# Experto Universitario
## Modelado Poligonal en 3ds Max

tech universidad

tech universidad

# Experto Universitario

## Modelado Poligonal en 3ds Max

- Modalidad: **online**
- Duración: **3 meses**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Acreditación: **18 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-modelado-poligonal-3ds-max

# Índice


01
Presentación
*pág. 4*

02
Objetivos
*pág. 8*

03
Dirección del curso
*pág. 12*

04
Estructura y contenido
*pág. 16*

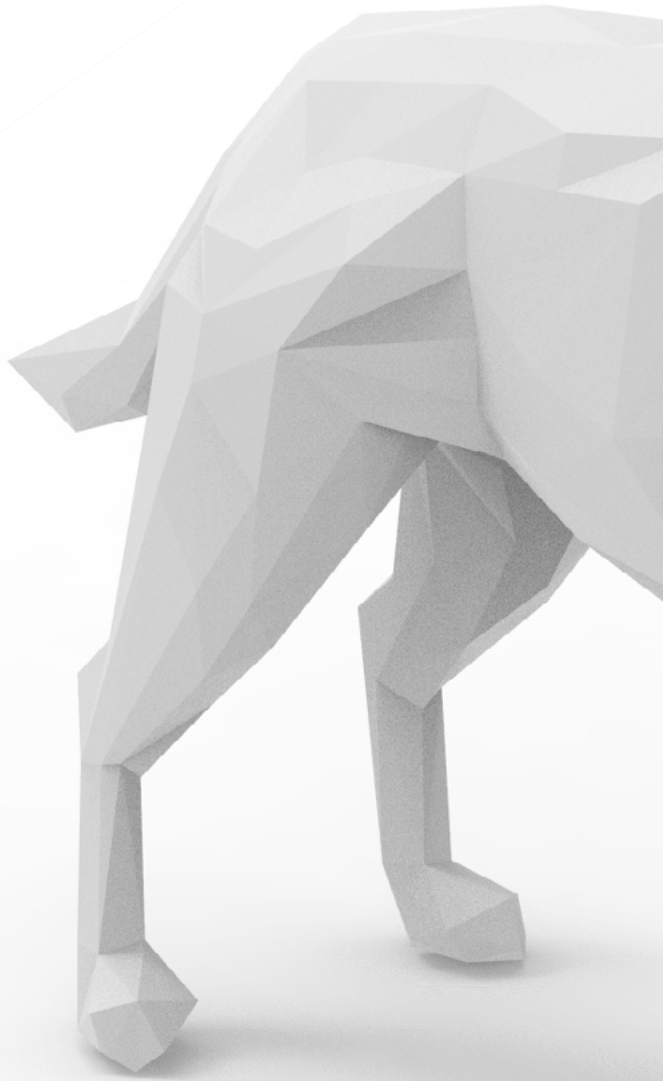
05
Metodología de estudio
*pág. 20*

06
Titulación
*pág. 30*

01

# Presentación

El modelado poligonal es el eje del diseño tridimensional y 3ds Max es un programa puntero en este ámbito. Se ha consolidado como uno de los softwares más utilizados para la modelación en 3D. La arquitectura, la producción industrial, las impresiones 3D o la animación, son solo algunos de los sectores que se basan en estos programas para diseñar. Esta capacitación totalmente online está enfocada a que el estudiante pueda compaginar otros proyectos personales y profesionales con la actualización de sus conocimientos en Modelado Poligonal con 3ds Max. Solo es necesario un dispositivo con conexión a internet para acceder a este completo programa educativo.



*Habilítate en Modelado Poligonal con 3ds Max, uno de los softwares punteros en el ámbito del diseño 3D”*

El modelado poligonal es uno de los pilares en los que se fundamenta la modelación tridimensional y es ampliamente usado debido a su velocidad de procesamiento y la precisión en detalles que ofrece. Por ello, es importante que el profesional que se dedique a este ámbito controle las herramientas y softwares punteros que permiten este tipo de diseño. Es indispensable conocer minuciosamente cuáles son los fundamentos de esta técnica con el software 3ds Max.

Este Experto Universitario se centra en el Modelado Poligonal en 3ds Max y ofrece un recorrido por un completo plan de estudio que comienza con una introducción al modelado poligonal en el software, que tiene el fin de presentar la interfaz, utilidades y técnicas que ofrece el programa. Este apartado incluso trabaja en la creación de mapas UVs y trabaja con configuraciones personalizadas en la modelación.

Un segundo apartado trabajará en el modelado poligonal avanzado en 3ds Max, con el que se logará aplicar todas las técnicas para el desarrollo de productos específicos y crear formas complejas a través del desarrollo de formas simples. Esta parte de la titulación es eminentemente práctica porque se trabaja la creación del modelado de una aeronave. Se pretende también enseñar la fisionomía de un bot y aplicar conocimientos de componentes técnicos.

Esta capacitación también desarrolla nociones sobre el modelado *Low Poly* 3D con Studio Max, para trabajar con base en formas básicas para modelos mecánicos, desarrollar la habilidad de descomponer los elementos y entender en profundidad cómo el detalle hace al realismo. Además, este apartado se basa en entender cómo se conectan las partes mecánicas.

Este Experto Universitario se imparte en modalidad completamente online y dispone de todo su contenido albergado en la plataforma virtual, a la cual se puede acceder siempre que se disponga de conexión a internet y un dispositivo. El cuadro docente está conformado por un grupo de expertos y especialistas en el ámbito, que ha desarrollado el plan educativo con base en las necesidades de este sector en auge.

Este **Experto Universitario en Modelado Poligonal en 3ds 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 en *Hard Surface*
- 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

*Accede a los contenidos cuando quieras y puedas, gracias a la modalidad completamente online en la que es impartido este Experto Universitario"*

*Este programa hace un recorrido por el contenido, de forma que el aprendizaje se adquiere de forma progresiva y adaptada al tiempo del que disponga el alumno"*

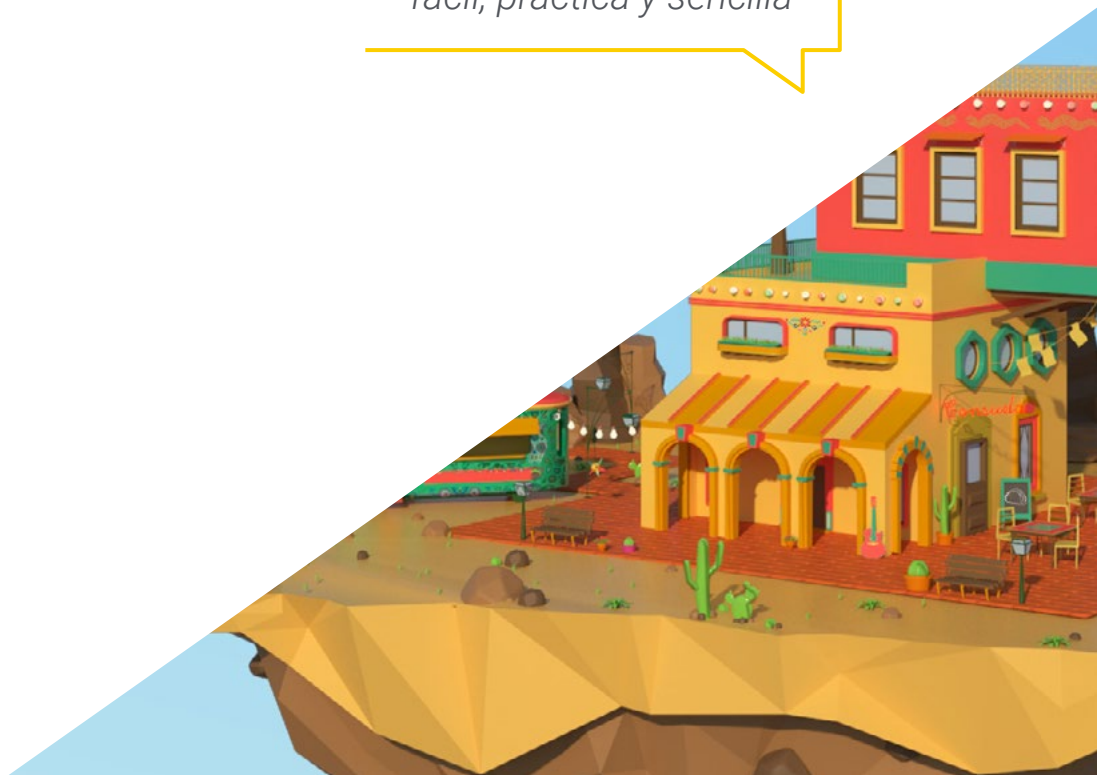
*Aprende modelación poligonal en 3ds Max con este Experto Universitario y desarrolla modelos concretos, como el de una aeronave.*

*Un programa 100%Online, que te permitirá manejar tu tiempo y ritmo. Adquiere esta titulación de forma fácil, práctica y sencilla"*

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 al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

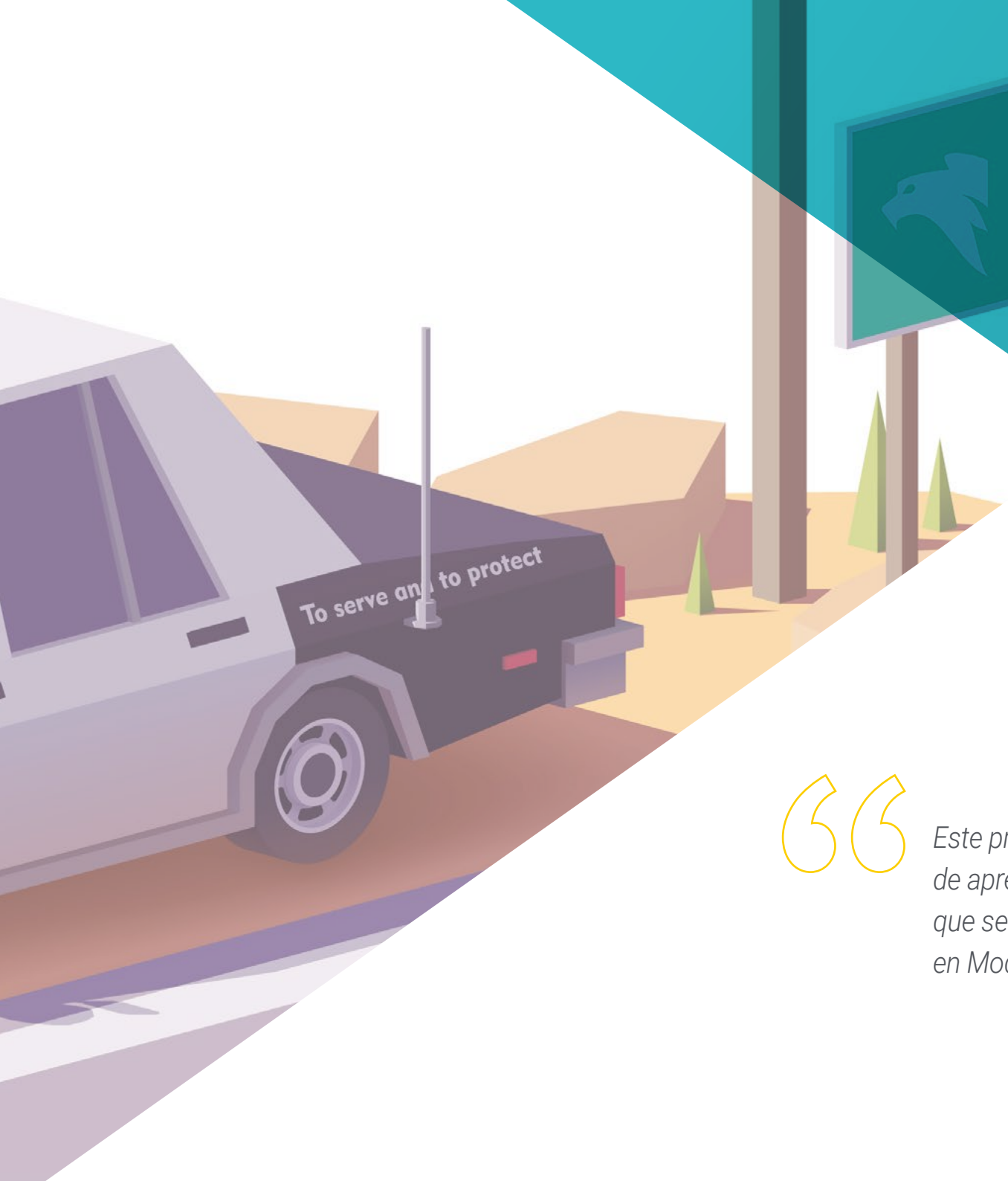
El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo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



02

# Objetivos

Este Experto Universitario en Modelado Poligonal en 3ds Max está destinado a que el propio alumno sea capaz de desarrollar modelos poligonales con este puntero software del mercado. Todos los programas educativos ofrecidos por TECH Global University están diseñados para que los estudiantes puedan adquirir los conocimientos de una forma progresiva, atendiendo a las necesidades de los sectores para los que se desarrollan profesionalmente. Para ello, contará con un contenido completo que engloba todos los aspectos que necesita para realizar piezas de maquinarias o el diseño de un edificio usando el software 3ds Max.




*Este programa educativo se adapta al ritmo de aprendizaje del alumno, pero consigue que se convierta en un auténtico experto en Modelado Poligonal en 3ds Max"*

## Objetivos generales

- Conocer en profundidad los diferentes tipos de modelado *Hard Surface*, los distintos conceptos y características para aplicarlos en la industria del modelado 3D
- Profundizar en la teoría de la creación de las formas para desarrollar maestros de la forma
- Aprender en detalle los fundamentos del modelado 3D en sus distintas formas
- Generar diseños para diferentes industrias y su aplicación
- Ser un experto técnico y/o artista en el modelado 3D para *Hard Surface*
- Conocer todas las herramientas que atañen a la profesión de modelador 3D
- Adquirir capacidades para el desarrollo de texturas y FX de los modelos 3D

*Crea, diseña y desarrolla el modelo tridimensional de una aeronave y todas sus piezas con el componente con 3ds Max"*

## Objetivos específicos

### Módulo 1. Modelado poligonal en 3D Studio Max

- Poseer amplios conocimientos del uso de 3D Studio Max
- Trabajar con configuraciones personalizadas
- Entender en profundidad cómo funciona el suavizado en las mallas
- Concebir geometrías a través de diversos métodos
- Desarrollar conocimientos de cómo se comporta una malla
- Aplicar técnicas de transformación de objetos
- Tener conocimientos de la creación de mapas UVs

### Módulo 2. Modelado poligonal avanzado en 3D Studio Max

- Aplicar todas las técnicas para el desarrollo de producto específico
- Profundizar cómo es el desarrollo de las partes componentes
- Entender ampliamente la topología de una aeronave en el modelado
- Aplicar conocimientos de componentes técnicos
- Crear formas complejas a través del desarrollo formas simples
- Entender la fisonomía de una forma bot

### Módulo 3. Modelado *Low Poly* 3D Studio Max

- Trabajar en base a formas básicas para modelos mecánicos
- Desarrollar la habilidad de descomponer los elementos
- Entender en profundidad cómo el detalle hace al realismo
- Resolver diferentes técnicas para desarrollar detalles
- Entender cómo se conectan las partes mecánicas

03

# Dirección del curso

El cuadro docente de este Experto Universitario, está conformado por un grupo de profesionales con una amplia experiencia en el sector del diseño y el modelado. Ellos, se han encargado de elaborar al milímetro el temario y de desarrollar los diversos ejercicios y videos prácticos para afianzar los conocimientos obtenidos en cada clase. Así, su extensa experiencia dentro de mundo del modelado, los capacita para ayudar al estudiante a posicionarse como un diseñador de primer nivel en este sector tan competitivo.

*TECH cuenta con los mejores docentes y profesionales para ayudarte a continuar tu camino profesional en el mundo del modelado 3D”*

## Dirección

### D. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- Artista 3D en 3D VISUALIZATION SERVICE INC
- Producción 3D para Boston Whaler
- Modelador 3D para Shay Bonder Multimedia TV Production Company
- Productor Audiovisual en Digital Film
- Diseñador de Productos para Escencia de los Artesanos by Eliana M
- Diseñador Industrial Especializado en Productos. Universidad Nacional de Cuyo
- Exponente en Salón Regional de Artes Visuales Vendimia
- Seminario Composición Digital. Universidad Nacional de Cuyo
- Congreso Nacional de diseño y producción. C.P.R.O.D.I.

04

# Estructura y contenido

El contenido de este Experto Universitario está perfectamente estructurado y ordenado según un completo temario, que introduce al alumno desde los conceptos más básicos e introductorios del Modelado Poligonal en 3ds Max, hasta las configuraciones y utilidades más avanzadas del mismo. Así mismo, indaga en el modelado *Low Poly* 3D. Es decir, abarca todos los aspectos para ser un profesional de este sector. El estudiante aprenderá a configurar el software adecuadamente para trabajar con mallas o *UV Maps* y entender cómo funcionan los componentes de un modelado para poder recrearlas en sus proyectos.

*Logra modelar todos los componentes de un diseño con este Experto Universitario”*

## **Módulo 1.** Modelado poligonal en 3D Studio Max

1.1. 3D Studio Max
- 1.1.1. Interfaz de 3ds Max
- 1.1.2. Configuraciones personalizadas
- 1.1.3. Modelado con primitivas y deformadores

1.2. Modelado con referencias
- 1.2.1. Creación de imágenes de referencia
- 1.2.2. Suavizado de superficies duras
- 1.2.3. Organización de escenas

1.3. Mallas de alta resolución
- 1.3.1. Modelado suavizado básico y grupos de suavizado
- 1.3.2. Modelado con extrusiones y biseles
- 1.3.3. Usando el modificador Turbosmooth

1.4. Modelado con *Splines*
- 1.4.1. Modificando curvaturas
- 1.4.2. Configurando las caras de los polígonos
- 1.4.3. Extruyendo y esferizando

1.5. Creando formas complejas
- 1.5.1. Configurando componentes y grilla de trabajo
- 1.5.2. Duplicando y soldando componentes
- 1.5.3. Limpiando polígonos y suavizando

1.6. Modelando con cortes de bordes
- 1.6.1. Creación y posicionamiento de la plantilla
- 1.6.2. Haciendo cortes y limpiando topología
- 1.6.3. Extruyendo formas y creando pliegues

1.7. Modelado a partir de modelo *Low poly*
- 1.7.1. Iniciando con la forma básica y agregando chaflanes
- 1.7.2. Agregando subdivisiones y generando bordes
- 1.7.3. Cortes, soldaduras y detalles

1.8. Modificador *Edit Poly* I
- 1.8.1. Flujo de trabajo
- 1.8.2. Interface
- 1.8.3. *Sub Objects*

1.9. Creación de objetos compuestos
- 1.9.1. *Morph, Scatter, Conform* y *Connect Compound objects*
- 1.9.2. *BlobMesh, ShapeMerge* y *Boolean Compound objects*
- 1.9.3. *Loft, Mesher* y *Proboolean Compound objects*

1.10. Técnicas y estrategias para crear *UVs*
- 1.10.1. Geometrías simples y geometrías tipo arco
- 1.10.2. Superficies duras
- 1.10.3. Ejemplos y aplicaciones

## **Módulo 2.** Modelado poligonal avanzado en 3D Studio Max

2.1. Modelado de una nave Sci-FI
- 2.1.1. Creando nuestro espacio de trabajo
- 2.1.2. Comenzando con el cuerpo principal
- 2.1.3. Configuración para las alas

2.2. La cabina
- 2.2.1. Desarrollo del área de la cabina
- 2.2.2. Modelando el panel de control
- 2.2.3. Agregando detalles

2.3. El fuselaje
- 2.3.1. Definiendo componentes
- 2.3.2. Ajustando componentes menores
- 2.3.3. Desarrollo del panel bajo el cuerpo

2.4. Las alas
- 2.4.1. Creación de las alas principales
- 2.4.2. Incorporación de la cola
- 2.4.3. Agregando insertos para los alerones

2.5. Cuerpo principal
- 2.5.1. Separación de las partes en componentes
- 2.5.2. Creando paneles adicionales
- 2.5.3. Incorporando las puertas de los muelles

2.6. Los motores
- 2.6.1. Creando el espacio para los motores
- 2.6.2. Construyendo las turbinas
- 2.6.3. Agregando los escapes

2.7. Incorporación de detalles
- 2.7.1. Componentes laterales
- 2.7.2. Componentes característicos
- 2.7.3. Refinando componentes generales

2.8. Bonus I – Creación del casco de piloto
- 2.8.1. Bloque de la cabeza
- 2.8.2. Refinamientos de detalles
- 2.8.3. Modelado del cuello del casco

2.9. Bonus II – Creación del casco de piloto
- 2.9.1. Refinamientos del cuello del casco
- 2.9.2. Pasos para detalles finales
- 2.9.3. Finalización de la malla

2.10. Bonus III – Creación de un robot copiloto
- 2.10.1. Desarrollo de las formas
- 2.10.2. Añadiendo detalles
- 2.10.3. Aristas de soporte para subdivisión

## **Módulo 3.** Modelado *Low Poly* 3D Studio Max

3.1. Modelado de vehículo de maquinaria pesada
- 3.1.1. Creación del modelo volumétrico
- 3.1.2. Modelado volumétrico de las orugas
- 3.1.3. Construcción volumétrica de la pala

3.2. Incorporando diferentes componentes
- 3.2.1. Volumetría de la cabina
- 3.2.2. Volumetría del brazo mecánico
- 3.2.3. Volumetría de la espada de la pala mecánica

3.3. Agregando subcomponentes
- 3.3.1. Creando los dientes de la pala
- 3.3.2. Agregando el pistón hidráulico
- 3.3.3. Conectando subcomponentes

3.4. Incorporando detalles a volumetrías I
- 3.4.1. Creando los *Caterpillars* de las orugas
- 3.4.2. Incorporando los rodamientos de las orugas
- 3.4.3. Definiendo la carcasa de las orugas

3.5. Incorporando detalles a volumetrías II
- 3.5.1. Subcomponentes del chasis
- 3.5.2. Cobertores de los rodamientos
- 3.5.3. Agregando cortes de piezas

3.6. Incorporando detalles a volumetrías III
- 3.6.1. Creación de los radiadores
- 3.6.2. Agregando la base del brazo hidráulico
- 3.6.3. Creando los caños de escape

3.7. Incorporando detalles a volumetrías IV
- 3.7.1. Creando la rejilla protectora de la cabina
- 3.7.2. Agregando tuberías
- 3.7.3. Agregando tuercas, bulones y remaches

3.8. Desarrollando el brazo hidráulico
- 3.8.1. Creación de los soportes
- 3.8.2. Retenedores, arandelas, tornillos y conexiones
- 3.8.3. Creación del cabezal

3.9. Desarrollando la cabina
- 3.9.1. Definiendo la carcasa
- 3.9.2. Agregando parabrisas
- 3.9.3. Detalles del picaporte y los faros

3.10. Desarrollo mecánico de la excavadora
- 3.10.1. Creando el cuerpo y los dientes
- 3.10.2. Creación del rodillo dentado
- 3.10.3. Cableado con estrías, conectores y sujetadores

*No esperes más, matricúlate en esta capacitación online y adquiere tu titulación de forma directa, sin entregar ningún trabajo final"*

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.

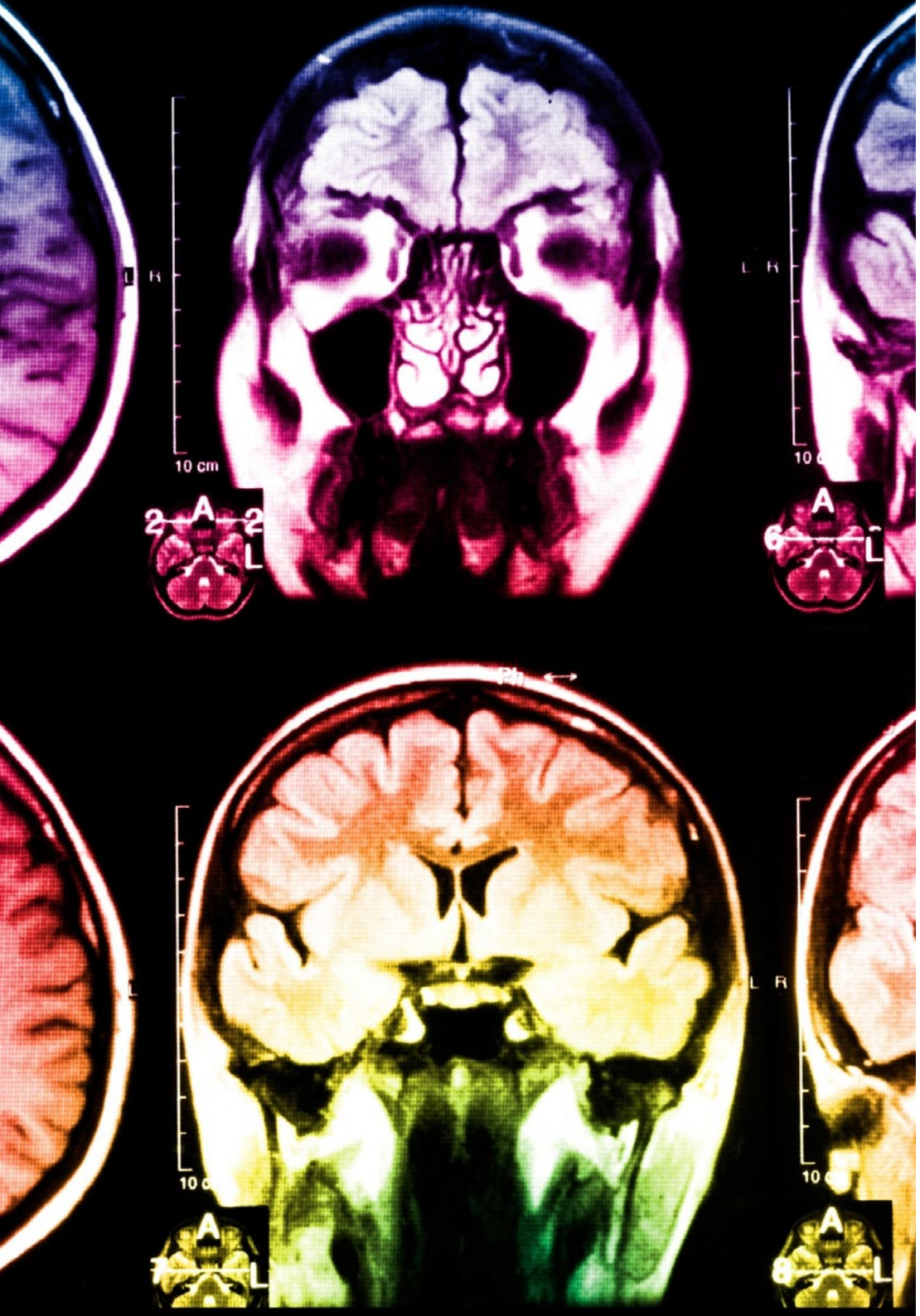
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica,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

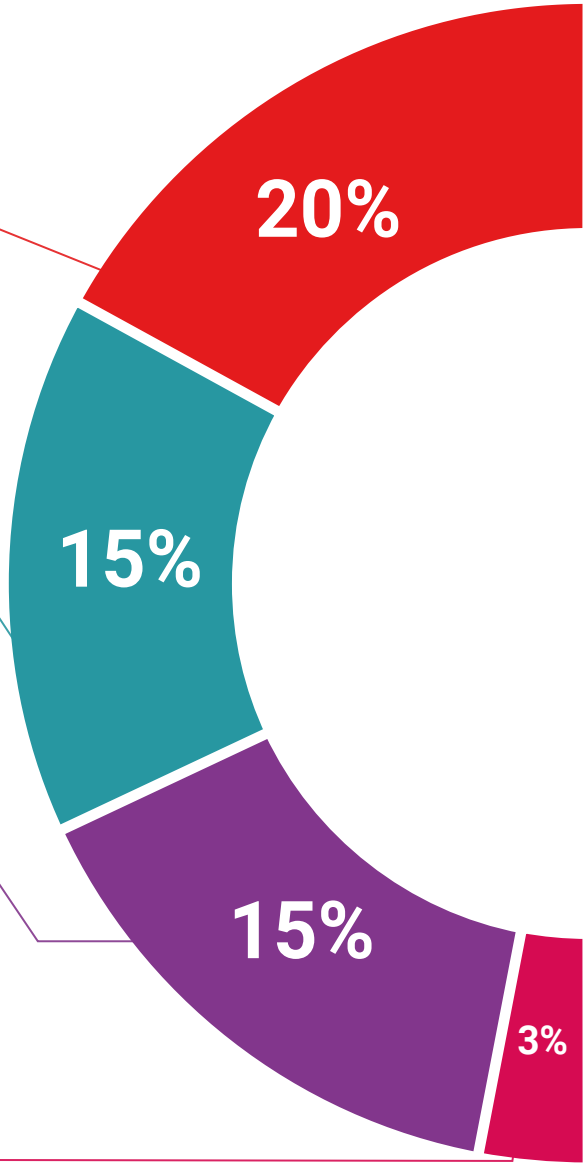
### Resúmenes interactivos

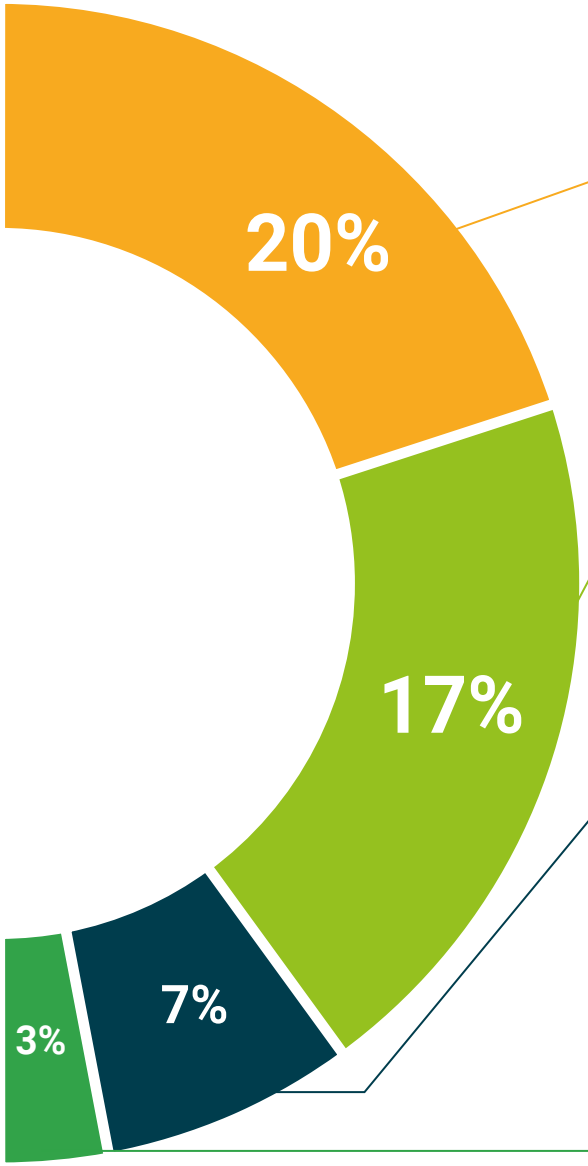
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Este programa en Modelado Poligonal en 3ds Max garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Modelado Poligonal en 3ds Max** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación.

Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en Modelado Poligonal en 3ds Max**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**

tech universidad

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

**Experto Universitario en Modelado Poligonal en 3ds Max**

Se trata de un título propio de 450 horas de duración equivalente a 18 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

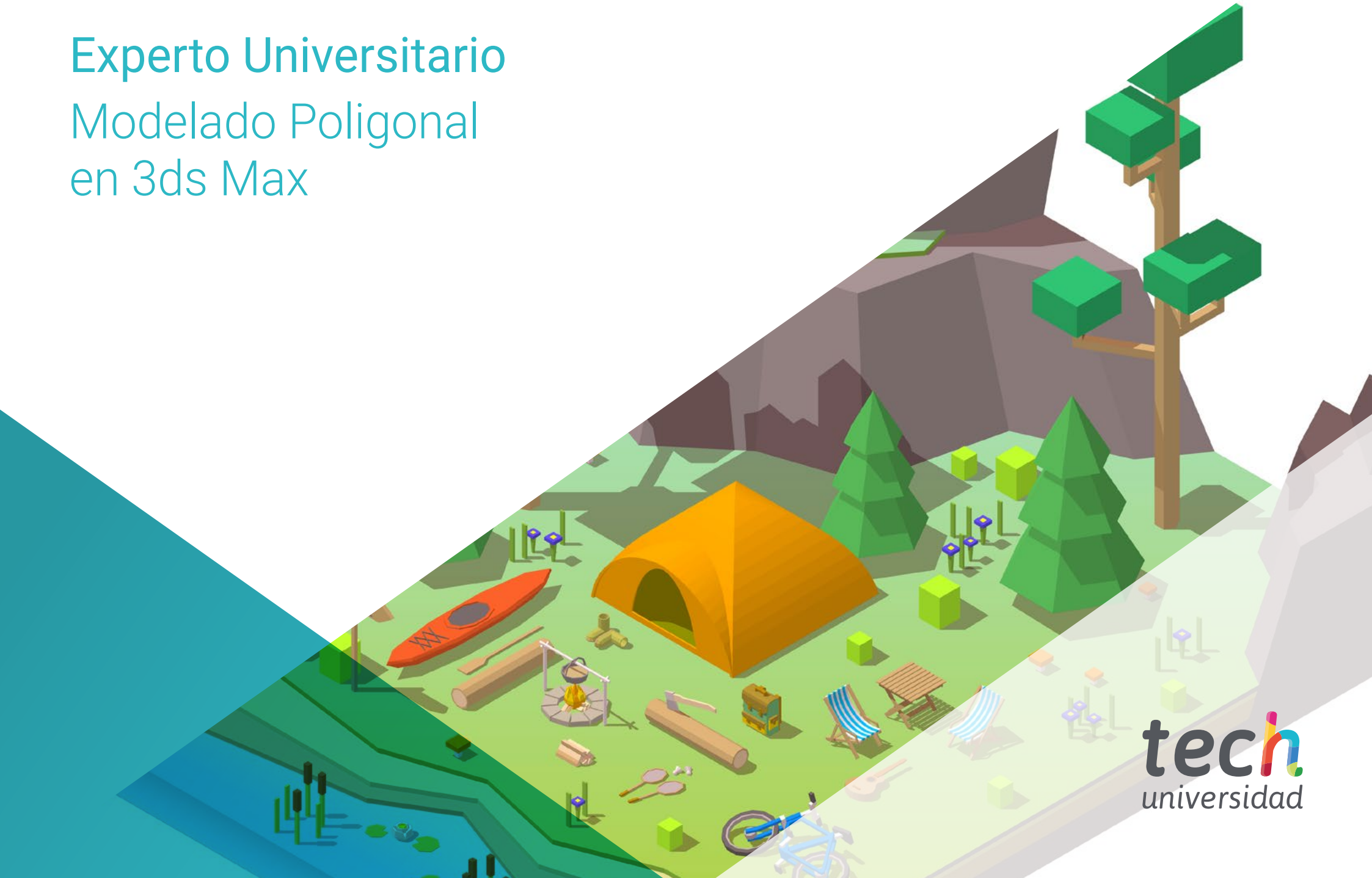
código único TECH: AFWDR23S techtitute.com/titulos

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

# Experto Universitario
## Modelado Poligonal en 3ds Max

- Modalidad: **online**
- Duración: **3 meses**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Acreditación: **18 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

# Experto Universitario
## Modelado Poligonal en 3ds Max



tech universidad