diverse tecniche per definire i dettagli
- ◆ Capire come si collegano le parti meccaniche

03

Direzione del corso

Il personale docente di questo Esperto Universitario è composto da un gruppo di professionisti con una vasta esperienza nel settore del design e della modellazione. Si sono occupati di preparare il programma nei minimi dettagli e di elaborare i vari esercizi e video pratici per rafforzare le conoscenze acquisite in ogni lezione. La loro vasta esperienza nel mondo della modellazione consente di aiutare gli studenti a posizionarsi come top designer in questo settore altamente competitivo.



“

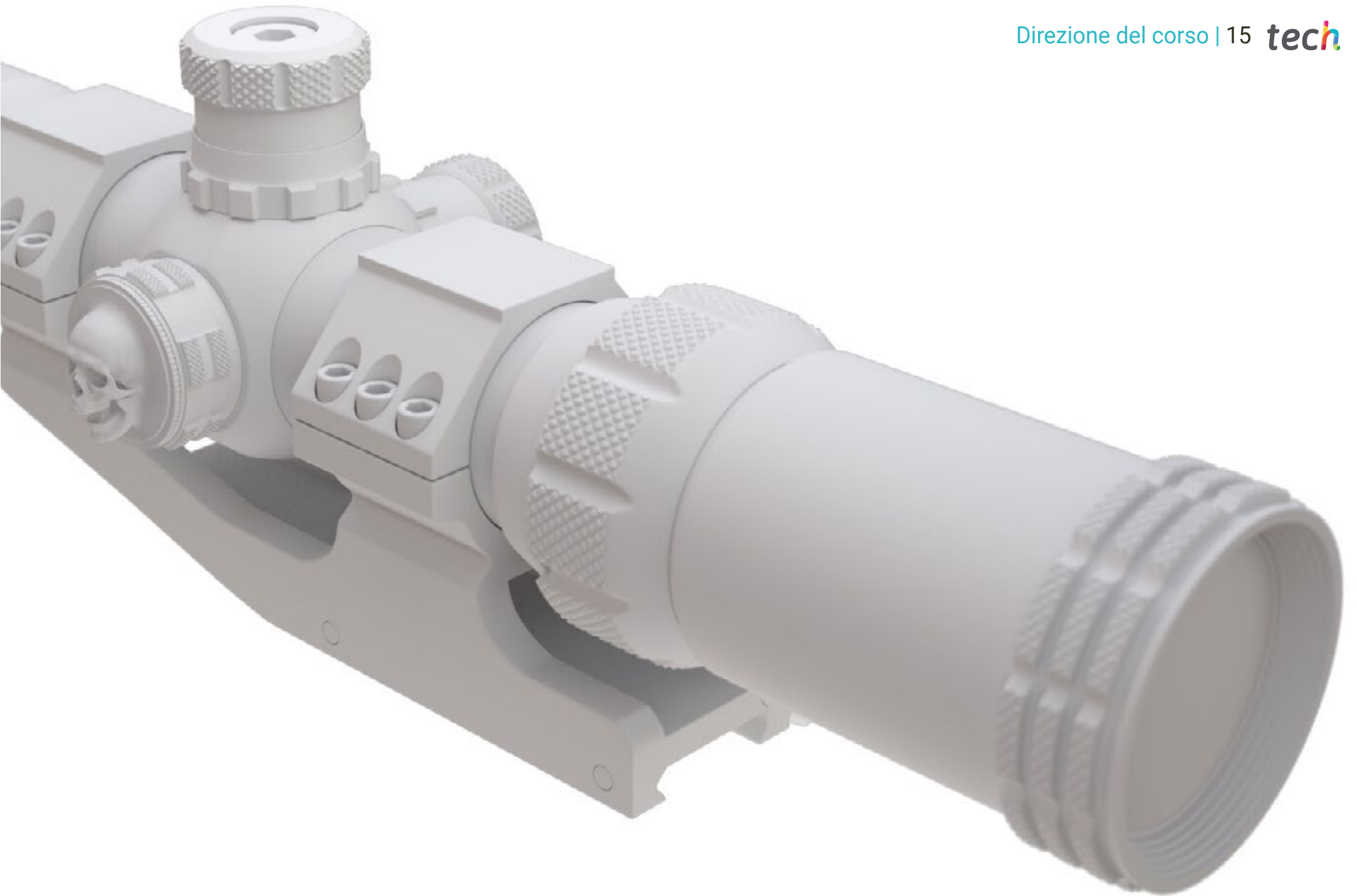
TECH si avvale dei migliori insegnanti e professionisti per aiutarti a proseguire il tuo percorso professionale nel mondo della modellazione 3D"

Direzione



Dott. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- Esperienza nella modellazione 3D Aeronautica
- Artista 3D presso 3D VISUALIZATION SERVICE INC
- Produzione 3D per Boston Whaler
- Modellatore 3D per Shay Bonder Multimedia TV Production Company
- Produttore Audiovisivo in film digitali
- Product Designer per Escencia de los Artesanos di Eliana M
- Designer industriale specializzato in prodotti proveniente dall'Università Nazionale di Cuyo
- Menzione d'onore ricevuta nel Concorso Mendoza Late
- Espositore al Salone Regionale delle Arti Visive Vendimia
- Seminario di composizione digitale svolto presso l'Università Nazionale di Cuyo
- Congresso Nazionale sul design e la produzione. C.P.R.O.D.I



04

Struttura e contenuti

L'esperto universitario in Modellazione Poligonale in 3ds Max offre un programma completo e aggiornato, che copre tutti gli aspetti della professione in questo settore. In questo modo, lo studente imparerà a impostare correttamente il software per lavorare con le mesh o con le UV Maps. Sarà inoltre possibile capire come funzionano le parti di una macchina, in modo da poterle ricreare nei propri progetti. Il tutto, disponibile online e seguendo la metodologia che TECH ha perfezionato negli anni: il *Relearning*.



“

Un'opportunità unica per creare parti meccaniche realistiche, utilizzando la tecnica di modellazione poligonale"

Modulo 1. Modellazione Poligonale in 3D Studio Max

- 1.1. 3D Studio Max
 - 1.1.1. Interfaccia di 3D Studio Max
 - 1.1.2. Configurazioni personalizzate
 - 1.1.3. Modellazione con primitive e deformatori
- 1.2. Modellazione con riferimenti
 - 1.2.1. Creazione di immagini di riferimento
 - 1.2.2. Levigazione di superfici dure
 - 1.2.3. Organizzare le scene
- 1.3. Mesh ad alta risoluzione
 - 1.3.1. Modelli di levigatura di base e gruppi di levigatura
 - 1.3.2. Modellazione con estrusioni e smussi
 - 1.3.3. Utilizzo del modificatore Turbosmooth
- 1.4. Modellazione con Splines
 - 1.4.1. Modifica delle curvature
 - 1.4.2. Configurazione delle facce dei poligoni
 - 1.4.3. Estrusione e sferificazione
- 1.5. Creare forme complesse
 - 1.5.1. Configurazione dei componenti e griglia di lavoro
 - 1.5.2. Duplicazione e saldatura di componenti
 - 1.5.3. Pulizia dei poligoni e smussamento
- 1.6. Modellazione con tagli ai bordi
 - 1.6.1. Creazione e posizionamento del modello
 - 1.6.2. Effettuare tagli e pulire la topologia
 - 1.6.3. Estrusione di forme e creazione di pieghe
- 1.7. Modellazione da un modello *Low Poly*
 - 1.7.1. Partire dalla forma di base e aggiungere le smussature
 - 1.7.2. Aggiungere suddivisioni e generare bordi
 - 1.7.3. Tagli, saldature e dettagli
- 1.8. Modificatore Edit Poly I
 - 1.8.1. Flusso di lavoro
 - 1.8.2. Interfaccia
 - 1.8.3. *Sub Objects*

- 1.9. Creazione di oggetti compositi
 - 1.9.1. *Morph, scatter, conform e connect compound objects*
 - 1.9.2. *BlobMesh, shapeMerge e boolean compound objects*
 - 1.9.3. *Loft, mesher e proboolean compound objects*
- 1.10. Tecniche e strategie per la creazione di UV
 - 1.10.1. Geometrie semplici e geometrie ad arco
 - 1.10.2. Superfici dure
 - 1.10.3. Esempi e applicazioni

Modulo 2. Modellazione poligonale avanzata su 3D Studio Max

- 2.1. Modellazione di veicoli spaziali Sci-Fi
 - 2.1.1. Creare il nostro spazio di lavoro
 - 2.1.2. A partire dal corpo centrale
 - 2.1.3. Configurazione delle ali
- 2.2. La cabina
 - 2.2.1. Realizzazione dell'area della cabina
 - 2.2.2. Modellazione del pannello di controllo
 - 2.2.3. Aggiungere dettagli
- 2.3. La fusoliera
 - 2.3.1. Definire i componenti
 - 2.3.2. Regolare i componenti minori
 - 2.3.3. Realizzazione del pannello sotto il corpo
- 2.4. Le ali
 - 2.4.1. Creazione delle ali principali
 - 2.4.2. Inclusione della coda
 - 2.4.3. Aggiunta degli inserti per gli alettoni
- 2.5. Corpo principale
 - 2.5.1. Separazione dei pezzi in componenti
 - 2.5.2. Creazione di pannelli aggiuntivi
 - 2.5.3. Incorporazione di porte di banchina
- 2.6. I motori
 - 2.6.1. Creare lo spazio per i motori
 - 2.6.2. Costruire le turbine
 - 2.6.3. Aggiunta degli scarichi

- 2.7. Inclusione di dettagli
 - 2.7.1. Componenti laterali
 - 2.7.2. Componenti caratteristici
 - 2.7.3. Raffinazione dei componenti generali
- 2.8. Bonus I Creazione del casco del pilota
 - 2.8.1. Blocchi della testa
 - 2.8.2. Affinamenti dei dettagli
 - 2.8.3. Modellazione del collare del casco
- 2.9. Bonus II Creazione del casco del pilota
 - 2.9.1. Rifiniture del collare del casco
 - 2.9.2. Passi per i dettagli finali
 - 2.9.3. Completamento della mesh
- 2.10. Bonus III Creazione di un robot copilota
 - 2.10.1. Realizzazione delle forme
 - 2.10.2. Aggiunta di dettagli
 - 2.10.3. Bordi di supporto per la suddivisione

Modulo 3. Modellazione *Low Poly* 3D Studio Max

- 3.1. Modellazione di veicoli per macchinari pesanti
 - 3.1.1. Creazione di modelli volumetrici
 - 3.1.2. Modellazione volumetrica dei binari
 - 3.1.3. Costruzione volumetrica della pala
- 3.2. Inclusione di diversi componenti
 - 3.2.1. Volumetria della cabina
 - 3.2.2. Volumetria del braccio meccanico
 - 3.2.3. Volumetria delle pale meccaniche
- 3.3. Aggiunta di componenti secondari
 - 3.3.1. Creazione dei denti della pala
 - 3.3.2. Aggiunta del pistone idraulico
 - 3.3.3. Collegamento dei componenti secondari
- 3.4. Inclusione dei dettagli nella volumetria I
 - 3.4.1. Creare i *caterpillar* dei binari
 - 3.4.2. Incorporazione di cuscinetti per binari
 - 3.4.3. Definire l'involucro del binario

- 3.5. Inclusione dei dettagli nella volumetria II
 - 3.5.1. Sottocomponenti del telaio
 - 3.5.2. Coperture dei cuscinetti
 - 3.5.3. Aggiunta di tagli alle parti
- 3.6. Inclusione dei dettagli nella volumetria III
 - 3.6.1. Creazione di radiatori
 - 3.6.2. Aggiungere la base del braccio idraulico
 - 3.6.3. Creazione dei tubi di scarico
- 3.7. Inclusione dei dettagli nella volumetria IV
 - 3.7.1. Creazione della griglia di protezione dell'abitacolo
 - 3.7.2. Aggiungere tubature
 - 3.7.3. Aggiungere dadi, bulloni e rivetti
- 3.8. Creazione del braccio idraulico
 - 3.8.1. Creazione di supporti
 - 3.8.2. Rallentamenti, rondelle, viti e raccordi
 - 3.8.3. Creazione della testa
- 3.9. Creazione della cabina
 - 3.9.1. Definire l'involucro
 - 3.9.2. Aggiungere i parabrezza
 - 3.9.3. Dettagli della chiusura e dei fari
- 3.10. Sviluppo meccanico dell'escavatore
 - 3.10.1. Creazione del corpo e dei denti
 - 3.10.2. Creazione del rullo dentato
 - 3.10.3. Cablaggio, connettori e dispositivi di fissaggio scanalati



In sei mesi sarai un esperto di modellazione poligonale, grazie a questo programma realizzato dai migliori del settore"

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:



Materiale 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.



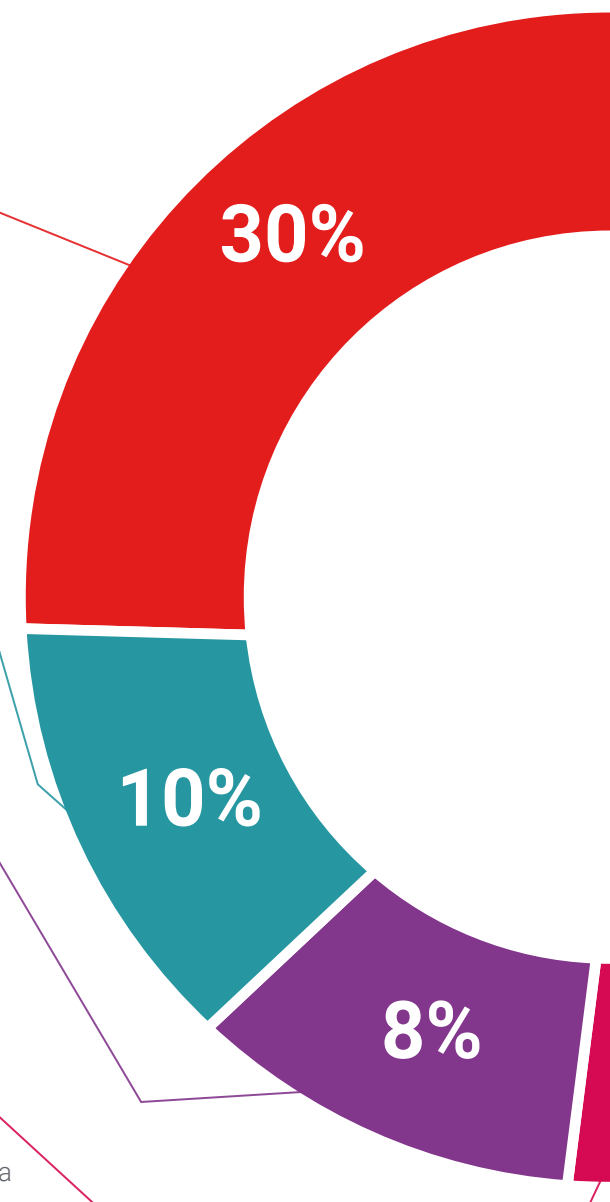
Pratiche di competenze e competenze

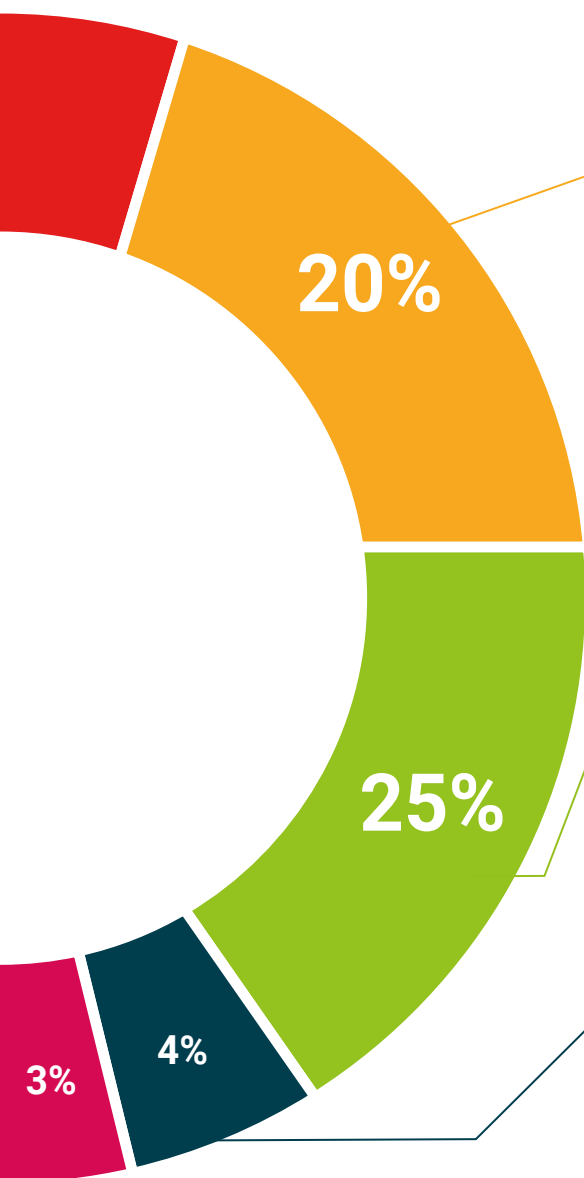
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture 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

Il Esperto Universitario in Modellazione Poligonale in 3ds Max garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Global University.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Modellazione Poligonale in 3ds 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 Poligonale in 3ds 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 Poligonale
in 3ds Max

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

Esperto Universitario

Modellazione Poligonale in 3ds Max

