

Programa Avançado

Modelagem 3D com 3D Studio Max



Programa Avançado Modelagem 3D com 3D Studio Max

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/design/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

pág. 22

06

Certificado

pág. 30

01

Apresentação

No mercado de Design Digital, são inúmeros os programas que ajudam os profissionais a realizar um trabalho excepcional, e o 3D Studio Max é um dos mais conhecidos. Esta ferramenta é ideal para qualquer designer que queira levar sua carreira para o próximo nível, pois seu manejo e uso adequado é uma habilidade valorizada pelas empresas. Portanto, este programa permitirá ao aluno conhecê-lo perfeitamente, estudando cada interface e controles para editar de acordo com a modelagem a ser realizada. Além disso, o aluno conhecerá o mecanismo gráfico V-Ray, que permite dar mais detalhes ao modelo, sem adicionar ou alterar a geometria.





“

Com o método 100% online deste programa, você poderá acessar o conteúdo necessário para se especializar em 3D Studio Max”

O 3D Studio Max talvez seja o software mais utilizado por designers de todo o mundo. Com ele, é possível realizar modelagem e animações de personagens, assim como renderizar imagens realistas de prédios e objetos. Todos os profissionais que o utilizam concordam que sua velocidade, simplicidade e eficácia são as razões pelas quais sempre trabalham com esse software. Por essa razão, especializar-se nele é indispensável para qualquer designer atualmente.

Neste Programa Avançado da TECH, os *alunos encontrarão* um conteúdo completo, atualizado e prático com o qual *poderão* alcançar esse objetivo. Por isso, o programa começará abordando as funcionalidades do software, familiarizando-se com a interface e os controles mais importantes. Além disso, *será possível conhecer* todos os tipos de edições com o programa para realizar qualquer *modelagem* solicitada.

Ao final do plano de estudos, será abordado o tema da renderização da modelagem com o motor V-Ray, uma extensão da Autodesk que permite criar *renders* hiper-realistas com materiais próprios. Portanto, é indispensável que os *alunos aprendam* a alterar a configuração básica do 3DS Max para funcionar com o V-Ray. Da mesma forma, os graduados *aprenderão* os truques da modelagem sem ter que alterar a geometria do objeto, obtendo um efeito mais arredondado na superfície.

Todo esse conteúdo estará disponível em um formato online, permitindo que o aluno organize seu tempo e ritmo de aprendizagem de acordo com suas atividades profissionais. E graças à metodologia *Relearning*, o aluno obterá uma jornada acadêmica que conta com os melhores recursos pedagógicos para garantir a aquisição das competências e habilidades necessárias para alcançar o sucesso profissional.

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
- ◆ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ 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



Por meio de guias práticos e vídeos didáticos, você aprenderá todos os detalhes necessários para renderizar seus projetos de modelagem 3D”

“

Com o formato 100% online deste programa, você poderá estudar onde e quando preferir, sem interromper suas atividades diárias”

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

O desenho deste programa de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, pelo qual o *professional* deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, *contará* com a ajuda de um inovador sistema de vídeos interativos, produzido por especialistas reconhecidos.

Na TECH, você encontrará o plano de estudos mais atualizado do cenário acadêmico. Matricule-se hoje mesmo e entre para a elite de sua profissão.

Suavize as superfícies de qualquer objeto trabalhado e seja uma parte vital de qualquer equipe de design.



02

Objetivos

Este Programa Avançado de Modelagem 3D com 3D Studio Max contém todos os truques e dicas que ajudarão o aluno a dominar este programa. Ao concluir este programa, o aluno será capaz de utilizar cada ferramenta com perfeição, aplicando elementos 2D para criar formas mais eficazes em 3D. Graças a tudo isso, o profissional estará melhor posicionado no mundo do design, alcançando posições de trabalho de maior importância em um mercado tão competitivo. Até mesmo poderá começar a trabalhar de forma autônoma, aplicando suas habilidades em projetos internacionais.



“

Alcance novas metas profissionais nas melhores empresas de design do setor, aprimorando suas habilidades no 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 novas formas da maneira mais rápida e eficiente
- ◆ 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 modelagem 3D



O uso do 3DS Max com perfeição é um trabalho que requer muita prática e, graças aos exercícios didáticos deste Programa Avançado, você será capaz de alcançá-lo”

03

Direção do curso

Esse programa foi desenvolvido e projetado por uma equipe de especialistas de altíssimo prestígio no mundo do design. São profissionais de grande valor que oferecem aos *alunos* todo o seu conhecimento e anos de experiência. 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.





“

Com esta equipe de especialistas de altíssimo nível no setor, você aprenderá todas as recomendações e truques aprimorados para o manejo adequado do 3DS Max”

Direção



Dra. Teresa Vidal Peig

- ◆ Especialista em Artes e Tecnologia (arte digital, 2D, 3D, VR e AR)
- ◆ Designer e criadora de esboços de personagens 2D para videogames para celular
- ◆ Designer na Sara Lee, Motos Bordy, Hebo e Full Gass
- ◆ Docente e diretora de Mestrado em Programação de Videogames
- ◆ Docente na Universidade de Girona
- ◆ Doutora em Arquitetura pela Universidade Politécnica da Catalunha
- ◆ Formada em Belas Artes pela Universidade de Barcelona

Professores

Sra. Laura Jiménez Vaquero

- ◆ Modeladora Orgânica e de Props, Grooming, *Texturing e Shading Artist*
- ◆ Modeladora 3D de Orgânico e Inorgânico na Utopia Avatars na EGO W3RLD
- ◆ Desenvolvimento de modelagem 3D hard surface para campanhas publicitárias no Kutuko Studio
- ◆ Desenvolvimento de modelagem orgânica para campanha publicitária no Nein Club
- ◆ Desenvolvimento de modelagens 3D para design de interiores na Miltidesign
- ◆ Realização e coordenação da exposição coletiva de mulheres "Feminino Plural"
- ◆ Trabalho de imagem para animação 2D "Naturaleza Encendida" no Real Jardim Botânico de Madrid
- ◆ Graduada em Belas Artes pela Universidade Complutense de Madrid
- ◆ Mestrado em Modelagem Orgânica pela Lightbox Academy



04

Estrutura e conteúdo

A estrutura do conteúdo deste programa foi elaborada para facilitar ao máximo a compreensão da interface e da funcionalidade do software 3DS Max. Por esse motivo, estão disponíveis diversos materiais didáticos, como vídeos de alta definição, nos quais o processo de renderização ou transformação da textura de um objeto é detalhado passo a passo. Tudo isso graças aos esforços da equipe de professores, que foi responsável por exemplificar a teoria de forma simples.





“

Este programa permitirá o domínio da modelagem 3D de texturas utilizando o programa mais relevante disponível atualmente: 3D Studio 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*



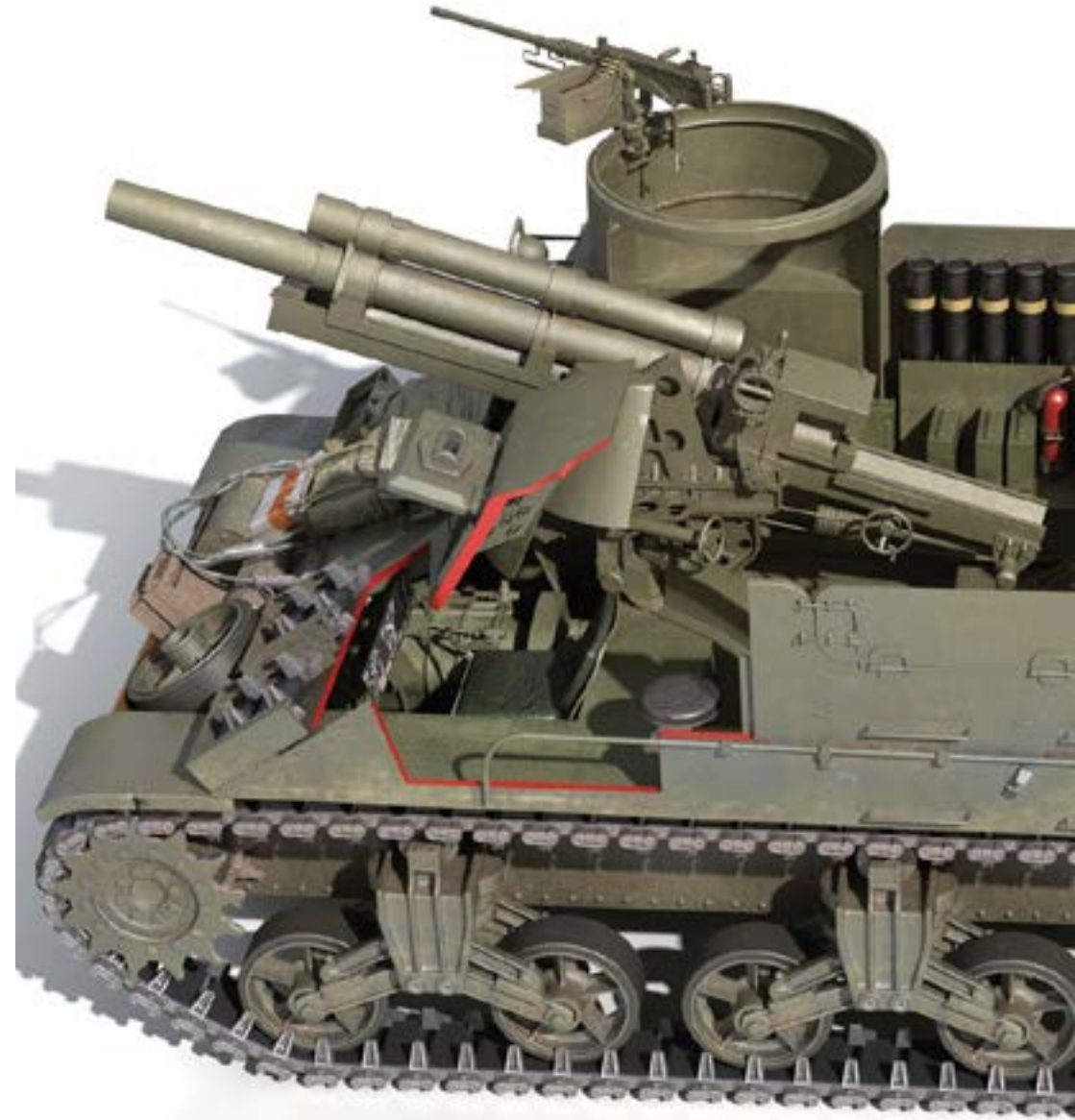


- 1.7. Formas 2D. *Splines*
 - 1.7.1. *Splines* e suas opções
 - 1.7.2. A linha e tipos de *vértices*
 - 1.7.3. Subobjeto *vértice*, *segmento* e *spline*
- 1.8. Formas 2D. *Splines* avançado
 - 1.8.1. *Splines* editável e uso do *Grid* e do *Snap* para criar formas 2D
 - 1.8.2. Modificadores paramétricos, 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. Painéis, seleção e seleção flexível
 - 2.1.3. Modificador *TurboSmooth*, *MeshSmooth* e *HSDS*
- 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 *renderização*
 - 3.1.2. Opções de *Setup* de *Renderização* e Atribuição de *Renderização*
 - 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 Iluminación 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



Matricule-se hoje mesmo neste programa e alcance o objetivo desejado em sua carreira profissional como designer

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: o **Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o **New England Journal of Medicine**.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as habilidades em um contexto de constante mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais ao redor do mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, tanto nacional quanto internacionalmente. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“ *Nosso programa lhe prepara para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira.* ”

O método do caso é o sistema de aprendizado mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas idéias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, combinando diferentes elementos didáticos em cada lição.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, entre todas as universidades online em espanhol do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda projetada para capacitar os gerentes do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa Universidade é a única em língua espanhola autorizada a utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online em espanhol.



No nosso programa, o aprendizado não é um processo linear, mas acontece em espiral (aprendemos, desaprendemos, esquecemos e reaprendemos). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650.000 universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um grupo de estudantes universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, não sabemos apenas como organizar informações, idéias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos de nosso programa estão ligados ao contexto onde o participante desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos os melhores materiais educacionais, preparados especialmente para você:



Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi criado pelos especialistas que irão ministrar o curso, especialmente para o curso, fazendo com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso com as técnicas mais avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



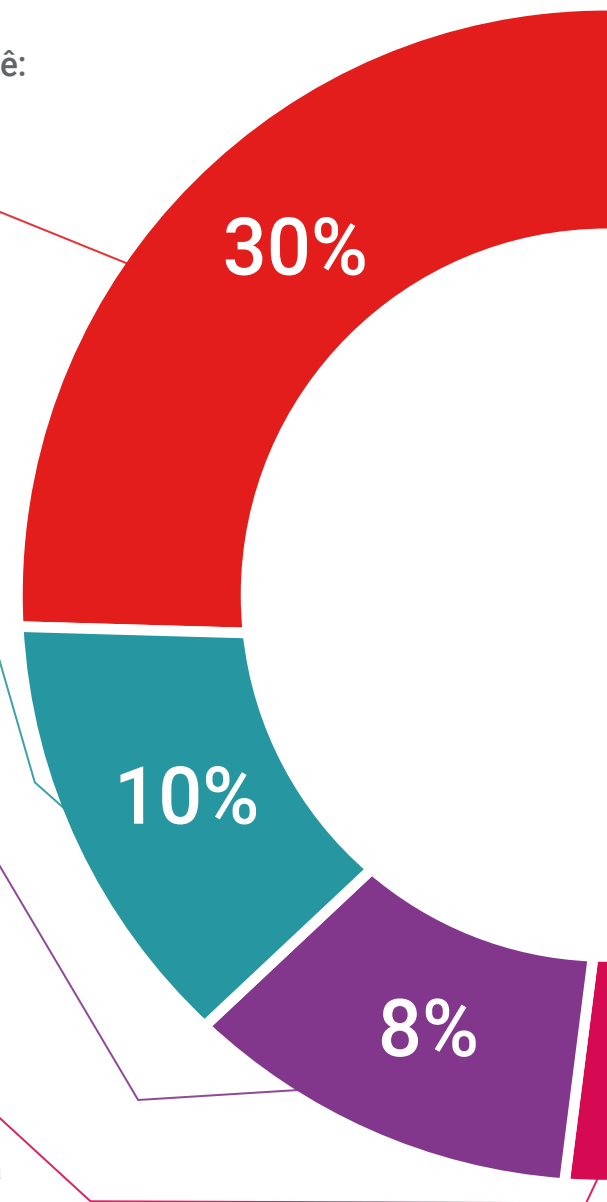
Práticas de habilidades e competências

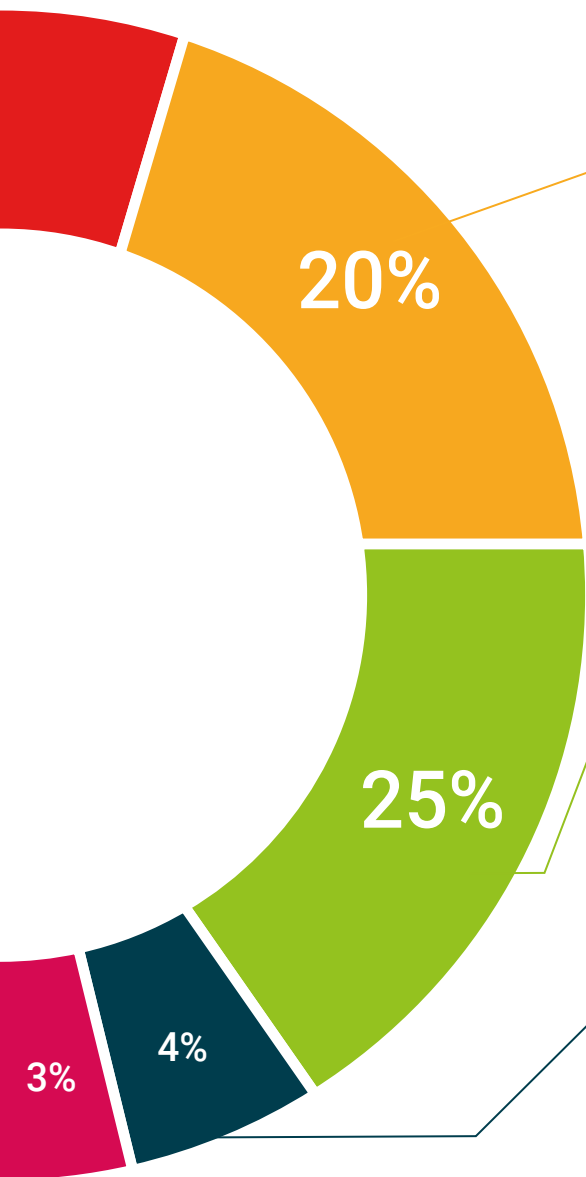
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



Leitura complementar

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Será realizada uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta titulação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, 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".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o seu conhecimento ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Programa Avançado de Modelagem 3D com 3D Studio Max garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Programa Avançado de Modelagem 3D com 3D Studio Max** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao título de **Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

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

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

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

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado
Modelagem 3D com
3D Studio Max

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Programa Avançado

Modelagem 3D com 3D Studio Max

