

Esperto Universitario

Modellazione Poligonale in 3ds Max



Esperto Universitario Modellazione Poligonale in 3ds Max

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-modellazione-poligonale-3ds-max

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01 Presentazione

Il programma di Modellazione Poligonale in 3D Studio Max tratta uno dei software più utilizzati nel settore della progettazione e dello sviluppo di videogiochi. Si delinea così un utile strumento che consente di modellare in mesh i prototipi utilizzati all'interno di una composizione. Questa proposta didattica, pensata per i professionisti del settore che hanno bisogno di aggiornare le proprie conoscenze in 3ds Max, consente di passare dalle funzionalità più elementari a quelle più avanzate, compreso il lavoro di modellazione *Low Poly*. Permette inoltre di tenersi aggiornati senza dover sacrificare la vita personale o lavorativa, poiché l'insegnamento avviene in modalità online e tutti i contenuti multimediali sono disponibili in qualsiasi momento sulla piattaforma virtuale.





“

*Diventa un esperto di modellazione
poligonale in 3D Studio Max e aggiorna
le tue conoscenze con questa offerta
didattica online”*

Modellare poligoni in 3ds Max è un'abilità molto utile nel campo dello sviluppo di videogiochi e della progettazione grafica. Ecco perché questo programma, ideato da prestigiosi professionisti del settore, è l'opzione ideale per approfondire la conoscenza di questo strumento. Dagli aspetti più elementari e introduttivi a quelli più avanzati, compresa la modellazione poligonale *Low Poly*.

I contenuti iniziano con un modulo introduttivo sulla Modellazione poligonale in 3ds Max, finalizzato all'acquisizione dei concetti e delle configurazioni del programma, all'approfondimento dello smoothing delle mesh e del loro funzionamento, alla progettazione di geometrie e all'applicazione di tecniche di trasformazione degli oggetti ed infine alla conoscenza della creazione di mappe UV.

In un secondo momento, il piano di studi si addentra nella modellazione poligonale avanzata con il programma 3D Studio Max e in una dinamica più pratica. In questa sezione vengono applicate tutte le tecniche per lo sviluppo di un prodotto specifico, viene approfondito il processo di realizzazione dei componenti e viene spiegata la topologia della modellazione di un velivolo per iniziare la costruzione del prototipo di una navicella fantascientifica. L'obiettivo è creare forme complesse attraverso lo sviluppo di forme semplici e comprendere la fisionomia di una forma bot.

L'ultima parte di questa attività didattica si concentra sulla modellazione *Low Poly* con 3D Studio Max. Si tratta di lavorare con le forme di base dei modelli meccanici, sviluppando la capacità di scomporre gli elementi e comprendendo a fondo come i dettagli creino l'effetto di realismo. Presenta anche una componente più pratica, concentrandosi sulla risoluzione di diverse tecniche per sviluppare i dettagli e capire come sono collegate le parti meccaniche.

In sintesi, un Esperto Universitario che offre la possibilità di reimpostare la propria carriera professionale verso la specializzazione in Modellazione Poligonale in 3ds Max. Il tutto in modalità totalmente online, con accesso illimitato ai contenuti tramite la piattaforma virtuale, per la quale è indispensabile solo una connessione a internet.

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

- ♦ Lo sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti nella modellazione poligonale in 3ds Max
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



In 6 mesi raggiungerai l'obiettivo di diventare un vero professionista della modellazione poligonale in 3D Studio Max"

“

Approfondisci la conoscenza del programma di modellazione poligonale all'avanguardia 3D Studio Max grazie a questo Esperto Universitario"

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

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

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Un piano didattico organizzato in 3 moduli perfettamente strutturati per un apprendimento progressivo.

Specializzati nella modellazione poligonale con 3ds Max applicata all'editing e alla progettazione di videogiochi.



02 Obiettivi

Questo programma, ideato da prestigiosi professionisti della modellazione poligonale per lo sviluppo di videogiochi, ha un obiettivo principale: che lo studente possa diventare un vero esperto del settore. Con un contenuto perfettamente strutturato, questa offerta didattica consente di specializzarsi verso un settore sempre più richiesto. L'acquisizione delle conoscenze è progressiva durante i 6 mesi del piano didattico e inizia con alcune nozioni di base e introduttive, seguite da concetti più complessi e specializzati. Al termine del corso apprendrai gli aspetti teorici e pratici della modellazione poligonale in 3ds Max.





“

*Apprendi la teoria e la pratica
della modellazione poligonale in
3ds Max”*



Obiettivi generali

- ◆ Approfondire la teoria della realizzazione delle forme per sviluppare i maestri della forma
- ◆ Imparare in dettaglio le basi della modellazione 3D nelle sue varie forme
- ◆ Generare progetti per diversi settori industriali e saperli applicare
- ◆ Conoscere tutti gli strumenti rilevanti per la professione di modellatore 3D
- ◆ Acquisire competenze per lo sviluppo di texture e FX di modelli 3D



Impara come applicare tutte le tecniche di modellazione poligonale in 3ds Max per lo sviluppo di prodotti specifici"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Modellazione Poligonale in 3ds Max

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

Modulo 2. Modellazione poligonale avanzata su 3D Studio Max

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

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

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

03

Direzione del corso

Prestigiosi professionisti del settore fanno parte del personale direttivo e docente di questo Esperto Universitario. Tutti hanno un alto livello di competenze didattiche per preparare gli studenti alle sfide di un settore in costante crescita e trasformazione, adattandosi alla programmazione e allo sviluppo di videogiochi, in particolare alla modellazione poligonale con strumenti all'avanguardia come 3ds Max. Grazie a un ampio background professionale e all'esperienza maturata, saranno in grado di far conoscere allo studente situazioni e realtà più simili alla vita reale.



“

Prestigiosi professionisti del settore fanno parte del personale direttivo e docente di questo Esperto Universitario”

Direzione



Dott. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

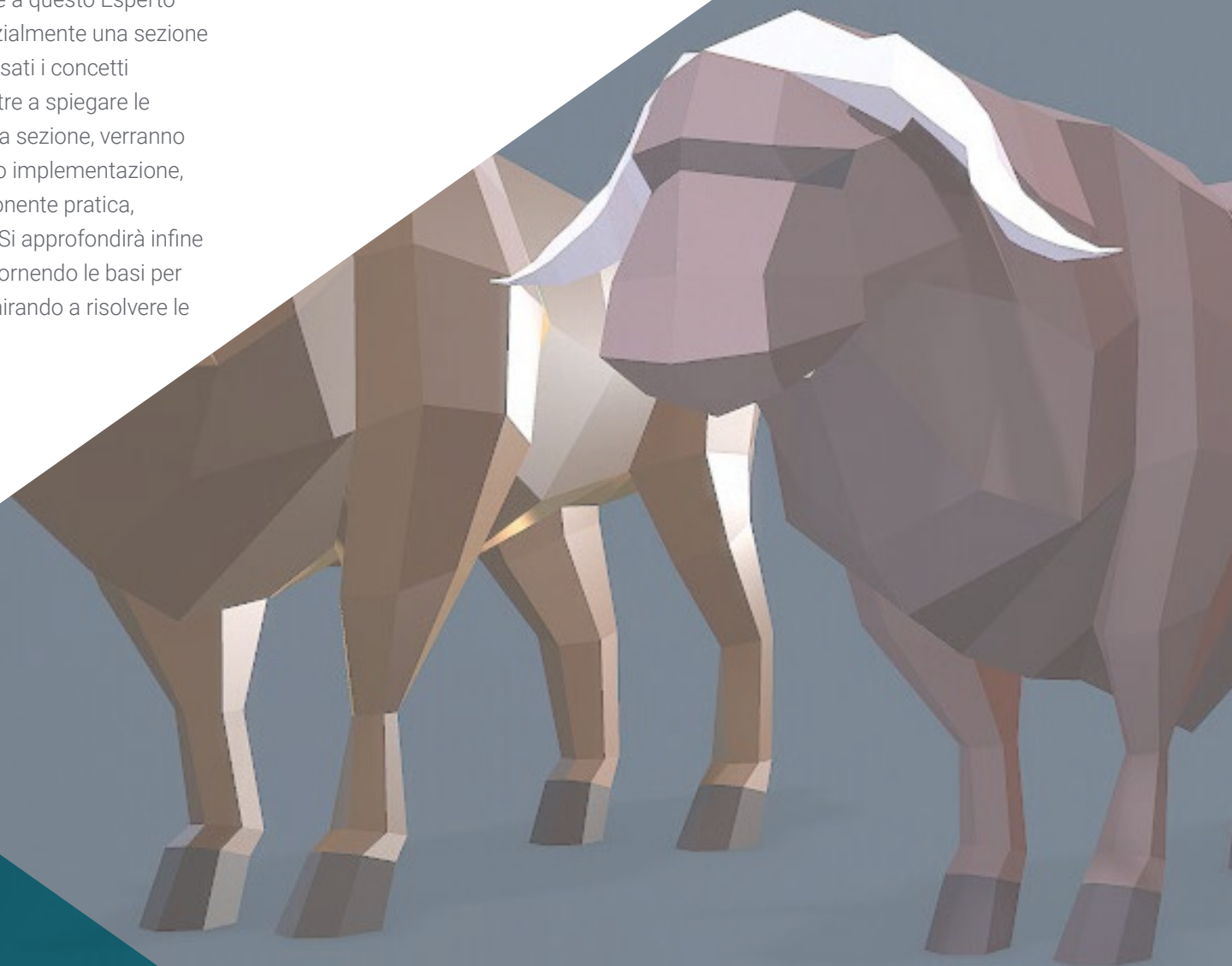
- ♦ 9 anni di esperienza nella modellazione 3D Aeronautica
- ♦ Artista 3D presso 3D Visualization Service Inc
- ♦ Produzione 3D per Boston Whaler
- ♦ Modellatore 3D per Shay Bonder Multimedia TV Production Company
- ♦ Produttore Audiovisivo in film digitali
- ♦ Product Designer per Escencia de los Artesanos di Eliana M
- ♦ Designer Industriale Specializzato in Prodotti. Università Nazionale di Cuyo
- ♦ Menzione d'onore ricevuta nel Concorso Mendoza Late
- ♦ Espositore al Salone Regionale delle Arti Visive Vendimia
- ♦ Seminario di Composizione Digitale. Università Nazionale di Cuyo
- ♦ Congresso Nazionale sul Design e la Produzione. CPRODI



04

Struttura e contenuti

Imparare la Modellazione Poligonale in 3ds Max è facile grazie a questo Esperto Universitario, suddiviso in 3 moduli. Il programma prevede inizialmente una sezione introduttiva alla modellazione poligonale, in cui verranno ripassati i concetti fondamentali e la messa in pratica della forma geometrica, oltre a spiegare le mesh e la creazione di immagini di riferimento. In una seconda sezione, verranno approfonditi gli strumenti più avanzati del programma e la loro implementazione, con la creazione di un modello. Questa sezione ha una componente pratica, fondamentale per l'apprendimento dell'uso di 3D Studio Max. Si approfondirà infine la modellazione *Low Poly*, che culmina la proposta didattica, fornendo le basi per comprendere come i dettagli rendano un effetto realistico e mirando a risolvere le diverse tecniche per la realizzazione dei dettagli.





“

Scopri la modellazione poligonale con 3ds Max, approfondisci i relativi strumenti e impara, inoltre, la modellazione Low Poly, grazie a questo Esperto Universitario in modalità online"

Modulo 1. Modellazione Poligonale in 3ds Max

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

- 1.9. Creazione di oggetti composti
 - 1.9.1. *Morph, Scatter, Conform* e *Connect Compound objects*
 - 1.9.2. *BlobMesh, ShapeMerge* e *Boolean Compound objects*
 - 1.9.3. *Loft, Mesher* e *Proboolean Compound objects*
- 1.10. Tecniche e strategie per la creazione di UV
 - 1.10.1. Geometrie semplici e geometrie ad arco
 - 1.10.2. Superfici dure
 - 1.10.3. Esempi e applicazioni

Modulo 2. Modellazione poligonale avanzata su 3D Studio Max

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

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

Modulo 3. Modellazione Low Poly 3D Studio Max

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

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



Crea modelli specifici di modellazione poligonale con 3ds Max grazie a questa offerta didattica"

05 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“ *Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera* ”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



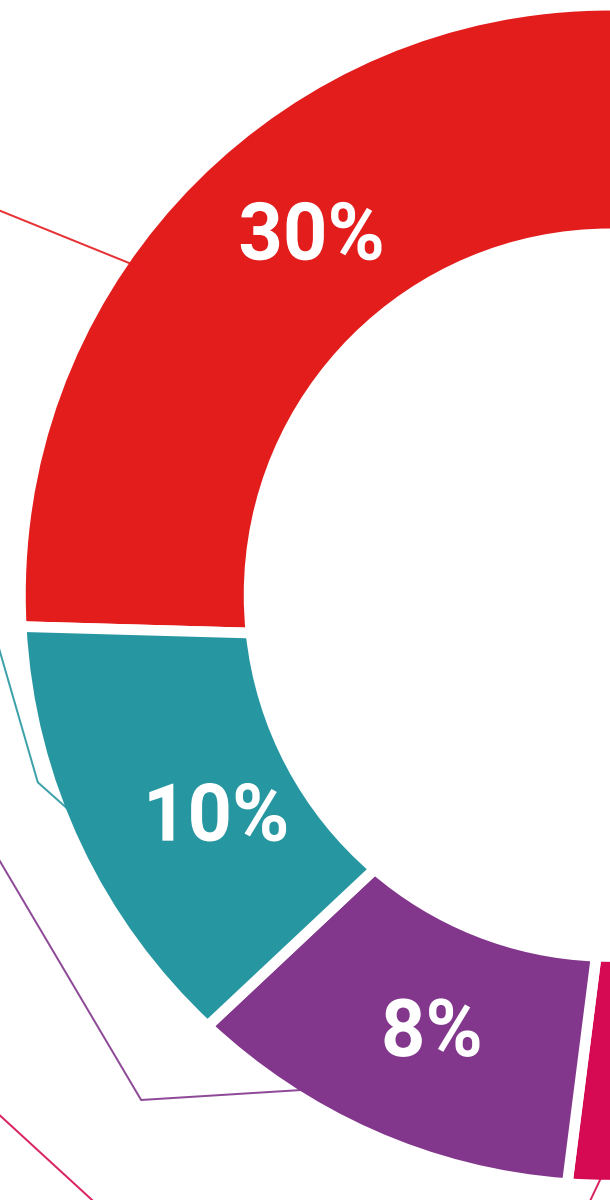
Pratiche di competenze e competenze

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



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

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



“

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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Modellazione Poligonale in 3ds Max** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Esperto Universitario in Modellazione Poligonale in 3ds Max**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **18 ECTS**



futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue



Esperto Universitario
Modellazione Poligonale
in 3ds Max

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

Esperto Universitario

Modellazione Poligonale in 3ds Max