Diplomado

Modelado 3D con 3D Studio Max

tech universidad

tech universidad

Diplomado
Modelado 3D con 3D Studio Max

- Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**
- Duración: **6 meses**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/experto-universitario/experto-modelado-3d-3d-studio-max**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología de estudio — pág. 22

06 Titulación — pág. 32

01

Presentación

En el mercado del diseño digital existen infinidades de programas que ayudan a los profesionales a realizar un trabajo excepcional y 3D Studio Max es uno de ello. Esta herramienta es ideal para todo diseñador que desee llevar su carrera al siguiente nivel, ya que su correcto manejo y uso es una habilidad que las empresas aprecian. Por ello este programa permitirá al estudiante conocerlo a la perfección, estudiando cada interfaz y controles para editar en función del modelado que se desee realizar. Asimismo, conocerá el motor grafico VRay, el cual permite dar más detalle al modelo, sin añadir ni cambiar la geometría.

A través de la modalidad 100% online de este programa, podrás acceder al contenido que necesitas para especializarte en 3D Studio Max”

3D Studio Max es quizás el programa más empleado por los diseñadores en todo el mundo. Con él se puede realizar modelados y animaciones de personajes, así como renderizar imágenes realistas de edificios y objetos. Todos los profesionales que lo emplean concuerdan que su velocidad, simplicidad y eficacia, son las razones por las cuales siempre trabajan en este software. Por esta razón especializarse en él es indispensable para cualquier diseñador en la actualidad.

En este Diplomado de TECH, *los estudiantes encontrarán* un contenido completo, actualizado y práctico con el que *podrán* alcanzar dicho objetivo. Por ello, se empezará el temario abordando las funcionalidades del software, familiarizándose con la interfaz y los controles más importantes. Asimismo, *conocerán* todo tipo de ediciones con el programa para hacer cualquier modelado que *les* soliciten.

Casi finalizando el plan de estudios se abarcará el tema de la renderización del modelado con el motor VRay, el cual es una extensión de Autodesk y que permite crear *Rends* hiperrealistas con materiales propios. Por ello, es indispensable que *los estudiantes aprendan* a cambiar la configuración básica del 3DS Max para que funcione en VRay. De igual manera, *conocerán* los trucos del modelado sin tener que cambiar la geometría del objeto, consiguiendo un efecto más redondeado de la superficie.

Todo este contenido estará disponible de manera online, permitiendo que el alumno organice su tiempo y ritmo de aprendizaje en función de sus actividades profesionales. Además, gracias a la metodología *Relearning*, obtiene un itinerario educativo que dispone de los mejores recursos pedagógicos para garantizar la adquisición de las competencias y habilidades necesarias para triunfar en el mundo laboral.

Este **Diplomado en Modelado 3D con 3D Studio Max** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en el modelado 3D con 3D Studio Max
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

A través de guías prácticas y videos didácticos aprenderás todo lo que necesitas para realizar el renderizado de tus proyectos de modelado 3D”

Gracias a la modalidad 100% online del programa, podrás estudiar dónde y cuándo tú lo prefieras, sin abandonar tus actividades diarias"

El temario más actual del panorama académico lo encuentras en TECH. Matricúlate ahora y únete a la elite de tu profesión.

Suaviza las superficies de cualquier objeto en el que trabajes y sé una pieza fundamental en cualquier equipo de diseño.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá *a los profesionales* un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual *los profesionales deberán* tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, *contarán* con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

02

Objetivos

Este Diplomado en Modelado 3D con 3D Studio Max contiene todos los trucos y consejos que ayudarán al estudiante a dominar este programa. Así, al egresar, usará a la perfección cada herramienta, utilizando elementos 2D para así crear formas de manera más eficaz en 3D. Gracias a todo esto, estará mejor posicionado dentro del mundo del diseño, alcanzando puestos laborales de mayor importancia en un mercado tan competitivo. Incluso, podrá comenzar a desempeñarse de manera autónoma, prestando sus habilidades en proyectos internacionales.

Alcanza nuevas metas profesionales en las mejores empresas de diseño de la industria, perfeccionando tus habilidades en el programa 3DS Max”

Objetivos generales

- Conocer en profundidad todos los pasos para crear un modelado 3D propio de un profesional
- Conocer y entender en detalle cómo funcionan las texturas y cómo influyen en el modelado
- Dominar varios programas enfocados en el modelado, texturizado y tiempo real utilizados a día de hoy en el mundo profesional
- Aplicar los conocimientos adquiridos en la resolución de problemas de un modelado
- Saber organizar y controlar el tiempo empleado en un modelado 3D completo, aprendiendo a valorar su trabajo ante posibles empleos
- Conocer las últimas actualizaciones en el mundo del modelado y los videojuegos, aprendiendo de las herramientas más actualizadas y usadas de cada programa
- Utilizar de manera experta los conocimientos adquiridos para crear sus propios proyectos y añadirlos de forma inteligente a su portfolio
- Desarrollar los recursos de cada programa para lograr el mejor efecto para su modelado
- Estar *capacitados* profesionalmente para organizar un tiempo de trabajo adecuado para un empleo
- Resolver problemas complejos y tomar decisiones con responsabilidad

Objetivos específicos

Módulo 1. Modelado 3D con 3DS Max

- Conocer en profundidad la funcionalidad del programa 3DS Max
- Conocer en profundidad la interfaz del programa y sus controles
- Transformar la geometría para conseguir nuevas formas de la manera más rápida y eficiente
- Aprender todos los efectos de los modificadores y aprender a combinarlos para conseguir un mayor efecto
- Comprender operaciones booleanas y saber usarlas en nuestro beneficio
- Utilizar elementos 2D para combinarlos con nuestro 3D y así crear formas de manera más eficaz

Módulo 2. Modelado 3D con 3DS Max avanzado

- Aprender en profundidad dos formas de edición y utilizarlas según el tipo de modelado o según el objetivo
- Conocer todo tipo de edición del programa para crear cualquier tipo de modelado propuesto por el usuario
- Personalizar el programa para usarlo de la forma más rápida y eficiente según cada profesional
- Conocer y manejar las herramientas más avanzadas del programa
- Profundizar en los *Plugins* y *Scripts* para usarlos en beneficio del modelado

Módulo 3. Renderizado con motor VRay en 3DS Max

- Conocer en profundidad el motor VRay asignado al programa 3DS Max
- Configurar las opciones de render para asignar el motor de renderizado ideal
- Conocer los materiales propios de VRay y trabajar con ellos a través de nodos
- Migrar las texturas creadas en Substance Painter al motor VRay
- Configurar la iluminación de nuestra escena de VRay
- Dar más detalles a nuestro modelo sin necesidad de cambiar ni añadir geometría
- Posicionar de forma inteligente nuestro modelo y la cámara para crear una escena interesante
- Realizar renders estáticos y animados del modelado 3D

Usar a la perfección el programa 3DS Max es un trabajo que requiere mucha práctica y gracias a los ejercicios didácticos de este Diplomado, lo podrás lograr"

03

Dirección del curso

Este programa ha sido elaborado y diseñado por un grupo de expertos del más alto prestigio en el mundo del diseño. Ellos son profesionales de gran valor que ponen a disposición *de los estudiantes* todos sus conocimientos y años de experiencia. Además, serán los responsables de dirigir las clases de cada módulo, así como de proporcionar el material bibliográfico y prácticos en el que se evidencie detalladamente cada contenido del programa.

Junto a este grupo de expertos del más alto nivel en el sector, aprenderás todos los consejos y trucos que han perfeccionado para el correcto manejo de 3DS Max"

Dirección

Dra. Vidal Peig, Teresa

- Especialista en Artes y Tecnología (arte digital, 2D, 3D, VR y AR)
- Diseñadora y creadora de bocetos de personajes 2D para videojuegos para móvil
- Diseadora en Sara Lee, Motos Bordy, Hebo y Full Gass
- Docente y directora de Máster en Programación de Videojuegos
- Docente en la Universidad de Girona
- Doctora en Arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña
- Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona

Profesores

Dña. Jiménez Vaquero, Laura

- Modeladora Orgánica y de props, *grooming, texturing y shading artist*
- Modeladora 3D de Orgánico e Inorgánico en Utopia Avatars en EGO W3RLD
- Desarrollo de modelado 3D hard surface para campañas publicitarias en Kutuko Studio
- Desarrollo del modelado orgánico para campaña publicitaria en Nein Club
- Desarrollo de modelados 3D para interiorismo en Miltidesign
- Realización y coordinación de la exposición colectiva de mujeres "Femenino plural"
- Trabajo de imagen para animación 2D "Naturaleza Encendida" en el Real Jardín Botánico de Madrid
- Graduada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid
- Máster en Modelado Orgánico por Lightbox Academy

04

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos de este programa ha sido ideada para facilitar al máximo la comprensión de la interfaz y funcionalidad del software 3DS Max. Por ello, se cuenta con distintos materiales pedagógicos, como videos de alta definición, en los que se detallará paso a paso el proceso para renderizar o transformar la textura de un objeto. Todo esto, gracias al esfuerzo del profesorado, quienes se han encargado de ejemplificar la teoría de manera sencilla.

Esta titulación te permitirá dominar el modelado 3D de texturas por medio del programa con mayor relevancia en la actualidad: 3D Studio Max"

Módulo 1. Modelado 3D con 3DS Max

1.1. Modelado 3D con 3DS Max
- 1.1.1. Órbita, visores y vistas
- 1.1.2. Modos de visualización de la geometría
- 1.1.3. Steering Wheels

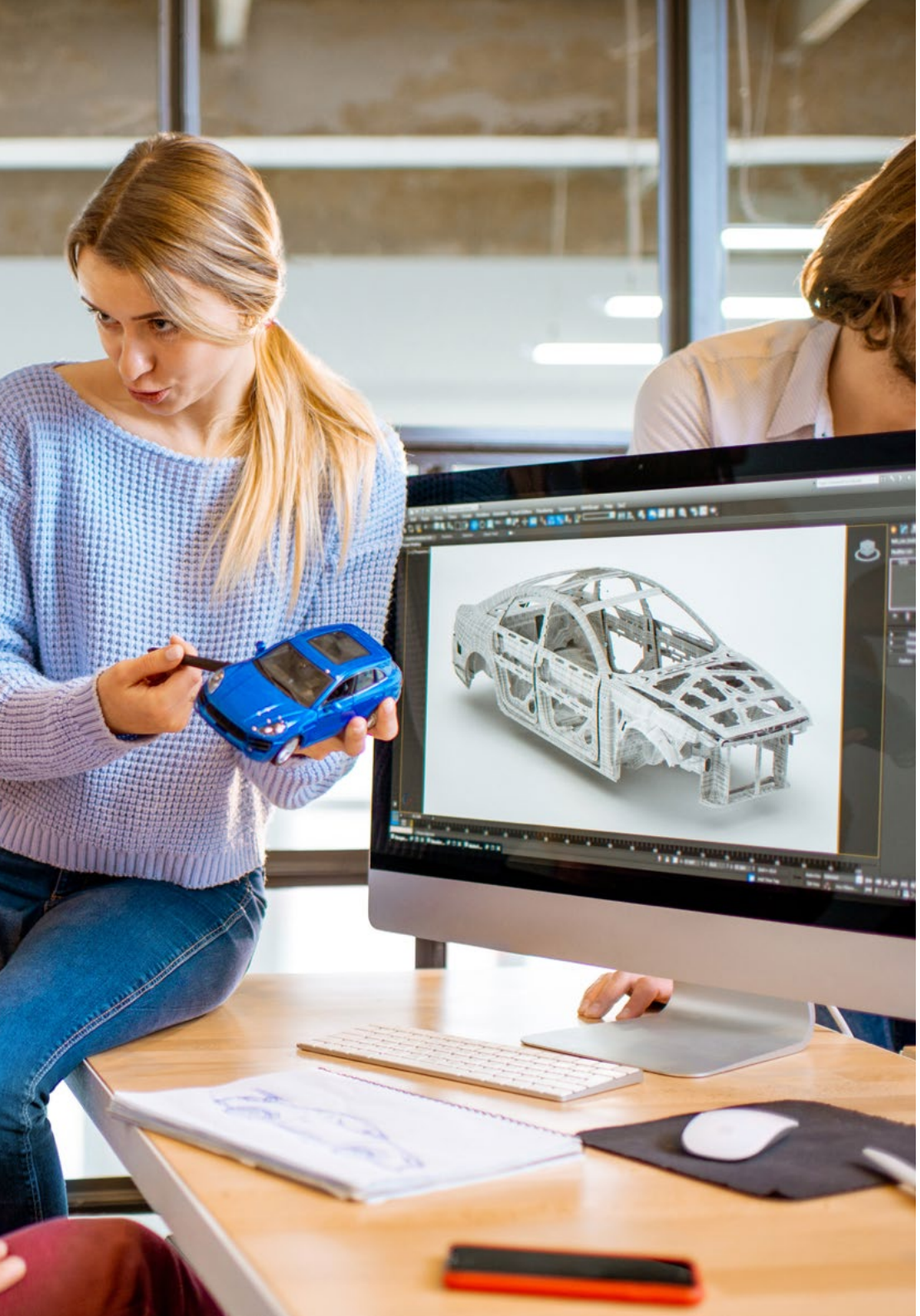
1.2. Transformaciones y *geometría*
- 1.2.1. Transformaciones *interactivas* y *paramétricas*
- 1.2.2. Primitivas *estándar* y *extendidas*
- 1.2.3. Transformación del escalado
- 1.2.4. *Select and Place / Select and Rotate*
- 1.2.5. Alinear y *simetría*

1.3. Operaciones principales
- 1.3.1. Duplicar, *selección interactiva* y *grupos de selección* y elementos
- 1.3.2. Capas, *Grid*, *Snap* y *punto* de *pivote*
- 1.3.3. Vínculos, *sistemas de coordenadas*, acciones, vistas y aislar geometría

1.4. *Modificadores paramétricos*
- 1.4.1. Bend, Taper, Skew y Twist
- 1.4.2. Stretch y Squeeze
- 1.4.3. Ripple, Wave y Noise
- 1.4.4. Spherify, Lattice y Mirror
- 1.4.5. Push y Relax
- 1.4.6. Slice, Shell y CapHoles

1.5. Modificadores de deformación libre
- 1.5.1. Modificadores FFD
- 1.5.2. FFD Cyl
- 1.5.3. FFD Box

1.6. Objetos de composición
- 1.6.1. Operaciones *booleanas*. *Boolean* y *ProBoolean*
- 1.6.2. Dispersión de *objetos*. *Scatter*
- 1.6.3. Morfismo. *Morph*



1.7. Formas 2D. *Splines*
- 1.7.1. *Splines* y sus opciones
- 1.7.2. La línea y tipos de *vértice*
- 1.7.3. Subobjeto *vértice, segmento* y *Spline*

1.8. Formas 2D. *Splines* avanzado
- 1.8.1. *Spline* editable y uso del *Grid* y del *Snap* para crear formas 2D
- 1.8.2. Modificadores paramétricos, FFD y *Booleans* con *Splines*
- 1.8.3. *Splines* extendidas y la sección

1.9. Modificadores de *Spline*
- 1.9.1. *Extrude*
- 1.9.2. *Bevel*
- 1.9.3. *Sweep*
- 1.9.4. *Lathe*

1.10. Objetos de composición. *Splines*
- 1.10.1. *Loft*
- 1.10.2. *Terrain*
- 1.10.3. *Shape Merge*

Módulo 2. Modelado 3D con 3DS Max avanzado

2.1. Edición de mallas. Edición *poligonal*
- 2.1.1. Edición *poligonal*. EditablePoly y EditPoly
- 2.1.2. Paneles, selección y selección flexible
- 2.1.3. Modificador TurboSmooth, MeshSmooth y HSDS

2.2. Edición de mallas. Geometría
- 2.2.1. Edición de vértices, arista y borde
- 2.2.2. Edición de *polígono*, *elemento* y *geometría*
- 2.2.3. Geometría. Planos de corte y añadido de resolución

2.3. Edición de mallas. Grupos de selección
- 2.3.1. Alineado y *visibilidad* de *geometría*
- 2.3.2. Selección. *Subobjetos*, IDs material y *grupos* de suavizado
- 2.3.3. Subdivisión de superficie y *pintado de vértices*

2.4. Edición de mallas. *Surface*
- 2.4.1. Desplazamiento de geometría y *pincel de deformación*
- 2.4.2. Modo *plano* y EditableMesh
- 2.4.3. *Splines* + *Surface*

2.5. Edición de mallas avanzado
- 2.5.1. EditablePatch
- 2.5.2. Model *Sheet* y *Setup* para el modelado
- 2.5.3. Simetría. Calco y *Symmetry*

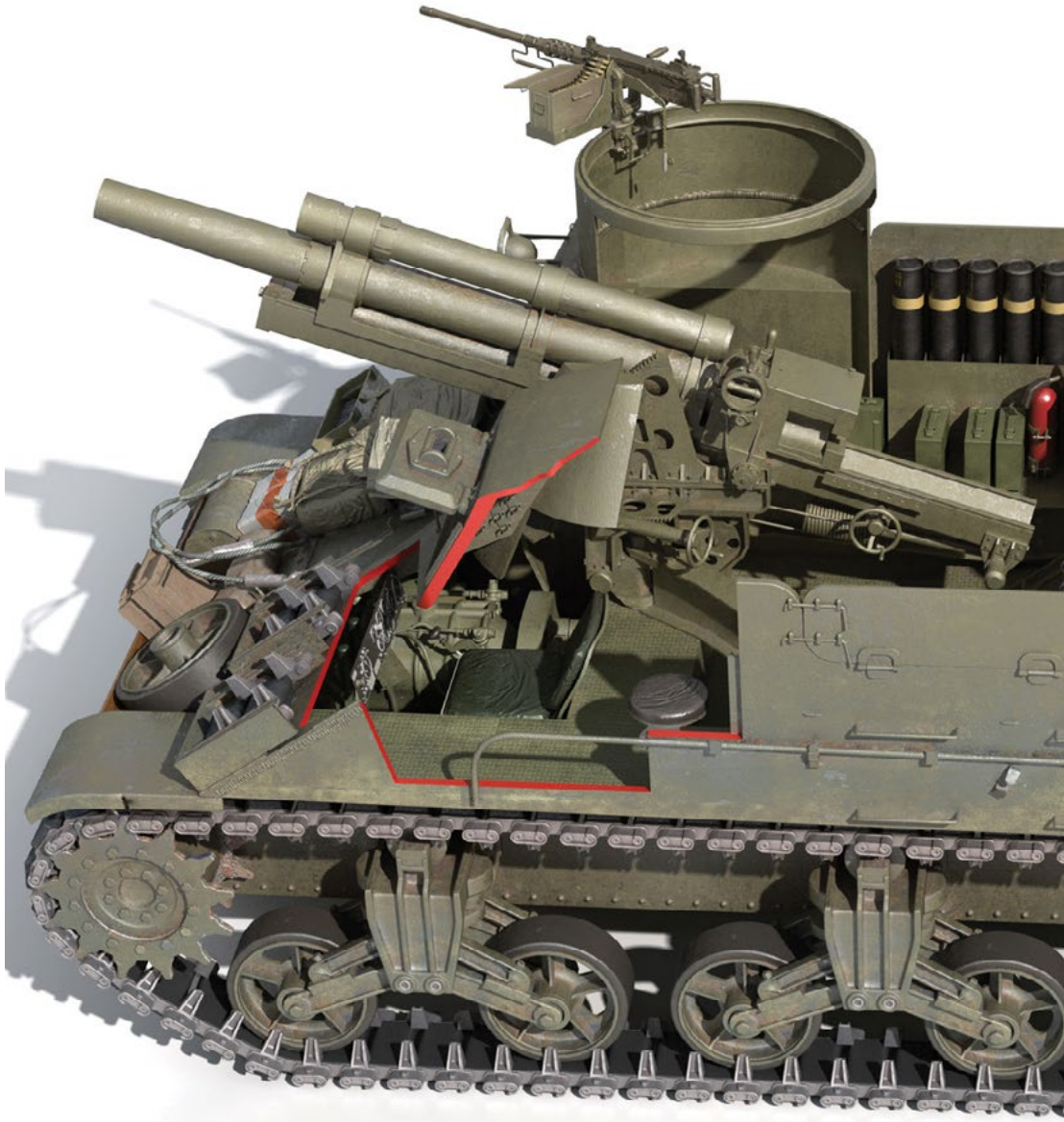
2.6. Personalización de usuario
- 2.6.1. Herramienta Display Floater y Panel Display
- 2.6.2. Propiedades de *objeto* y *preferencias*
- 2.6.3. Personalización IU. *ShortCuts*, menús y colores
- 2.6.4. Configuración de visores

2.7. Distribución de objetos
- 2.7.1. Vista *ortográfica*
- 2.7.2. Herramienta de espaciado y SnapShot
- 2.7.3. Herramienta de clonado y alineado
- 2.7.4. Matrices. *Array*

2.8. Operaciones geométricas
- 2.8.1. Combinación poligonal y paramétrica
- 2.8.2. Combinación poligonal y formas
- 2.8.3. Combinación poligonal y *Boolean*
- 2.8.4. Combinación poligonal, *Spline*, paramétrica y *Boolean*

2.9. Otras herramientas
- 2.9.1. *Loops*, restricciones y división de aristas
- 2.9.2. Isoline y colapsar modificadores
- 2.9.3. Contador de polígonos y tipos de optimización

2.10. *Plugins* y *Scripts*
- 2.10.1. *Plugins* y *Scripts*. Grass-o-matic
- 2.10.2. Creación de hierbas y fibras con Grass-o-matic
- 2.10.3. *Plugin* Greeble
- 2.10.4. *Script* Voronoi. Fracture



Módulo 3. Renderizado con motor VRay en 3DS Max

3.1. Asignación del Motor de *Render* VRay
- 3.1.1. Preparación del espacio de *Render*
- 3.1.2. Opciones del *Setup* de *Render* y asignar *Render*
- 3.1.3. Optimizar tiempo de *Render*

3.2. Iluminación y creación de luces
- 3.2.1. Iluminación a 3 puntos
- 3.2.2. Configuración de luces
- 3.2.3. *Render Region*

3.3. Creación y aplicación de materiales
- 3.3.1. Materiales VRay
- 3.3.2. Configuración de los materiales VRay
- 3.3.3. *Self-Illumination*

3.4. De Substance Painter a VRay
- 3.4.1. Conectar nodos y ajustes del material
- 3.4.2. Presets de exportación
- 3.4.3. Configurar Smart Material en VRay

3.5. Detalles y posicionamiento en la escena
- 3.5.1. Aplicación de las sombras según la posición del modelo
- 3.5.2. Ajustar modelo y silueta
- 3.5.3. Base metálica

3.6. Redondeado de superficies
- 3.6.1. VRayEdgeTex
- 3.6.2. Funcionalidad y configuración
- 3.6.3. Renderizado con y sin redondeado

3.7. Campo de visión
- 3.7.1. La *cámara* y el *plano*
- 3.7.2. Apertura de la cámara
- 3.7.3. Campo de visión

3.8. Ambient Occlusion e Iluminación Global
- 3.8.1. GI y *Render* Elements
- 3.8.2. VRayExtraTex y VrayDirt
- 3.8.3. Multiplicador de la Iluminación Global

3.9. Renderizado de un fotograma estático
- 3.9.1. Ajustar valores de *Render*
- 3.9.2. Guardar renderizado final
- 3.9.3. Composición del *Ambient Occlusion*

3.10. Renderizado de una secuencia
- 3.10.1. Animación de la cámara
- 3.10.2. Opciones de renderizado para secuencia
- 3.10.3. Montaje de fotogramas para la secuencia

Matricúlate ahora en este programa y da el salto que estas buscando en tu carrera profesional como diseñador”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los ***case studies*** con el ***Relearning***, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“En TECH NO tendrás clases en directo (a las que luego nunca puedes asistir)”

Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.

Método *Relearning*

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

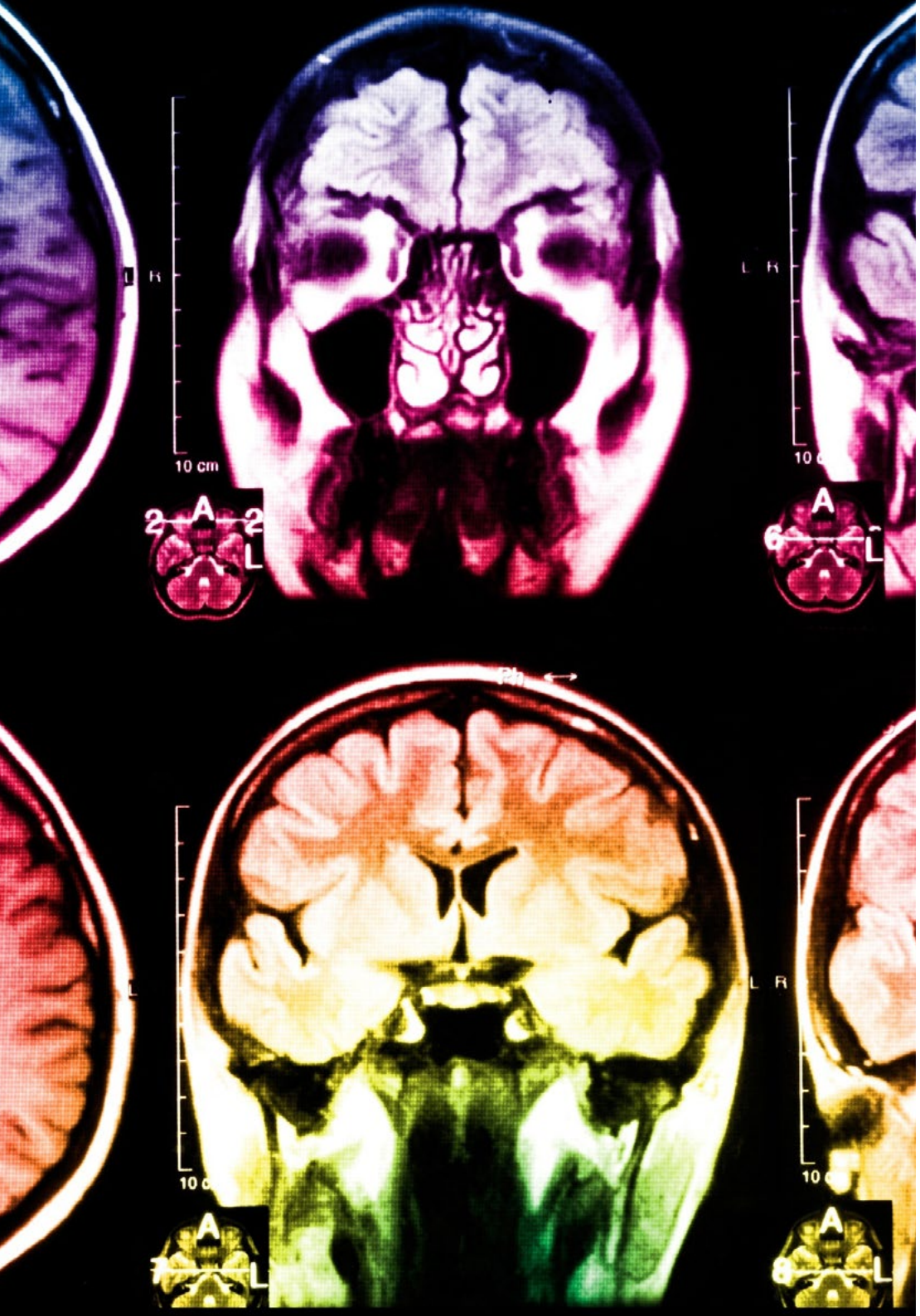
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.

> *La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"*

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.



La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.

Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

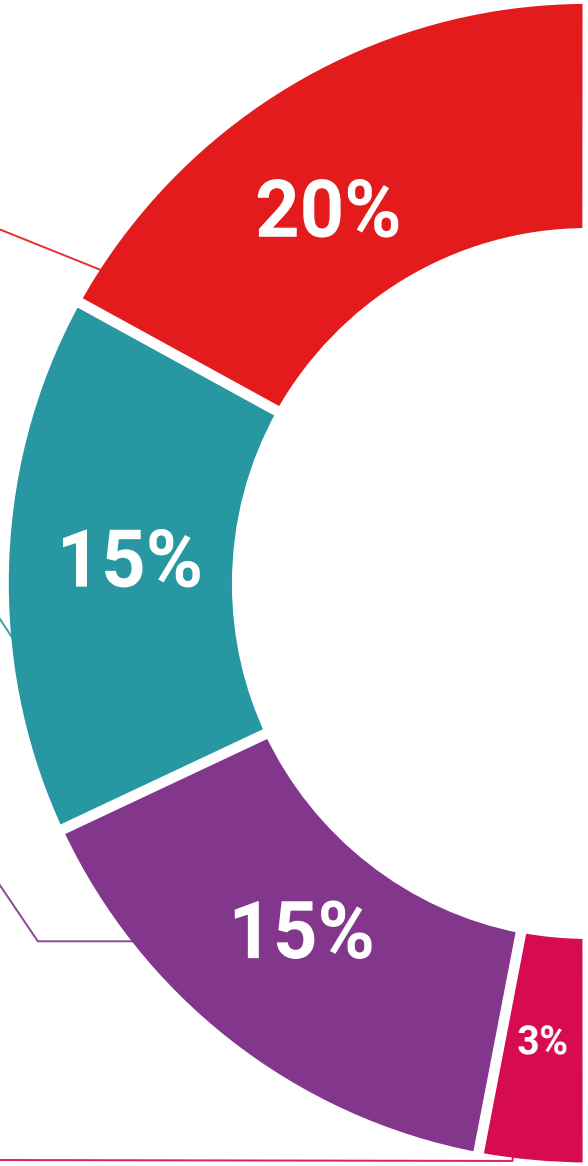
Resúmenes interactivos

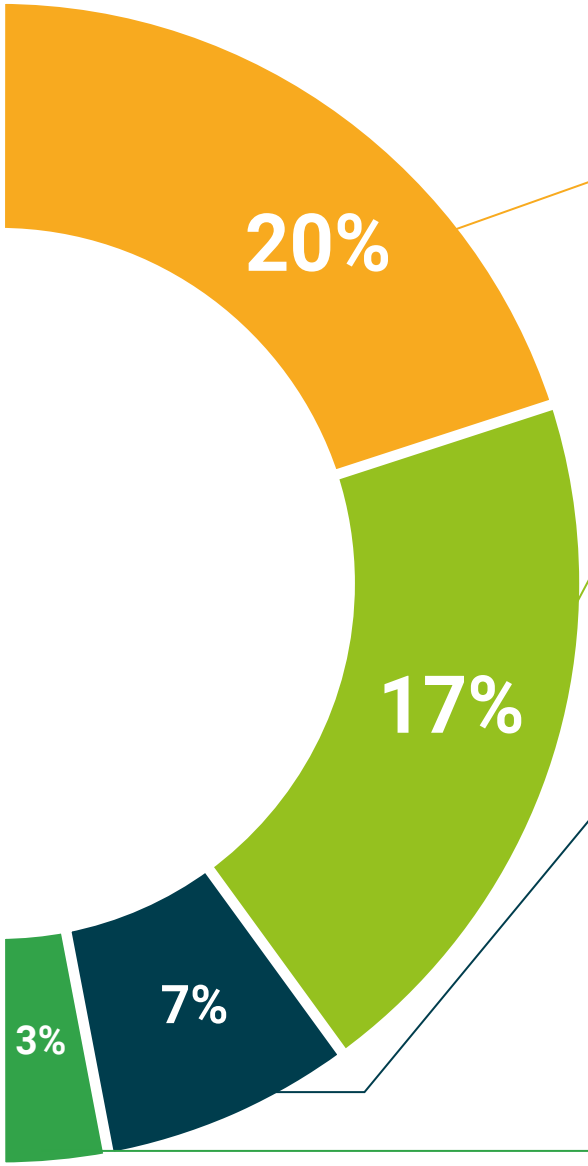
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

06

Titulación

El Diplomado en Modelado 3D con 3D Studio Max garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Diplomado expedido por TECH Universidad.

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites"

Este **Diplomado en Modelado 3D con 3D Studio Max** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad.**

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Modelado 3D con 3D Studio Max**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**

tech universidad

C. _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Diplomado en Modelado 3D con 3D Studio Max

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

Este título propio se deberá acompañar siempre de título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad

Diplomado

Modelado 3D con 3D Studio Max

- Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**
- Duración: **6 meses**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Diplomado

Modelado 3D con 3D Studio Max

tech universidad