

Experto Universitario

Modelado 3D con 3D Studio Max



Experto Universitario Modelado 3D con 3D Studio Max

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

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



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

La modelación tridimensional es una de las causas por la cual se ha revolucionado la industria gráfica de los videojuegos. Donde hace no mucho tiempo encontrábamos unos escenarios, personajes y formas, en dos dimensiones y más planos, ahora los juegos de pantalla destacan por sus grandes efectos realistas, en gran parte por la incorporación del diseño en 3D y las consiguientes técnicas y herramientas que dan esa mayor sensación de realidad a las producciones. 3D Studio Max es un programa puntero en el sector del diseño de gráficas para videojuegos y animaciones, saber dominarlo es fundamental en el currículum de un profesional especializado en el ámbito. Esta capacitación online aúna las características necesarias para aprender a manejarlo con destreza.



“

*Aprende a hacer modelación tridimensional con
3D Studio Max con esta capacitación online”*

3D Studio Max es uno de los programas punteros en la creación de imágenes, gráficas y formas para videojuegos por su eficacia, velocidad y simplicidad, lo cual garantiza a los profesionales del sector trabajar con calidad en sus diseños. Por ello, especializarse en su uso es abrir una ventaja competitiva con respecto a los profesionales que no controlen este software.

Este Experto Universitario comienza por el repaso de las funcionalidades del programa, en lo relacionado con la interfaz, los controles y sus configuraciones más importantes. Posteriormente el plan de estudio se centra en reconocer todo tipo de ediciones con el programa para poder afrontar cualquier modelado que se solicite.

Esta capacitación también aborda cuestiones sobre la renderización del modelado con el motor V-Ray, el cual es una extensión de Autodesk y que permite crear *Rends* hiperrealistas con materiales propios, por lo que el usuario también ahondará en la configuración básica del 3DS Max para que funcione en V-Ray. Asimismo, profundiza en trucos de modelación sin tener que cambiar la geometría del objeto, consiguiendo un efecto más redondeado de la superficie.

Todo este contenido está disponible de manera online, permitiendo que el alumno organice su tiempo y ritmo de aprendizaje en función de sus actividades profesionales. Gracias a la metodología *Relearning*, el itinerario educativo dispone de los mejores recursos pedagógicos para profundizar en ellos a su ritmo y tiempo disponible.

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

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



Aprende todo lo que necesitas saber sobre modelación tridimensional con 3D Studio Max a través de este Experto Universitario y especializa tu currículum

“

Este Experto Universitario te enseñará a renderizar el modelado con motor V-Ray, extensión de Autodesk, que te permitirá crear renders hiperrealistas”

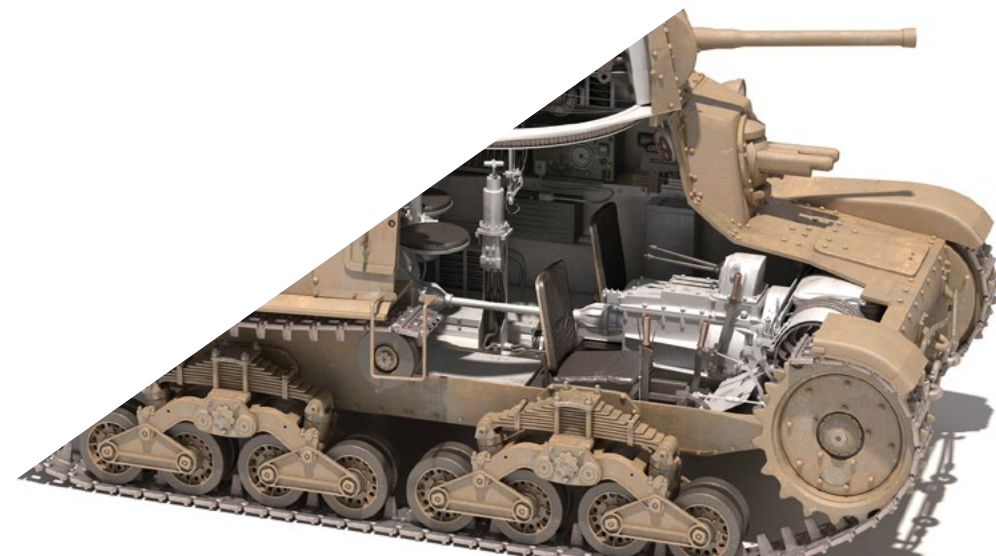
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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 curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Conoce el programa en profundidad, sus configuraciones, controles e interfaz, para que lo puedas utilizar de forma eficaz en tus proyectos profesionales.

Disfruta de esta capacitación totalmente online y profundiza en ella a tu ritmo y velocidad.



02

Objetivos

Con el fin de ofrecer un plan de estudio que responda a las exigencias del ámbito, el principal objetivo de este Experto Universitario es aprender a modelar tridimensionalmente con 3D Studio Max, así como a renderizar las producciones con motor V-Ray asignado al *software*. Para ello, a su vez se trabaja con distintos objetivos para cada módulo que compone esta capacitación, el primero destinado a dominar las funcionalidades e interfaz del programa; el segundo a aprender las distintas formas de edición del programa; y, por último, a conocer en profundidad el motor V-Ray para realizar renders realistas y aprender a exportar texturas.





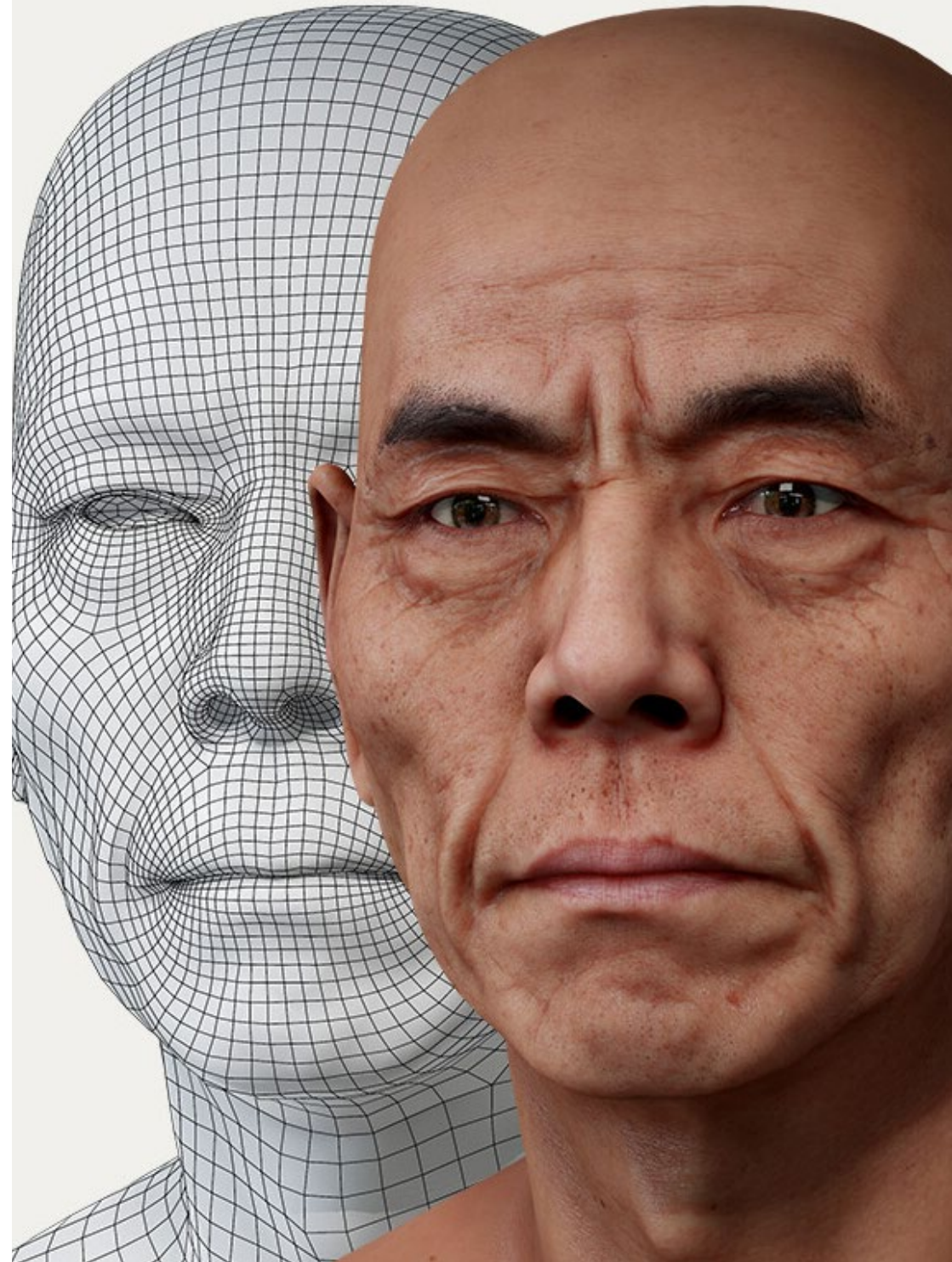
“

*Aprende modelación tridimensional con 3DS
Max y a renderizar los modelos con motor
VRay para conseguir rends hiperrealistas”*



Objetivos generales

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





Objetivos específicos

Módulo 1. Modelado 3D con 3DS Max

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

Módulo 2. Modelado 3D con 3DS Max avanzado

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

Módulo 3. Renderizado con motor V-Ray en 3DS Max

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



Utiliza las configuraciones más avanzadas del software 3D Studio Max y crea unos diseños que destaquen por encima del resto"

03

Dirección del curso

El Experto Universitario en Modelado 3D con 3D Studio Max ha sido diseñado por expertos del área, que tienen una consolidada trayectoria profesional y mucha experiencia en el sector. Son profesionales de gran valor que ponen a disposición del estudiante todos sus conocimientos y disposición para facilitar el aprendizaje. Mientras se curse la capacitación, el usuario estará acompañado en todo momento por el personal docente y aprenderá no sólo en una dimensión teórica, sino también práctica y profesional, pues también desarrollará el sentido crítico y artístico.





“

Desarrollate profesionalmente de la mano de los mejores expertos en modelación tridimensional y aprende, además de la teoría y la práctica, también de su experiencia y bagaje”

Dirección



Dña. Vidal Peig, Teresa

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

Profesores

Dña. Jiménez Vaquero, Laura

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



04

Estructura y contenido

Los contenidos de este Experto Universitario están divididos en 3 módulos, que a su vez están ideados para cursarse a lo largo de 6 meses. Cada uno con una finalidad diferente, la estructura hace un recorrido desde los términos y conceptos más introductorios y conceptualizadores, a aquellos más concretos y avanzados. Los módulos contienen a su vez 10 subapartados para hacer el contenido más fácilmente asumible.



“

Esta titulación se divide en 3 módulos que te llevarán de los conceptos más introductorios a aquellos más avanzados y concretos, con lo que el aprendizaje será progresivo”

Módulo 1. Modelado 3D con 3DS Max

- 1.1. Modelado 3D con 3D Max
 - 1.1.1. Órbita, visores y vistas
 - 1.1.2. Modos de visualización de la geometría
 - 1.1.3. *Steering Wheels*
- 1.2. Transformaciones y Geometría
 - 1.2.1. Transformaciones Interactivas y Paramétricas
 - 1.2.2. Primitivas Estándar y Extendidas
 - 1.2.3. Transformación del escalado
 - 1.2.4. *Select and Place/Select and Rotate*
 - 1.2.5. Alinear y Simetría
- 1.3. Operaciones principales
 - 1.3.1. Duplicar, Selección Interactiva y Grupos de Selección y elementos
 - 1.3.2. Capas, Grid, Snap y Punto de Pivote
 - 1.3.3. Vínculos, Sistemas de Coordenadas, acciones, vistas y aislar geometría
- 1.4. Modificadores paramétricos
 - 1.4.1. *Bend, Taper, Skew y Twist*
 - 1.4.2. *Stretch y Squeeze*
 - 1.4.3. *Ripple, Wave y Noise*
 - 1.4.4. *Spherify, Lattice y Mirror*
 - 1.4.5. *Push y Relax*
 - 1.4.6. *Slice, Shell y CapHoles*
- 1.5. Modificadores de deformación libre
 - 1.5.1. Modificadores FFD
 - 1.5.2. FFD Cyl
 - 1.5.3. FFD Box
- 1.6. Objetos de composición
 - 1.6.1. Operaciones Booleanas. *Boolean* y *ProBoolean*
 - 1.6.2. Dispersión de Objetos. *Scatter*
 - 1.6.3. Morfismo. *Morph*



- 1.7. Formas 2D. *Splines*
 - 1.7.1. *Splines* y sus opciones
 - 1.7.2. La línea y tipos de Vértice
 - 1.7.3. Subobjeto Vértice, Segmento y *Spline*
- 1.8. Formas 2D. *Splines* avanzado
 - 1.8.1. *Spline* Editable y uso del *Grid* y del *Snap* para crear formas 2D
 - 1.8.2. Modificadores paramétricos, FFD y *Booleans* con *Splines*
 - 1.8.3. *Splines* extendidas y la sección
- 1.9. Modificadores de *Spline*
 - 1.9.1. Extrude
 - 1.9.2. *Bevel*
 - 1.9.3. *Sweep*
 - 1.9.4. *Lathe*
- 1.10. Objetos de composición. *Splines*
 - 1.10.1. *Loft*
 - 1.10.2. *Terrain*
 - 1.10.3. *Shape Merge*

Módulo 2. Modelado 3D con 3DS Max avanzado

- 2.1. Edición de mallas. Edición Poligonal
 - 2.1.1. Edición Poligonal. *EditablePoly* y *EditPoly*
 - 2.1.2. Paneles, selección y selección flexible
 - 2.1.3. Modificador *TurboSmooth*, *MeshSmooth* y *HSDS*
- 2.2. Edición de mallas. Geometría
 - 2.2.1. Edición de vértices, arista y borde
 - 2.2.2. Edición de Polígono, Elemento y Geometría
 - 2.2.3. Geometría. Planos de corte y añadido de resolución
- 2.3. Edición de mallas. Grupos de selección
 - 2.3.1. Alineado y Visibilidad de Geometría
 - 2.3.2. Selección. Subobjetos, IDs material y Grupos de suavizado
 - 2.3.3. Subdivisión de superficie y Pintado de Vértices

- 2.4. Edición de mallas. *Surface*
 - 2.4.1. Desplazamiento de geometría y Pincel de Deformación
 - 2.4.2. Modo Plano y *EditableMesh*
 - 2.4.3. *Splines* + *Surface*
- 2.5. Edición de mallas avanzado
 - 2.5.1. *EditablePatch*
 - 2.5.2. *Model Sheet* y *Setup* para el modelado
 - 2.5.3. Simetría. Calco y *Symmetry*
- 2.6. Personalización de usuario
 - 2.6.1. Herramienta *Display Floater* y Panel *Display*
 - 2.6.2. Propiedades de Objeto y Preferencias
 - 2.6.3. Personalización IU. *ShortCuts*, menús y colores
 - 2.6.4. Configuración de visores
- 2.7. Distribución de objetos
 - 2.7.1. Vista Ortográfica
 - 2.7.2. Herramienta de espaciado y *SnapShot*
 - 2.7.3. Herramienta de clonado y alineado
 - 2.7.4. Matrices. *Array*
- 2.8. Operaciones geométricas
 - 2.8.1. Combinación poligonal y paramétrica
 - 2.8.2. Combinación poligonal y formas
 - 2.8.3. Combinación poligonal y *boolean*
 - 2.8.4. Combinación poligonal, spline, paramétrica y boolean
- 2.9. Otras herramientas
 - 2.9.1. *Loops*, restricciones y división de aristas
 - 2.9.2. *Isoline* y colapsar modificadores
 - 2.9.3. Contador de polígonos y tipos de optimización
- 2.10. *Plugins* y *Scripts*
 - 2.10.1. *Plugins* y *Scripts*. *Grass-o-matic*
 - 2.10.2. Creación de hierbas y fibras con *Grass-o-matic*
 - 2.10.3. Plugin *Greeble*
 - 2.10.4. *Script Voronoi*. *Fracture*



Módulo 3. Renderizado con motor V-Ray en 3DS Max

- 3.1. Asignación del Motor de Render V-Ray
 - 3.1.1. Preparación del espacio de render
 - 3.1.2. Opciones del *Setup* de render y asignar render
 - 3.1.3. Optimizar tiempo de render
- 3.2. Iluminación y creación de luces
 - 3.2.1. Iluminación a 3 puntos
 - 3.2.2. Configuración de luces
 - 3.2.3. *Render Region*
- 3.3. Creación y aplicación de materiales
 - 3.3.1. Materiales V-Ray
 - 3.3.2. Configuración de los materiales V-Ray
 - 3.3.3. *Self-Illumination*
- 3.4. De Substance Painter a V-Ray
 - 3.4.1. Conectar nodos y ajustes del material
 - 3.4.2. *Presets* de exportación
 - 3.4.3. Configurar *Smart Material* en V-Ray
- 3.5. Detalles y posicionamiento en la escena
 - 3.5.1. Aplicación de las sombras según la posición del modelo
 - 3.5.2. Ajustar modelo y silueta
 - 3.5.3. Base metálica
- 3.6. Redondeado de superficies
 - 3.6.1. V-RayEdgeTex
 - 3.6.2. Funcionalidad y configuración
 - 3.6.3. Renderizado con y sin redondeado
- 3.7. Campo de visión
 - 3.7.1. La Cámara y el Plano
 - 3.7.2. Apertura de la cámara
 - 3.7.3. Campo de visión
- 3.8. *Ambient Occlusion* e Iluminación Global
 - 3.8.1. *GI* y *Render Elements*
 - 3.8.2. V-RayExtraTex y V-RayDirt
 - 3.8.3. Multiplicador de la Iluminación Global

- 3.9. Renderizado de un fotograma estático
 - 3.9.1. Ajustar valores de Render
 - 3.9.2. Guardar renderizado final
 - 3.9.3. Composición del *Ambient Occlusion*
- 3.10. Renderizado de una secuencia
 - 3.10.1. Animación de la cámara
 - 3.10.2. Opciones de renderizado para secuencia
 - 3.10.3. Montaje de fotogramas para la secuencia



Esta capacitación en modalidad online te permitirá actualizar tus conocimientos y especializar tu trayectoria profesional en el diseño de gráficos e imágenes para videojuegos

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

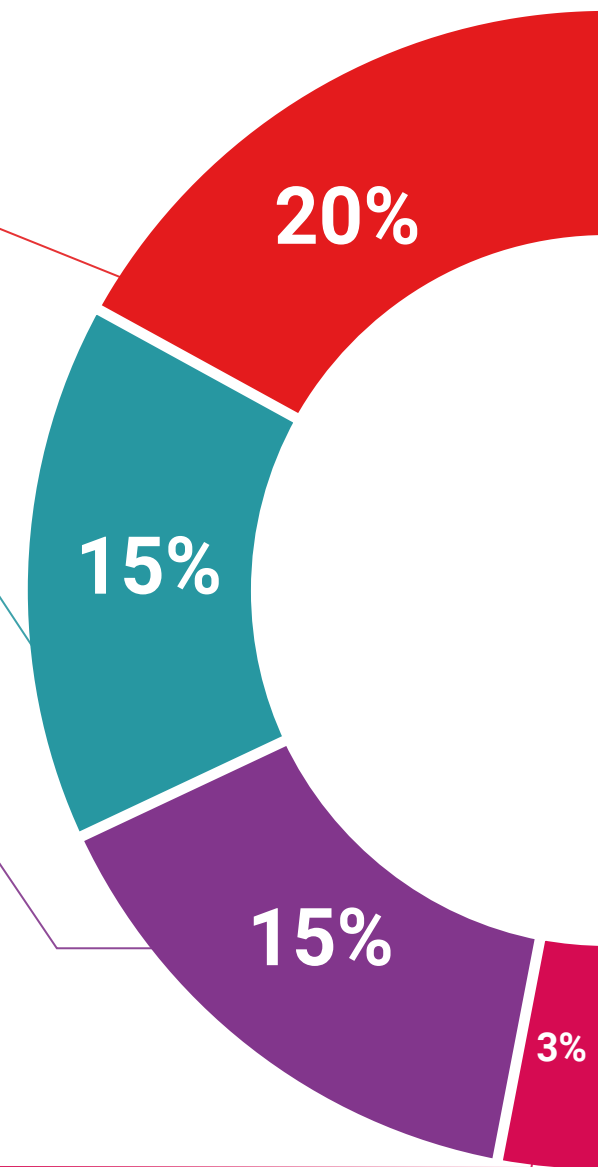
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

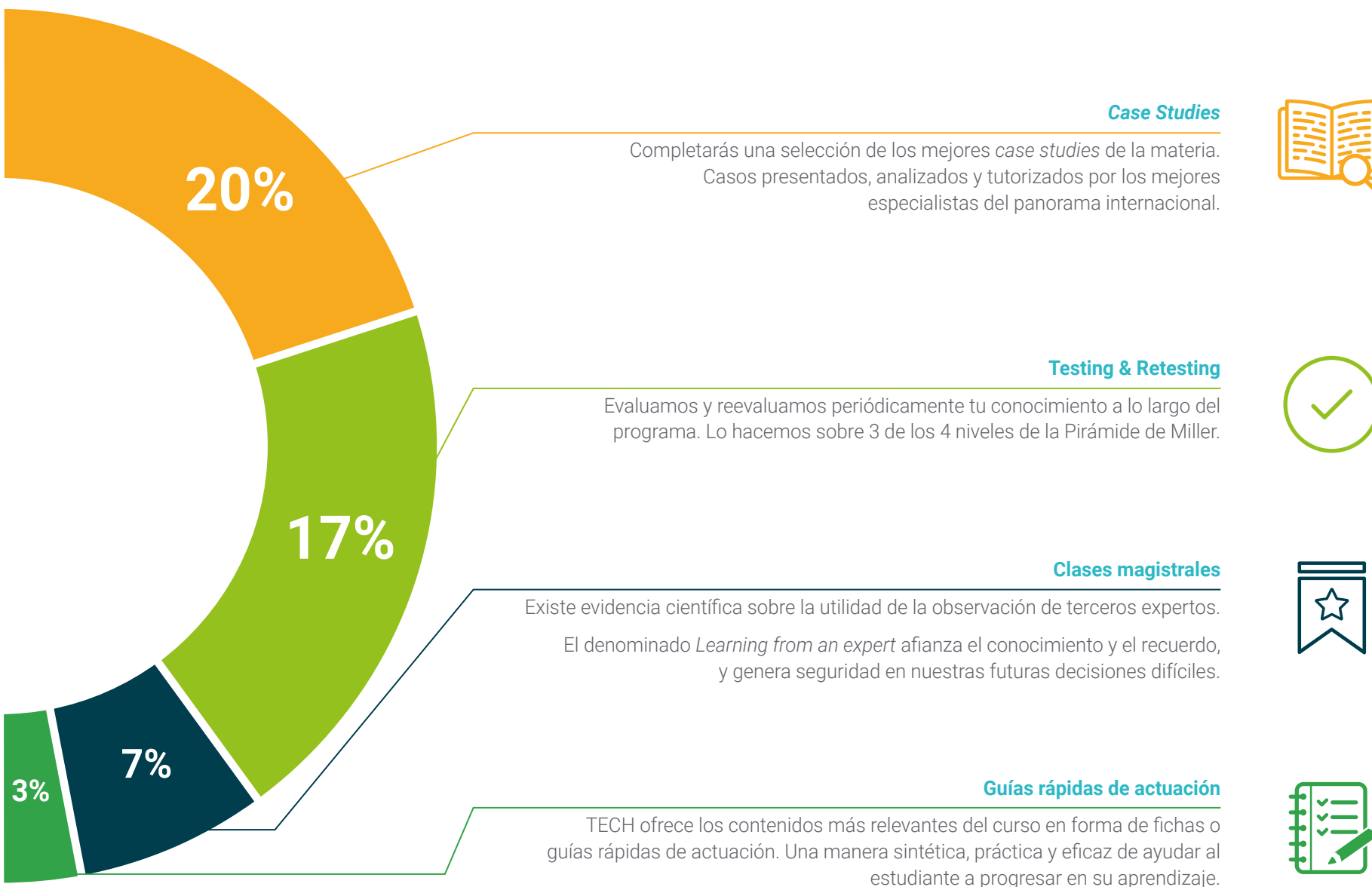
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





06 Titulación

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



“

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

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

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

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

Título: **Experto Universitario en Modelado 3D con 3D Studio Max**

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

Duración: **6 meses**



*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 3D con 3D
Studio Max

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

Experto Universitario

Modelado 3D con 3D Studio Max