

# Programa Avançado

## Modelagem 3D com 3D Studio Max



## Programa Avançado Modelagem 3D com 3D Studio Max

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Global University
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/informatica/programa-avancado/programa-avancado-modelagem-3d-3d-studio-max](http://www.techtute.com/br/informatica/programa-avancado/programa-avancado-modelagem-3d-3d-studio-max)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 16*

05

Metodologia de estudo

---

*pág. 22*

06

Certificado

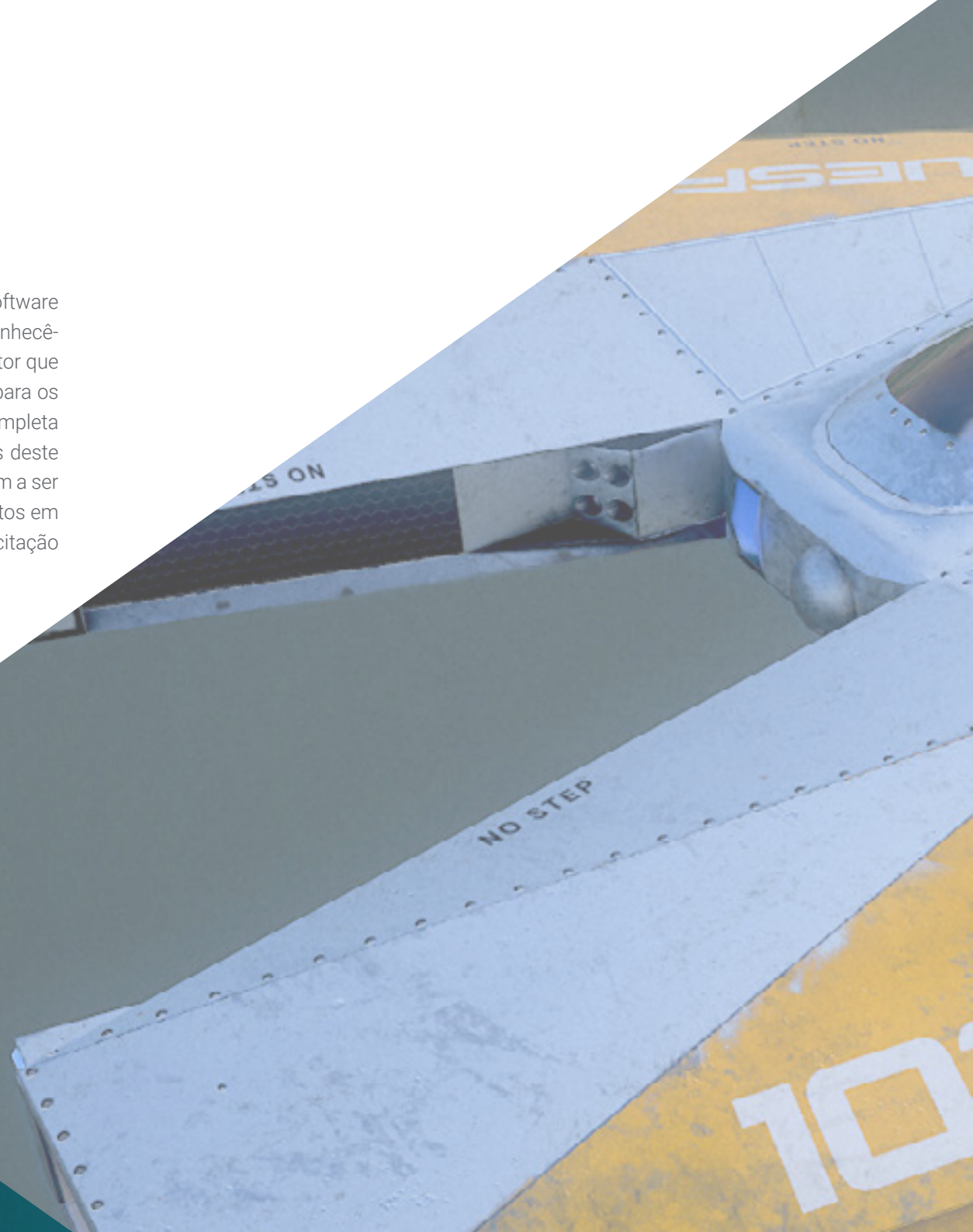
---

*pág. 32*

# 01

# Apresentação

Entre os principais programas de modelagem tridimensional destaca-se o software 3D Studio Max. Qualquer profissional que queira trabalhar nesta área deverá conhecê-lo e, evidentemente, dominá-lo, a fim de responder às necessidades de um setor que demanda especialistas em design 3D. Esta ferramenta é de grande utilidade para os profissionais que buscam um acabamento perfeito em sua modelagem. Esta completa capacitação permitirá um conhecimento preciso de todas as funcionalidades deste software, de cada interface e controles para editar, de acordo com a modelagem a ser realizada, e também nas utilidades do motor gráfico V-Ray. Todos estes aspectos em um formato 100% online, ao qual você terá acesso durante os 6 meses de capacitação e com todos os seus recursos pedagógicos disponíveis na plataforma virtual.





“

*De forma online, prática e fácil: você aprenderá a usar todas as dimensões do principal software de modelagem tridimensional 3D Studio Max”*

Este importante programa na área de design e modelagem tridimensional, 3DS Max, permite trazer qualquer modelagem necessária para um plano 3D. A sua utilização é cada vez mais comum na dimensão da produção industrial, impressões em 3D, planificação e design de gráficos ou no desenvolvimento de animações e videogames. De qualquer forma, ter conhecimentos em modelagem 3D com o 3D Studio Max, é estar na vanguarda de um setor que demanda cada vez mais profissionais nesta área.

O conteúdo deste plano educacional proporciona uma visão geral das funcionalidades básicas do software, sua interface e os controles mais importantes. Além disso, é feita uma pausa em todo tipo de edição possível com o programa a fim de fazer qualquer modelagem que seja solicitada. Este Programa Avançado de Modelagem 3D com 3D Studio Max também contempla o conceito de renderização de modelos com o motor V-Ray, que é uma extensão do Autodesk e permite a criação de *renders* hiper-realistas.

É fundamental que o aluno aprenda como alterar as configurações básicas do software e também os truques de modelagem sem a necessidade de alterar a geometria do objeto, obtendo um efeito mais arredondado da superfície. O aluno também terá a orientação prática e uma conexão constante com a equipe de professores, especialistas e profissionais de grande prestígio em sua área.

Um Programa Avançado ministrado totalmente *online*, permitindo ao aluno organizar seu tempo e ritmo de aprendizagem, de acordo com suas atividades pessoais e profissionais. Graças à metodologia de ensino: *Através da metodologia de ensino: relearning e learning by doing* o aluno adquirirá o conhecimento de forma autônoma, acessando os melhores recursos pedagógicos quando necessário, garantindo a aquisição das competências e habilidades indispensáveis para o sucesso em seu trabalho.

Este **Programa Avançado de Modelagem 3D com 3D Studio Max** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Modelagem 3D com 3D Studio Max
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Contém exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Aulas teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



*Através deste programa, você poderá controlar o 3D Studio Max em sua dimensão mais complexa"*

“

*Esta capacitação desenvolvida pela TECH e ministrada com a tecnologia o Relearning. e learning by doing promoverá uma aprendizagem pela prática”*

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

*Nossa equipe de professores irá acompanhá-lo ao longo deste Programa Avançado, garantindo uma aprendizagem autônoma e eficaz.*

*Aprenda a utilizar as configurações mais avançadas e complexas do 3DS Max através deste Programa Avançado totalmente online.*



# 02

## Objetivos

Esta capacitação visa preparar o usuário ou aluno para desenvolver um modelo desde sua criação original até sua renderização final. Isso permitirá que o aluno aprenda a utilizar adequadamente cada ferramenta oferecida pelo software, utilizando elementos 2D e transformando-os em 3D ou simplesmente gerando-os do zero. Dentro dos diferentes setores que estão à procura de especialistas na área de design tridimensional, o acesso a mais oportunidades de trabalho torna-se possível.



“

*Aproveite as novas oportunidades profissionais, aprimorando suas habilidades em design com o 3DS Max”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Conhecer detalhadamente todas as etapas para criar uma modelagem 3D profissional
- ◆ Conhecer e entender o funcionamento das texturas e como elas influenciam a modelagem
- ◆ Dominar vários programas voltados à modelagem, texturização e tempo real utilizados no mundo profissional da atualidade
- ◆ Aplicar os conhecimentos adquiridos na solução de problemas de modelagem
- ◆ Organizar e controlar o tempo dedicado a uma modelagem 3D completa, aprendendo a valorizar seu desempenho diante de possíveis trabalhos
- ◆ Conhecer as últimas atualizações no mundo da modelagem e dos videogames, conhecendo as ferramentas mais atualizadas e utilizadas de cada programa
- ◆ Ter habilidade com os conhecimentos adquiridos para criar seus próprios projetos e acrescentar de forma inteligente ao seu Portfólio
- ◆ Desenvolver os recursos de cada programa para obter o melhor efeito para sua modelagem
- ◆ Organizar de forma profissional o tempo de trabalho adequado para um emprego
- ◆ Resolução de problemas complexos e tomada de decisões responsáveis





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Modelagem 3D com 3DS Max

- ◆ Conhecer detalhadamente a funcionalidade do programa 3DS Max
- ◆ Conhecer detalhadamente a interface do programa e seus controles
- ◆ Transformar a geometria para obter a forma desejada da maneira mais rápida e eficiente possível
- ◆ Aprender todos os efeitos dos modificadores e combiná-los para um maior efeito
- ◆ Compreender as operações *booleanas* e saber como utilizá-las a nosso favor
- ◆ Utilizar elementos 2D para combiná-los com nossos 3D criando formas de maneira mais eficiente

### Módulo 2. Modelagem 3D com 3DS Max Avançado

- ◆ Conhecer detalhadamente duas formas de edição e utilizá-las de acordo com o tipo de modelagem ou com o objetivo
- ◆ Conhecer todos os tipos de edição de programas para criar qualquer tipo de modelagem proposta pelo usuário
- ◆ Personalizar o programa para utilizá-lo da maneira mais rápida e eficiente para cada profissional
- ◆ Conhecer e utilizar as ferramentas mais avançadas do programa
- ◆ Introduzir os *Plugins* e *Scripts* para utilizá-los em benefício do processo de modelagem

### Módulo 3. Renderização com Motor V-Ray em 3DS Max

- ◆ Conhecer detalhadamente o motor V-Ray designado para o programa 3DS Max
- ◆ Configurar as opções de renderização para atribuir o motor de render desejado
- ◆ Conhecer os materiais próprios de V-Ray e trabalhar com eles através de nós
- ◆ Migrar as texturas criadas no Substance Painter para o motor V-Ray
- ◆ Configurar a iluminação da nossa cena V-Ray
- ◆ Entregar mais detalhes ao nosso modelo sem a necessidade de alterar ou acrescentar geometria
- ◆ Posicionar de forma inteligente nosso modelo e a câmera para criar uma cena interessante
- ◆ Realizar *renderizações* estáticas e animadas de nosso modelo.



*Aprenda a projetar tridimensionalmente, do início ao fim, tudo o que precisar: modelos para impressão 3D, planos, gráficos, animações, videogames, etc.”*

# 03

## Direção do curso

Uma conceituada equipe de profissionais e especialistas em sua área integra a administração e o corpo docente deste Programa Avançado, cuja estrutura foi desenvolvida por eles mesmos, aplicando toda a sua experiência neste enriquecedor plano de estudos. Desta forma, o aluno não só aprenderá em uma dimensão teórica e prática, mas também desenvolverá um sentido crítico profissional, através da expertise deste profissionais. Além disso, serão responsáveis por ministrar as aulas em cada módulo, bem como proporcionar o material bibliográfico e prático no qual cada conteúdo do programa é apresentado de forma detalhada.



“

*Aproveite para aprender com os especialistas de maior prestígio desta área”*

## Direção



### Sra. Teresa Vidal Peig

- ♦ Especialista em artes e tecnologia (arte digital, 2D, 3D, VR e AR)
- ♦ Designer e criador de esboços de personagens 2D para jogos para celular
- ♦ Designer da Sara Lee, Bordy Motorbikes, Hebo e Full Gass
- ♦ Professora e Diretora do Mestrado em Programação de Videogames
- ♦ Professora na Universidade de Girona
- ♦ PhD em Arquitetura pela Universidade Politécnica da Catalunha.
- ♦ Formada em Belas Artes pela Universidade de Barcelona

## Professores

### Sra. Laura Jiménez Vaquero

- ♦ Modelador orgânico e de adereços, *grooming*, *texturing* e *shading artist*
- ♦ Modelador 3D orgânico e inorgânico para Utopia Avatars no EGO W3RLD
- ♦ Desenvolvimento de modelagem 3D *hard surface* para campanhas publicitárias no Kutuko Studio
- ♦ Desenvolvimento de modelagem orgânica para a campanha publicitária do Nein Club.
- ♦ Desenvolvimento de modelagem 3D para design de interiores na Miltidesign
- ♦ Realização e coordenação da exposição coletiva de mulheres "Femenino plural".
- ♦ Trabalho de imagem para a animação 2D "Naturaleza Encendida" no Royal Botanical Garden de Madri
- ♦ Formada em Belas Artes pela Universidade Complutense de Madri
- ♦ Mestrado em Modelagem Orgânica por Lightbox Academy



# 04

## Estrutura e conteúdo

Este programa foi elaborado para facilitar ao máximo a compreensão da interface e funcionalidade do software 3DS Max. Apresentaremos 3 grandes módulos de ensino, abrangendo a modelagem 3D com 3DS Max, a modelagem 3D com 3DS Max Avançado e a renderização com motor VRay em 3DS Max. Um completo plano de estudos que fornecerá ao aluno todos os materiais didáticos, tais como vídeos de alta definição e outros materiais multimídia.



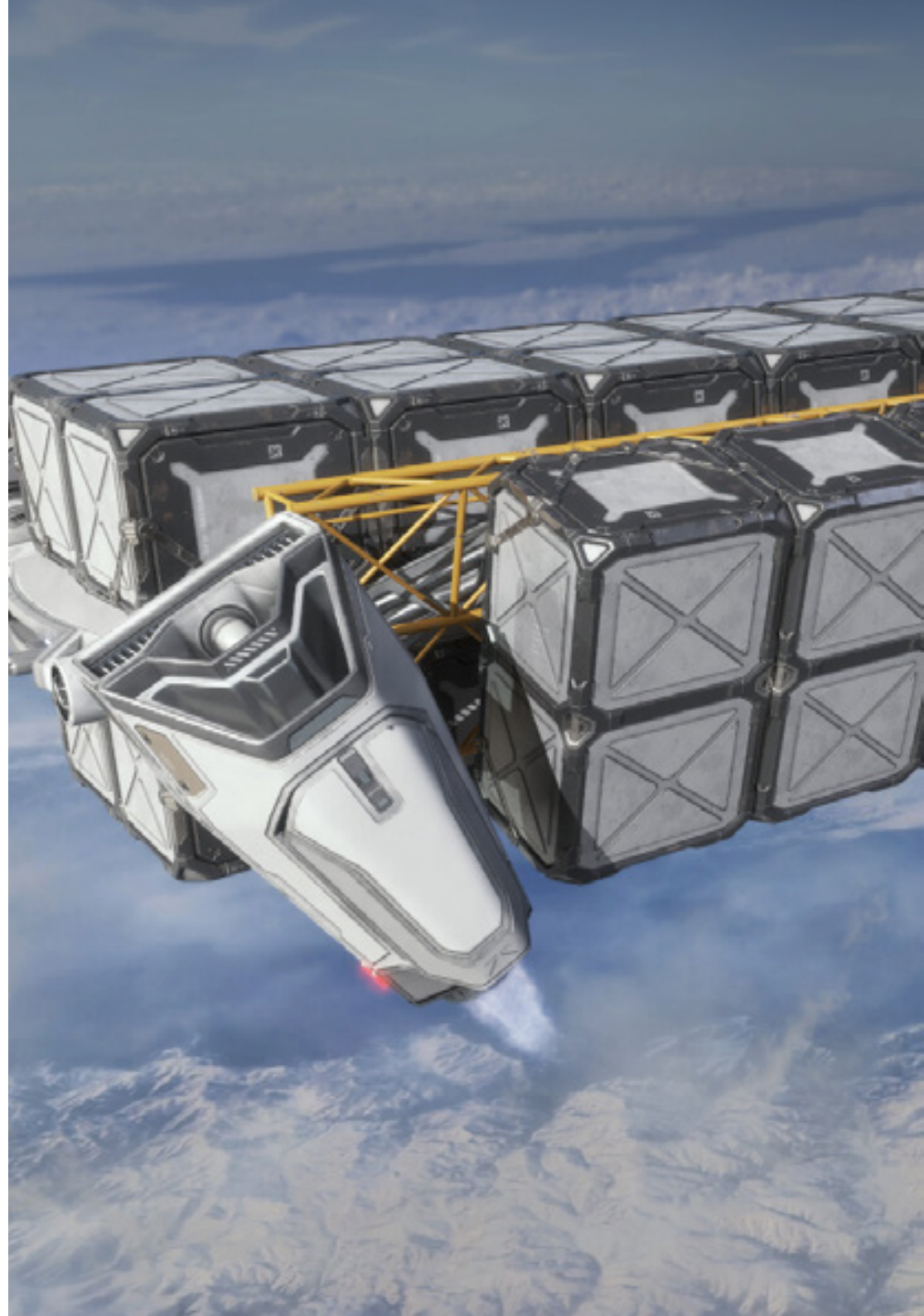


“

*Este Programa Avançado proporcionará os conhecimentos necessários para o uso avançado do software 3DS Max”*

## Módulo 1. Modelagem 3D com 3DS Max

- 1.1. Modelagem 3D com 3DS Max
  - 1.1.1. Órbita, visores e vistas
  - 1.1.2. Modos de visualização da geometria
  - 1.1.3. *Steering Wheels*
- 1.2. Transformações e Geometria
  - 1.2.1. Transformações interativas e paramétricas
  - 1.2.2. Primitivas padrão e estendidas
  - 1.2.3. Transformação de escala
  - 1.2.4. *Select and Place / Select and Rotate*
  - 1.2.5. Alinhamento e Simetria
- 1.3. Operações principais
  - 1.3.1. Duplicar, Seleção Interativa e Grupos de Seleção e Elementos
  - 1.3.2. Camadas, *Grid*, *Snap* e Pontos de Pivot
  - 1.3.3. Vínculos, sistemas de coordenadas, ações, vistas e geometria isolada
- 1.4. Modificadores paramétricos
  - 1.4.1. *Bend*, *Taper*, *Skew* e *Twist*
  - 1.4.2. *Stretch* e *Squeeze*
  - 1.4.3. *Ripple*, *Wave* e *Noise*
  - 1.4.4. *Spherify*, *Lattice* e *Mirror*
  - 1.4.5. *Push* e *Relax*
  - 1.4.6. *Slice*, *Shell* e *CapHoles*
- 1.5. Modificadores de deformação livre
  - 1.5.1. Modificadores FFD
  - 1.5.2. FFD Cyl
  - 1.5.3. FFD Box
- 1.6. Objetos de composição
  - 1.6.1. Operações Booleanas. *Boolean* e *ProBoolean*
  - 1.6.2. Dispersão de objetos. *Scatter*
  - 1.6.3. Morfismo. *Morph*





- 1.7. Formas 2D. *Splines*
  - 1.7.1. *Splines* e suas opções
  - 1.7.2. A linha e tipos de vértices
  - 1.7.3. Subobjeto vértice, segmento e *spline*
- 1.8. Formas 2D. *Splines* avançado
  - 1.8.1. *Splines* editável e uso do *Grid* e do *Snap* para criar formas 2D
  - 1.8.2. Modificadores paramétricos, FFD e Booleans com *Splines*
  - 1.8.3. *Splines* estendidas e a seção
- 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 composição. *Splines*
  - 1.10.1. *Loft*
  - 1.10.2. *Terrain*
  - 1.10.3. *Shape Merge*

## Módulo 2. Modelagem 3D com 3DS Max Avançado

- 2.1. Edição de malhas. Edição Poligonal
  - 2.1.1. Edição Poligonal. *EditablePoly* e *EditPoly*
  - 2.1.2. Paineis, seleção e seleção flexível
  - 2.1.3. Modificador *TurboSmooth*, *MeshSmooth* e HSDD
- 2.2. Edição de malhas. Geometria
  - 2.2.1. Edição de vértices, arestas e bordas
  - 2.2.2. Edição de polígono, elemento e geometria
  - 2.2.3. Geometria. Planos de corte e maior resolução
- 2.3. Edição de malhas. Grupos de seleção
  - 2.3.1. Alinhamento e Visibilidade de Geometria
  - 2.3.2. Seleção. Subobjetos, IDs de material e grupos de suavização
  - 2.3.3. Subdivisão de superfície e pintura de vértices

- 2.4. Edição de malhas. *Surface*
  - 2.4.1. Deslocamento Geométrico e Pincel de Deformação
  - 2.4.2. Modo Plano e *EditableMesh*
  - 2.4.3. *Splines + Surface*
- 2.5. Edição de malhas avançado
  - 2.5.1. *EditablePatch*
  - 2.5.2. *Model Sheet* e *Setup* para a modelagem
  - 2.5.3. Simetria. Calco e *Symmetry*
- 2.6. Personalização do usuário
  - 2.6.1. Ferramenta *Display Floater* e *Panel Display*
  - 2.6.2. Propriedades do objeto e preferências
  - 2.6.3. Personalização UI. *ShortCuts*, menus e cores
  - 2.6.4. Configuração de visores
- 2.7. Distribuição de objetos
  - 2.7.1. Vista Ortográfica
  - 2.7.2. Ferramenta de espaçamento e *SnapShot*
  - 2.7.3. Ferramenta de clonagem e alinhamento
  - 2.7.4. Matrizes *Array*
- 2.8. Operações geométricas
  - 2.8.1. Combinação poligonal e paramétrica
  - 2.8.2. Combinação poligonal e formas
  - 2.8.3. Combinação poligonal e *booleana*
  - 2.8.4. Combinação poligonal, spline, paramétrica e *booleana*
- 2.9. Outras ferramentas
  - 2.9.1. *Loops*, restrições e divisão de arestas
  - 2.9.2. *Isoline* e colapsar modificadores
  - 2.9.3. Contador de polígonos e tipos de otimização
- 2.10. *Plugins* e *Scripts*
  - 2.10.1. *Plugins* e *Scripts*. *Grass-o-matic*
  - 2.10.2. Criação de ervas e fibras com *Grass-o-matic*
  - 2.10.3. *Plugin Greeble*
  - 2.10.4. *Script Voronoi*. *Fracture*

### Módulo 3. Renderização com Motor V-Ray em 3DS Max

- 3.1. Atribuição do motor de *Render* V-Ray
  - 3.1.1. Preparação do espaço de *render*
  - 3.1.2. Opções do *Setup* de *Render* e atribuir *render*
  - 3.1.3. Otimizar o tempo de *renderização*
- 3.2. Iluminação e criação de luzes
  - 3.2.1. Iluminação em 3 pontos
  - 3.2.2. Configuração de luzes
  - 3.2.3. *Render Region*
- 3.3. Criação e aplicação de materiais
  - 3.3.1. Materiais V-Ray
  - 3.3.2. Configuração de materiais V-Ray
  - 3.3.3. *Self-Illumination*
- 3.4. Do Substance Painter ao V-Ray
  - 3.4.1. Conectar os nós e ajustar o material
  - 3.4.2. *Presets* de exportação
  - 3.4.3. Configurar Smart Material em V-Ray
- 3.5. Detalhes e posicionamento na cena
  - 3.5.1. Aplicação de sombras de acordo com a posição do modelo
  - 3.5.2. Ajustar o modelo e a silhueta
  - 3.5.3. Base metálica
- 3.6. Arredondamento de superfícies
  - 3.6.1. *V-RayEdgeTex*
  - 3.6.2. Funcionalidade e configuração
  - 3.6.3. Renderização com e sem arredondamento
- 3.7. Campo de visão
  - 3.7.1. A Câmera e o plano
  - 3.7.2. Abertura da câmera
  - 3.7.3. Campo de visão



- 3.8. *Ambient Occlusion* e Iluminação global
  - 3.8.1. GI e *Render Elements*
  - 3.8.2. V-RayExtraTex e V-RayDirt
  - 3.8.3. Multiplicador de Iluminação Global
- 3.9. Renderização de uma moldura estática
  - 3.9.1. Ajustar valores de *Renderização*
  - 3.9.2. Salvar a renderização final
  - 3.9.3. Composição do *Ambient Occlusion*
- 3.10. Renderização de uma sequência
  - 3.10.1. Animação da câmera
  - 3.10.2. Opções de renderização para sequência
  - 3.10.3. Montagem de molduras para a sequência

“O que você está esperando? Inscreva-se agora e abra-se para as oportunidades de trabalho em um setor em crescimento”

05

# Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

*A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”*

## O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo  
(das quais poderá nunca participar)”*



## Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

*O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”*

## Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



## Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

*O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.*



## Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para a importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



*O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”*

### A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.

## A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

*Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.*

*Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.*



Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



#### Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



#### Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



#### Resumos interativos

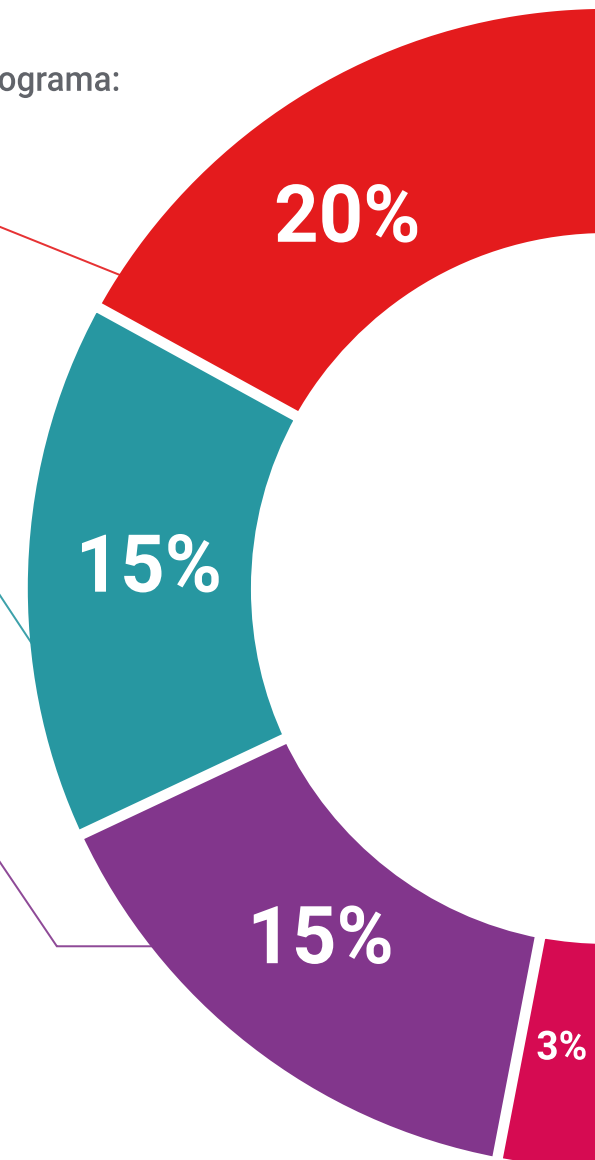
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

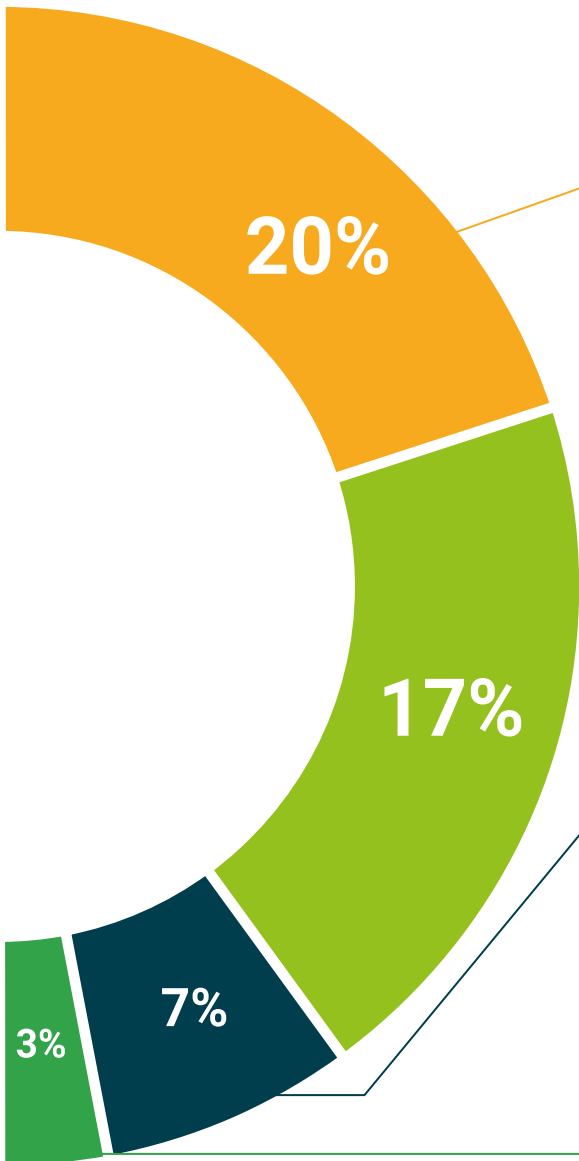
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





#### Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



#### Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.  
O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



#### Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



06

# Certificado

O Programa Avançado de Modelagem 3D com 3D Studio Max garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Global University.



“

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

Este programa permitirá a obtenção do certificado **Programa Avançado de Modelagem 3D com 3D Studio Max** reconhecido pela **TECH Global University**, a maior universidade digital do mundo

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra ([boletim oficial](#)). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento de seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, pesquisadores e acadêmicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências em sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Programa Avançado de Modelagem 3D com 3D Studio Max**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

Créditos: **18 ECTS**



futuro  
saúde confiança pessoas  
informação orientadores  
educação certificação ensino  
garantia aprendizagem  
instituições tecnologia  
comunidade compromisso  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento site

**tech** global  
university

## Programa Avançado Modelagem 3D com 3D Studio Max

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Global University
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

# Programa Avançado

## Modelagem 3D com 3D Studio Max

