

Experto Universitario

Modelado Poligonal en 3ds Max



Experto Universitario Modelado Poligonal en 3ds 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-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 programa de modelación poligonal 3D Studio Max es uno de los más utilizados en el sector de diseño y desarrollo de videojuegos. Se trata de una útil herramienta que permite modelar en mallas los prototipos utilizados dentro de una composición. Esta capacitación, pensada para los profesionales del ámbito que requieran actualizar sus conocimientos en 3ds Max, permite hacer un recorrido desde las utilidades más básicas del mismo hasta las más avanzadas, incluyendo el trabajo en modelado *Low Poly*. Además, permite el reciclaje en estos conocimientos sin necesidad de sacrificar la rutina personal o laboral, pues es impartida en modalidad online con todo el contenido multimedia a disposición, desde la plataforma virtual, en cualquier momento.





“

*Conviértete en un experto en modelación
poligonal en 3D Studio Max y recicla tus
conocimientos con esta capacitación online”*

La modelación poligonal en 3ds Max es una destreza de gran utilidad en el ámbito del desarrollo y diseño gráfico de videojuegos. Por ello, este programa, diseñado por prestigiosos profesionales del sector, es la opción ideal para profundizar en los conocimientos de esta herramienta. Desde sus aspectos más básicos e introductorios, hasta sus aspectos más avanzados, incluida la modelación poligonal *Low Poly*.

El contenido comienza en un módulo de introducción al Modelado Poligonal en 3ds Max, destinado a la adquisición de conceptos y configuraciones propias del programa, entender en profundidad el suavizado en las mallas y comprender su comportamiento, concebir geometrías, así como aplicar técnicas de transformación de objetos y, por último, conocimientos sobre la creación de mapas UVs.

En segunda instancia, el plan se adentra en modelado poligonal avanzado con el programa 3D Studio Max y también en una dinámica más práctica. En esta sección se aplican todas las técnicas para el desarrollo de un producto específico, se profundiza cómo es el desarrollo de las partes componentes y se explica la topología del modelado de una aeronave para poner en marcha la construcción del prototipo de una nave de ciencia ficción. Se pretende crear formas complejas a través del desarrollo de formas simples y entender la fisonomía de una forma bot.

La última sección de esta capacitación se centra en el modelado *Low Poly* con 3D Studio Max. Para ello se enfoca en trabajar con base en formas básicas para modelos mecánicos, desarrollar la habilidad de descomponer los elementos y entender en profundidad cómo el detalle provoca ese efecto de realismo. También cuenta con una dimensión más práctica centrada en resolver diferentes técnicas para desarrollar detalles y entender cómo se conectan las partes mecánicas.

En resumen, un Experto Universitario que ofrece la posibilidad de redirigir la carrera profesional a la especialización en el Modelado Poligonal en 3ds Max. Todo ello en modalidad totalmente online, con acceso ilimitado a los contenidos a través de la plataforma virtual, para lo que es únicamente imprescindible disponer de conexión a internet.

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 modelado en Poligonal en 3ds 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



En 6 meses lograrás el objetivo de ser un auténtico profesional en modelación poligonal en 3D Studio Max”

“

Entiende en profundidad el programa en modelación poligonal puntero 3D Studio Max gracias a este Experto Universitario”

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 universitario. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

Un plan educativo organizado en 3 módulos perfectamente estructurados para que se produzca un aprendizaje progresivo.

Especializa tus conocimientos en Modelado Poligonal con 3ds Max aplicado a la edición y diseño de videojuegos.



02 Objetivos

Este programa, diseñado por prestigiosos profesionales en la modelación poligonal para el desarrollo de videojuegos, tiene un principal objetivo: que el estudiante se pueda convertir en un auténtico experto del sector. Con un contenido perfectamente estructurado, esta capacitación permite especializar la trayectoria profesional hacia un sector cada vez más demandado. La adquisición de conocimientos es progresiva durante los 6 meses de duración del plan educativo y comienza con unas nociones muy básicas e introductorias, posteriormente se trabajan conceptos más complejos y especializados. Al finalizar se consigue un aprendizaje en la dimensión teórica y práctica de la modelación poligonal en 3ds Max.





“

*Consigue un aprendizaje teórico
y práctico en la modelación
poligonal en 3ds Max”*



Objetivos generales

- ◆ 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
- ◆ 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

“

Aprende a aplicar todas las técnicas de modelación poligonal en 3ds Max para el desarrollo de productos específicos”





Objetivos específicos

Módulo 1. Modelado Poligonal en 3ds 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 UV

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
- ◆ Lograr crear formas complejas a través del desarrollo de 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 como el detalle hace al realismo
- ◆ Resolver diferentes técnicas para desarrollar detalles
- ◆ Entender cómo se conectan las partes mecánicas

03

Dirección del curso

Profesionales de prestigio en el ámbito forman parte del equipo directivo y cuerpo docente de este Experto Universitario. Cuentan todos con una alta capacitación docente para preparar al alumnado para los retos de un sector en constante crecimiento y en transformación, adaptados a la programación y desarrollo de videojuegos, en concreto a la modelación poligonal con herramientas punteras como 3ds Max. Con un amplio recorrido y experiencia profesional, podrán acercar al estudiante a las situaciones y coyunturas más similares a la vida real.



“

*Profesionales de prestigio hacen parte del
equipo directivo y cuerpo docente de este
Experto Universitario”*

Dirección



D. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

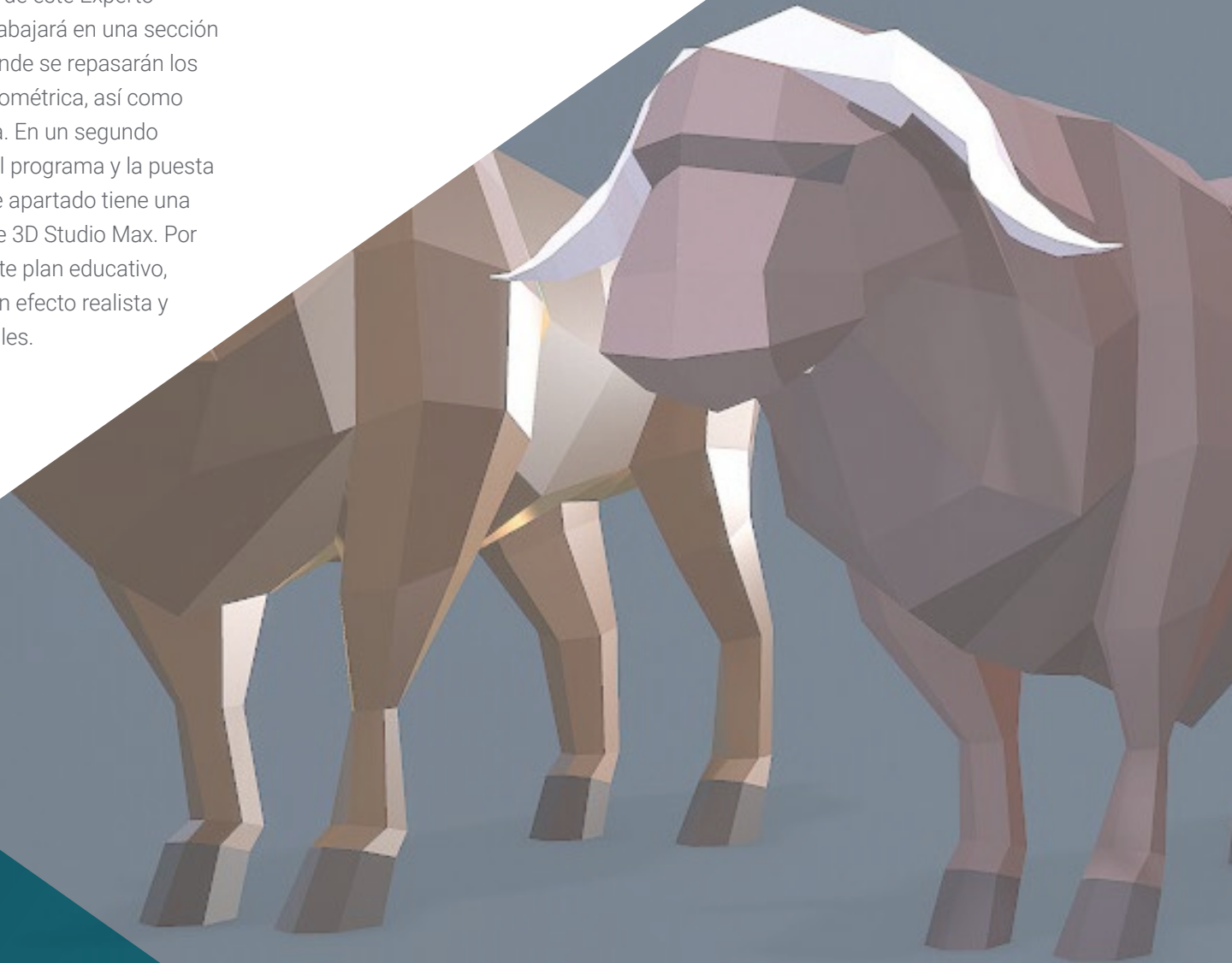
- 9 años de experiencia en modelado 3D Aeronáutico
- Artista 3D en 3D Visualization Service Inc
- Producción 3D para Boston Whaler
- Modelador 3D para Shay Bonder Multimedia TV Production Company
- Productor Audiovisual en Digital Film
- Diseñador de Productos para Escencia de los Artesanos by Eliana M
- Diseñador Industrial Especializado en Productos. Universidad Nacional de Cuyo
- Mención honor Concurso Mendoza Late
- Exponente en Salón Regional de Artes Visuales Vendimia
- Seminario Composición Digital. Universidad Nacional de Cuyo
- Congreso Nacional de Diseño y Producción. CPRODI



04

Estructura y contenido

Aprender Modelado Poligonal en 3ds Max es sencillo a través de este Experto Universitario que se vertebra en 3 módulos. Inicialmente se trabajará en una sección de introducción al modelado poligonal con este programa, donde se repasarán los conceptos fundamentales y se practicará la forma y figura geométrica, así como se explicarán las mallas o creación de imágenes de referencia. En un segundo apartado, se indagará en las herramientas más avanzadas del programa y la puesta en marcha de las mismas, con la creación de un modelo. Este apartado tiene una dimensión práctica fundamental para el aprendizaje de uso de 3D Studio Max. Por último, se ahondará en el modelado *Low Poly*, que culmina este plan educativo, aportando las bases para comprender cómo el detalle hace un efecto realista y destinado a resolver diferentes técnicas para desarrollar detalles.





“

Consigue introducirte en el Modelado Poligonal con 3ds Max, ahonda en sus herramientas más profundas y aprende, además, modelación Low Poly, con este Experto Universitario en modalidad online”

Módulo 1. Modelado Poligonal en 3ds Max

- 1.1. 3D Studio Max
 - 1.1.1. Interfaz de 3D Studio 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



Desarrolla modelos específicos en modelado poligonal con 3ds Max gracias a esta capacitación

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

El Experto Universitario en Modelado Poligonal en 3DS 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 Poligonal en 3DS 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 Poligonal en 3DS 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 Poligonal en 3ds Max

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

Experto Universitario

Modelado Poligonal en 3ds Max