

Curso de Especialização

Modelação Poligonal em 3ds Max





Curso de Especialização Modelação Poligonal em 3ds Max

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/informatica/curso-especializacao/modelacao-poligonal-3ds-max

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificação

pág. 28

01

Apresentação

A modelação poligonal está no centro do design tridimensional e o 3ds Max é um programa de ponta neste domínio. Estabeleceu-se como um dos softwares mais utilizados para modelação em 3D. A arquitetura, a produção industrial, a impressão 3D e a animação são apenas alguns dos setores que recorrem a estes programas. Esta qualificação totalmente online tem como objetivo permitir que os alunos combinem outros projetos pessoais e profissionais com a atualização dos seus conhecimentos em Modelação Poligonal com o 3ds Max. Tudo o que precisa é de um dispositivo com ligação à internet para aceder a este completo Curso de Especialização.





“

Adquira competências em Modelação Poligonal com o 3ds Max, um dos softwares de ponta no domínio do design 3D”

A modelação poligonal é um dos pilares em que se baseia a modelação tridimensional e é amplamente utilizada devido à sua velocidade de processamento e precisão de detalhes. Por conseguinte, é importante que o profissional que trabalha neste domínio domine as principais ferramentas e programas informáticos que permitem este tipo de design. É essencial compreender bem os princípios básicos desta técnica com o software 3ds Max.

Este Curso de Especialização centra-se na Modelação Poligonal em 3ds Max e oferece um plano de estudos abrangente que começa com uma introdução à modelação poligonal no software, com o objetivo de apresentar a interface, as utilidades e as técnicas oferecidas pelo programa. Esta secção trata ainda da criação de mapas UV e trabalha com definições personalizadas na modelação.

Uma segunda secção abordará a modelação poligonal avançada em 3ds Max, com a qual será capaz de aplicar todas as técnicas para o desenvolvimento de produtos específicos e criar formas complexas através do desenvolvimento de formas simples. Esta parte da capacitação é eminentemente prática, pois trabalha-se com a criação de um modelo de uma aeronave. Destina-se igualmente a ensinar a fisionomia de um robot e a aplicar os conhecimentos dos componentes técnicos.

Esta capacitação também desenvolve noções de modelação 3D *Low Poly* com o Studio Max para trabalhar formas básicas de modelos mecânicos, desenvolver a competência de decompor elementos e compreender em profundidade como o pormenor contribui para o realismo. Além disso, esta secção baseia-se na compreensão da forma como as partes mecânicas estão ligadas.

Este Curso de Especialização é ministrado de forma totalmente online e tem todos os seus conteúdos alojados na plataforma virtual, à qual se pode aceder sempre que se tenha uma ligação à internet e um dispositivo capaz de a aproveitar. O corpo docente é constituído por um grupo de peritos e especialistas na matéria que elaboraram o plano educativo em função das necessidades deste setor em plena expansão.

Este **Curso de Especialização em Modelação Poligonal em 3ds Max** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em modelação 3D em *Hard Surface*
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos fornecem informações práticas sobre as disciplinas essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos em que o processo de autoavaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ A sua ênfase especial nas metodologias inovadoras
- ◆ As lições teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à internet



Aceda aos conteúdos quando quiser e puder graças à modalidade totalmente online através da qual é lecionado este Curso de Especialização"

“

Esta capacitação percorre os conteúdos de forma a que a aprendizagem seja adquirida progressivamente e adaptada ao tempo de que o aluno dispõe”

O corpo docente do Curso de Especialização inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para praticar em situações reais.

A estrutura deste Curso de Especialização centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem durante a qualificação. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos criados por especialistas reconhecidos.

Aprenda sobre modelação poligonal em 3ds Max com este Curso de Especialização e desenvolva modelos concretos, como o de uma aeronave.

Um Curso de Especialização 100% online que lhe permitirá gerir o seu tempo e ritmo. Adquira esta qualificação de uma forma fácil, prática e simples.



02

Objetivos

Este Curso de Especialização em Modelação Poligonal em 3ds Max foi concebido para permitir aos alunos desenvolver modelos poligonais com este software de ponta no mercado. Todos os cursos oferecidos pela TECH Universidade Tecnológica são concebidos para que os alunos possam adquirir conhecimentos de forma progressiva, atendendo às necessidades dos setores para os quais se desenvolvem profissionalmente. Para tal, será fornecido um conteúdo abrangente que cubra todos os aspetos necessários para fabricar peças de maquinaria ou projetar um edifício utilizando o software 3ds Max.





“

Esta capacitação adapta-se ao ritmo de aprendizagem do aluno, mas torna-o num verdadeiro especialista em Modelação Poligonal em 3ds Max”



Objetivos gerais

- ◆ Adquirir uma compreensão aprofundada dos diferentes tipos de modelação *Hard Surface*, para além dos diferentes conceitos e características para os aplicar na indústria de modelação 3D
- ◆ Aprofundar conhecimentos sobre a teoria da criação de formas
- ◆ Aprender em pormenor as noções básicas de modelação 3D nas suas várias formas
- ◆ Gerar designs para diferentes setores e a sua aplicação
- ◆ Ser um especialista técnico e/ou artista em modelação 3D para *Hard Surface*
- ◆ Conhecer todas as ferramentas relevantes para a profissão de modelador 3D
- ◆ Adquirir competências para o desenvolvimento de texturas e FX de modelos 3D

“

Crie, projete e desenvolva o modelo tridimensional de uma aeronave e de todas as suas partes com o 3ds Max”





Objetivos específicos

Módulo 1. Modelação Poligonal em 3D Studio Max

- ◆ Possuir conhecimentos aprofundados sobre a utilização do 3D Studio Max
- ◆ Trabalhar com configurações personalizadas
- ◆ Compreender em profundidade como funciona a suavização em malhas
- ◆ Conceber geometrias através de vários métodos
- ◆ Desenvolver conhecimentos sobre o comportamento de uma malha
- ◆ Aplicar técnicas de transformação de objetos
- ◆ Ter conhecimentos sobre a criação de mapas UV

Módulo 2. Modelação Poligonal Avançada em 3D Studio Max

- ◆ Aplicar todas as técnicas para o desenvolvimento de produtos específicos
- ◆ Aprofundar o desenvolvimento dos componentes
- ◆ Compreender profundamente a topologia de uma aeronave no domínio da modelação
- ◆ Aplicar conhecimentos de componentes técnicos
- ◆ Criar formas complexas através do desenvolvimento de formas simples
- ◆ Compreender a fisionomia de uma forma bot

Módulo 3. Modelação *Low Poly* em 3D Studio Max

- ◆ Trabalhar com base em formas básicas para modelos mecânicos
- ◆ Desenvolver a capacidade de decomposição dos elementos
- ◆ Compreender em profundidade como o pormenor contribui para o realismo
- ◆ Resolver diferentes técnicas para desenvolver pormenores
- ◆ Compreender a forma como as peças mecânicas estão ligadas

03

Direção do curso

O corpo docente deste Curso de Especialização é composto por um grupo de profissionais com vasta experiência no setor do design e da modelação. Foram encarregados de preparar o plano de estudos ao milímetro e desenvolver os vários exercícios e vídeos práticos para reforçar os conhecimentos obtidos em cada aula. A sua vasta experiência no mundo da modelagem permite-lhes ajudar o aluno a posicionar-se como designer de topo neste setor altamente competitivo.



A stylized 3D illustration of a tree with a brown trunk and green, faceted foliage, positioned on the left side of the page. The background is split into teal and white sections.

“

A TECH conta com os melhores professores e profissionais para o ajudar a prosseguir o seu percurso profissional no mundo da modelação 3D"

Direção



Dr. Gabriel Agustín Salvo Bustos

- ◆ Artista 3D na 3D VISUALIZATION SERVICE INC
- ◆ Produção 3D para a Boston Whaler
- ◆ Modelador 3D para a Shay Bonder Multimedia TV Production Company
- ◆ Produtor Audiovisual na Digital Film
- ◆ Designer de Produtos para a Escencia de los Artesanos by Eliana M
- ◆ Designer Industrial Especializado em Produtos. Universidade Nacional de Cuyo
- ◆ Expositor no Salão Regional de Artes Visuais Vendimia
- ◆ Seminário de Composição Digital. Universidade Nacional de Cuyo
- ◆ Congresso Nacional de Design e Produção. C.P.R.O.D.I.



04

Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste Curso de Especialização está perfeitamente estruturado e ordenado de acordo com um plano de estudos completo que introduz ao aluno desde os conceitos mais básicos e introdutórios de Modelação Poligonal em 3ds Max, até às configurações e utilidades mais avançadas do mesmo. Explora também a modelação *low poly* 3D. Por outras palavras, abrange todos os aspetos de ser um profissional neste setor. O aluno aprenderá a configurar corretamente o software para trabalhar com malhas ou *UV Maps* e a compreender como funcionam os componentes de uma modelação para as recriar nos seus projetos.





“

Consiga modelar todos os componentes de um design com este Curso de Especialização”

Módulo 1. Modelação Poligonal em 3D Studio Max

- 1.1. 3D Studio Max
 - 1.1.1. Interface do 3ds Max
 - 1.1.2. Configurações personalizadas
 - 1.1.3. Modelação com primitivos e deformadores
- 1.2. Modelação com referências
 - 1.2.1. Criação de imagens de referência
 - 1.2.2. Suavização de superfícies rígidas
 - 1.2.3. Organização das cenas
- 1.3. Malhas de alta resolução
 - 1.3.1. Modelação de suavização básica e grupos de suavização
 - 1.3.2. Modelação com extrusões e biséis
 - 1.3.3. Utilização do modificador turbosmooth
- 1.4. Modelação com *Splines*
 - 1.4.1. Modificação de curvaturas
 - 1.4.2. Configuração das faces dos polígonos
 - 1.4.3. Extrusão e esferonização
- 1.5. Criação de formas complexas
 - 1.5.1. Configuração de componentes e grelha de trabalho
 - 1.5.2. Duplicação e soldadura de componentes
 - 1.5.3. Limpeza de polígonos e suavização
- 1.6. Modelação com cortes de arestas
 - 1.6.1. Criação e posicionamento do modelo
 - 1.6.2. Cortes e limpeza da topologia
 - 1.6.3. Extrusão de formas e criação de dobras
- 1.7. Modelação a partir de um modelo *low poly*
 - 1.7.1. Começo com a forma básica e adição de chanfros
 - 1.7.2. Adição de subdivisões e geração de fronteiras
 - 1.7.3. Cortes, soldaduras e pormenores
- 1.8. Modificador *Edit Poly I*
 - 1.8.1. Fluxo de trabalho
 - 1.8.2. Interface
 - 1.8.3. *Subobjetos*

- 1.9. Criação de objetos compostos
 - 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. Técnicas e estratégias para criar *UVs*
 - 1.10.1. Geometrias simples e geometrias de arco
 - 1.10.2. Superfícies duras
 - 1.10.3. Exemplos e aplicações

Módulo 2. Modelação Poligonal Avançada em 3D Studio Max

- 2.1. Modelação de uma nave Sci-Fi
 - 2.1.1. Criação do nosso espaço de trabalho
 - 2.1.2. Começo pelo corpo principal
 - 2.1.3. Configuração das asas
- 2.2. A cabine
 - 2.2.1. Desenvolvimento da zona de cabine
 - 2.2.2. Modelação do painel de controlo
 - 2.2.3. Adição de pormenores
- 2.3. A fuselagem
 - 2.3.1. Definição de componentes
 - 2.3.2. Ajuste de componentes menores
 - 2.3.3. Desenvolvimento do painel sob o corpo
- 2.4. As asas
 - 2.4.1. Criação das asas principais
 - 2.4.2. Incorporação da cauda
 - 2.4.3. Adição de inserções para os aileron
- 2.5. Corpo principal
 - 2.5.1. Separação das peças em componentes
 - 2.5.2. Criação de painéis adicionais
 - 2.5.3. Incorporação de portas de cais
- 2.6. Os motores
 - 2.6.1. Criação do espaço para os motores
 - 2.6.2. Construção das turbinas
 - 2.6.3. Adição de escapes

- 2.7. Incorporação de pormenores
 - 2.7.1. Componentes laterais
 - 2.7.2. Componentes característicos
 - 2.7.3. Refinação de componentes gerais
 - 2.8. Bónus I - Criação do capacete do piloto
 - 2.8.1. Bloco da cabeça
 - 2.8.2. Aperfeiçoamento de pormenores
 - 2.8.3. Modelação do colarinho do capacete
 - 2.9. Bónus II - Criação do capacete do piloto
 - 2.9.1. Aperfeiçoamento do colarinho do capacete
 - 2.9.2. Passos para os pormenores finais
 - 2.9.3. Finalização da malha
 - 2.10. Bónus III - Criação de um robot copiloto
 - 2.10.1. Desenvolvimento das formas
 - 2.10.2. Adição de pormenores
 - 2.10.3. Arestas de suporte para subdivisão
-
- Módulo 3. Modelação Low Poly em 3D Studio Max**
- 3.1. Modelação de veículos de maquinaria pesada
 - 3.1.1. Criação do modelo volumétrico
 - 3.1.2. Modelação volumétrica das lagartas
 - 3.1.3. Construção volumétrica da pá
 - 3.2. Incorporação de diferentes componentes
 - 3.2.1. Volumetria da cabine
 - 3.2.2. Volumetria do braço mecânico
 - 3.2.3. Volumetria da pá mecânica
 - 3.3. Adição de subcomponentes
 - 3.3.1. Criação dos dentes da pá
 - 3.3.2. Adição do pistão hidráulico
 - 3.3.3. Ligação de subcomponentes
 - 3.4. Incorporação de pormenores na volumetria I
 - 3.4.1. Criação de *caterpillars* a partir das lagartas
 - 3.4.2. Incorporação dos rolamentos das lagartas
 - 3.4.3. Definição da carcaça das lagartas
 - 3.5. Incorporação de pormenores na volumetria II
 - 3.5.1. Subcomponentes do chassis
 - 3.5.2. Tampas dos rolamentos
 - 3.5.3. Adição de cortes de peças
 - 3.6. Incorporação de pormenores na volumetria III
 - 3.6.1. Criação dos radiadores
 - 3.6.2. Adição da base do braço hidráulico
 - 3.6.3. Criação dos tubos de escape
 - 3.7. Incorporação de pormenores na volumetria IV
 - 3.7.1. Criação da grelha de proteção da cabine
 - 3.7.2. Adição de tubulação
 - 3.7.3. Adição de porcas, parafusos e rebites
 - 3.8. Desenvolvimento do braço hidráulico
 - 3.8.1. Criação de suportes
 - 3.8.2. Retentores, anilhas, parafusos e conexões
 - 3.8.3. Criação da cabeça
 - 3.9. Desenvolvimento da cabine
 - 3.9.1. Definição da carcaça
 - 3.9.2. Adição de para-brisas
 - 3.9.3. Detalhes do trinco e dos faróis
 - 3.10. Desenvolvimento mecânico da escavadora
 - 3.10.1. Criação do corpo e dos dentes
 - 3.10.2. Criação do rolo dentado
 - 3.10.3. Cablagem estriada, conectores e elementos de fixação



Não espere mais, matricule-se agora mesmo nesta capacitação online e obtenha a sua qualificação diretamente, sem entregar qualquer trabalho final"

05 Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a ***New England Journal of Medicine***.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”



Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

“

O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado nas principais escolas de informática do mundo desde que existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019 obtivemos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



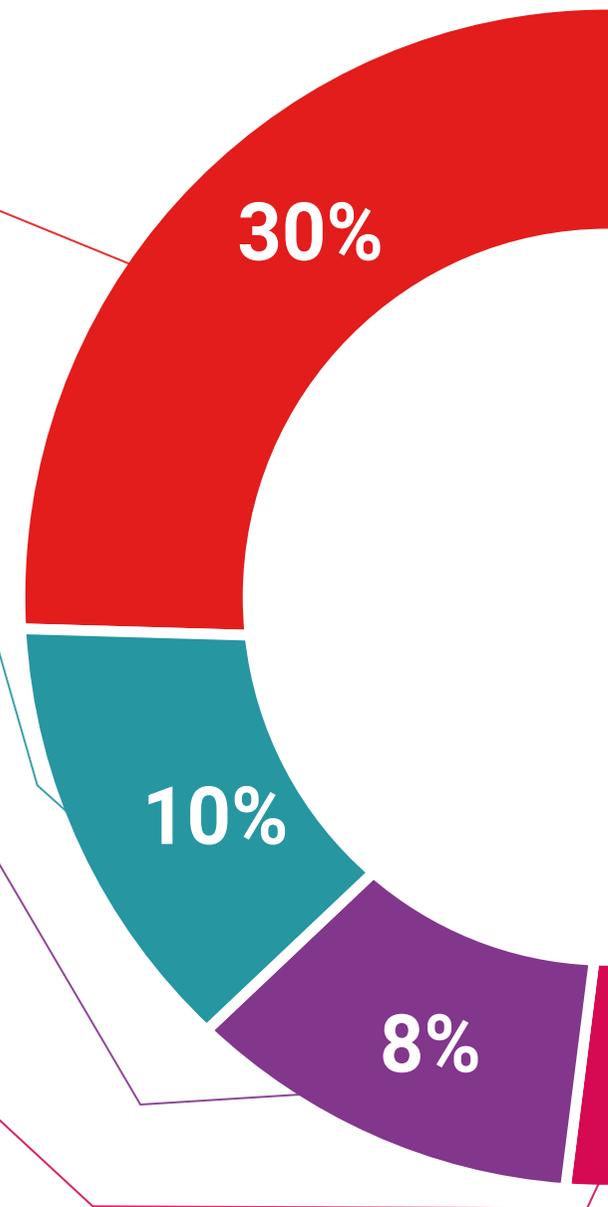
Práticas de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação.





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



06

Certificação

O Curso de Especialização em Modelação Poligonal em 3ds Max garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de Curso de Especialização emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Curso de Especialização em Modelação Poligonal em 3ds Max** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado* correspondente ao título de **Curso de Especialização** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso de Especialização, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Especialização em Modelação Poligonal em 3ds Max**

ECTS: **18**

Carga horária: **450 horas**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.



Curso de Especialização Modelação Poligonal em 3ds Max

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso de Especialização

Modelação Poligonal em 3ds Max

