

Esperto Universitario

Modellazione 3D con 3D Studio Max



Esperto Universitario Modellazione 3D con 3D Studio Max

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: **TECH** Università
Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-modellazione-3d-3d-studio-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

Tra i programmi leader per la modellazione tridimensionale c'è il software 3D Studio Max. Qualsiasi professionista che voglia lavorare in questo campo deve conoscerlo e, ovviamente, padroneggiarlo, per rispondere alle esigenze di un settore che richiede esperti di progettazione 3D. Questo strumento è di grande utilità per i professionisti che desiderano ottenere una rifinitura perfetta nella loro modellazione. Questa specializzazione completa permetterà di conoscere perfettamente tutte le funzionalità di questo *software*, ogni interfaccia e i comandi da modificare a seconda della modellazione da realizzare, e anche le utilità del motore grafico V-Ray. Tutto questo in un formato online, a cui si potrà avere accesso durante i 6 mesi del corso e con tutte le sue risorse pedagogiche disponibili sulla piattaforma virtuale.





“

Online e in modo pratico e facile: impara a utilizzare tutte le funzioni del software di modellazione 3D Studio Max”

Questo programma leader nel campo della progettazione e della modellazione tridimensionale, 3DS Max, riesce a portare su un piano 3D qualsiasi modellazione richiesta. Il suo utilizzo nella produzione industriale, nella stampa 3D, nel disegno e nella progettazione grafica o nello sviluppo di animazioni e videogiochi è sempre più comune. In ogni caso, avere conoscenze di modellazione 3D con 3D Studio Max significa essere all'avanguardia in un settore che richiede sempre più professionisti.

I contenuti di questo piano didattico forniscono una panoramica delle funzionalità di base del *software*, della sua interfaccia e dei controlli più importanti. Inoltre, si sofferma su ogni tipo di editing realizzabile con il programma per eseguire la modellazione richiesta. Questo Esperto Universitario in Modellazione 3D con 3D Studio Max definisce anche il concetto di rendering della modellazione con il motore V-Ray, che è un'estensione di Autodesk e permette di creare *rendering* iperrealistici.

È essenziale che lo studente impari a modificare le impostazioni di base del *software* e anche i trucchi della modellazione senza dover modificare la geometria dell'oggetto, ottenendo un effetto più arrotondato della superficie. Gli studenti avranno anche a disposizione una guida pratica e un collegamento costante con il personale docente, composto da esperti e professionisti di grande prestigio nel loro campo.

Un Esperto Universitario completamente *online*, che consente agli studenti di organizzare i propri tempi e ritmi di apprendimento in base alle attività personali e professionali. Grazie alla metodologia di insegnamento *re-learning* e *learning by doing* lo studente acquisisce le conoscenze in modo autonomo, accedendo alle migliori risorse pedagogiche quando lo richieda o sia necessario per garantire l'acquisizione delle competenze e delle abilità necessarie per avere successo nel mondo del lavoro.

Questo **Esperto Universitario in Modellazione 3D con 3D Studio Max** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Modellazione 3D con 3D Studio 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
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Grazie a questo Esperto Universitario in Modellazione 3D con 3D Studio Max potrai usare anche le funzioni più complesse di questo software leader del settore"

“

Questa specializzazione, sviluppata da TECH Università Tecnologica, viene impartita con la tecnologia del relearning e del learning by doing per promuovere l'apprendimento pratico"

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche e università prestigiose, 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.

Il personale docente ti accompagnerà durante l'intero percorso di studi di questo Esperto Universitario, in modo da garantire un apprendimento autonomo ed efficace.

Impara a utilizzare le configurazioni più avanzate e complesse di 3DS Max con questo Esperto Universitario completamente online.



02 Obiettivi

L'obiettivo di questa specializzazione è che lo studente sia in grado di sviluppare un modello a partire dalla sua idea originale al rendering finale. Si potrà così imparare a utilizzare alla perfezione ogni strumento offerto dal *software*, utilizzando elementi 2D e trasformandoli in 3D o generandoli da zero. Nei vari settori che ricercano esperti nel campo della progettazione tridimensionale, sono sempre più numerose le opportunità di lavoro.



“

*Accedi a nuove opportunità di lavoro accrescendo
le tue capacità di progettazione con 3DS Max"*



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere a fondo tutti i passaggi per creare una modellazione 3D professionale
- ◆ Conoscere e comprendere in dettaglio il funzionamento delle texture e la loro influenza sulla modellazione
- ◆ Saper utilizzare diversi programmi di modellazione, texturing e tempo reale utilizzati oggi nel mondo professionale
- ◆ Applicare le conoscenze acquisite nella risoluzione di problemi di modellazione
- ◆ Saper organizzare e controllare il tempo dedicato a una modellazione 3D completa, imparando a valutare il proprio lavoro a fronte di eventuali lavori
- ◆ Conoscere gli ultimi aggiornamenti nel mondo della modellazione e dei videogiochi, imparando a conoscere gli strumenti più aggiornati e utilizzati di ogni programma
- ◆ Utilizzare abilmente le conoscenze acquisite per creare i propri progetti e aggiungerli in modo intelligente al proprio portfolio
- ◆ Sviluppare le risorse di ogni programma per ottenere il miglior effetto per la sua modellazione
- ◆ Essere professionalmente in grado di organizzare un orario di lavoro adeguato per un incarico
- ◆ Risolvere problemi complessi e prendere decisioni responsabili





Obiettivi specifici

Modulo 1. Modellazione 3D con 3DS Max

- ◆ Conoscere a fondo le funzionalità del programma 3DS Max
- ◆ Conoscere a fondo l'interfaccia del programma e i suoi comandi
- ◆ Trasformare la geometria per ottenere la forma desiderata nel modo più rapido ed efficiente
- ◆ Conoscere tutti gli effetti dei modificatori e imparare a combinarli per ottenere un effetto migliore
- ◆ Comprendere le operazioni *boolean* e saperle usare a proprio vantaggio
- ◆ Utilizzare elementi 2D per combinarli con il 3D e creare forme in modo più efficiente

Modulo 2. Modellazione 3D con 3DS Max Avanzato

- ◆ Imparare a fondo due modalità di editing e utilizzarle a seconda del tipo di modellazione o dell'obiettivo
- ◆ Apprendere tutti i tipi di editing del programma per creare qualsiasi tipo di modellazione proposta dall'utente
- ◆ Personalizzare il programma per utilizzarlo nel modo più rapido ed efficiente per ogni professionista
- ◆ Conoscere e gestire gli strumenti più avanzati del programma
- ◆ Familiarizzare con i *plugin* e gli *script* per utilizzarli a vantaggio della modellazione

Modulo 3. Rendering con il motore V-Ray in 3DS Max

- ◆ Conoscere a fondo il motore V-Ray assegnato al programma 3DS Max
- ◆ Configurare le opzioni di rendering per assegnare il motore di rendering desiderato
- ◆ Imparare a conoscere i materiali di V-Ray e a lavorare con essi attraverso i nodi
- ◆ Migrare le texture create in Substance Painter al motore V-Ray
- ◆ Configurare l'illuminazione della scena V-Ray
- ◆ Aggiungere più dettagli al nostro modello senza dover modificare o aggiungere geometria
- ◆ Posizionare in modo intelligente il modello e la telecamera per creare una scena interessante
- ◆ Realizzare rendering statici e animati del nostro modello

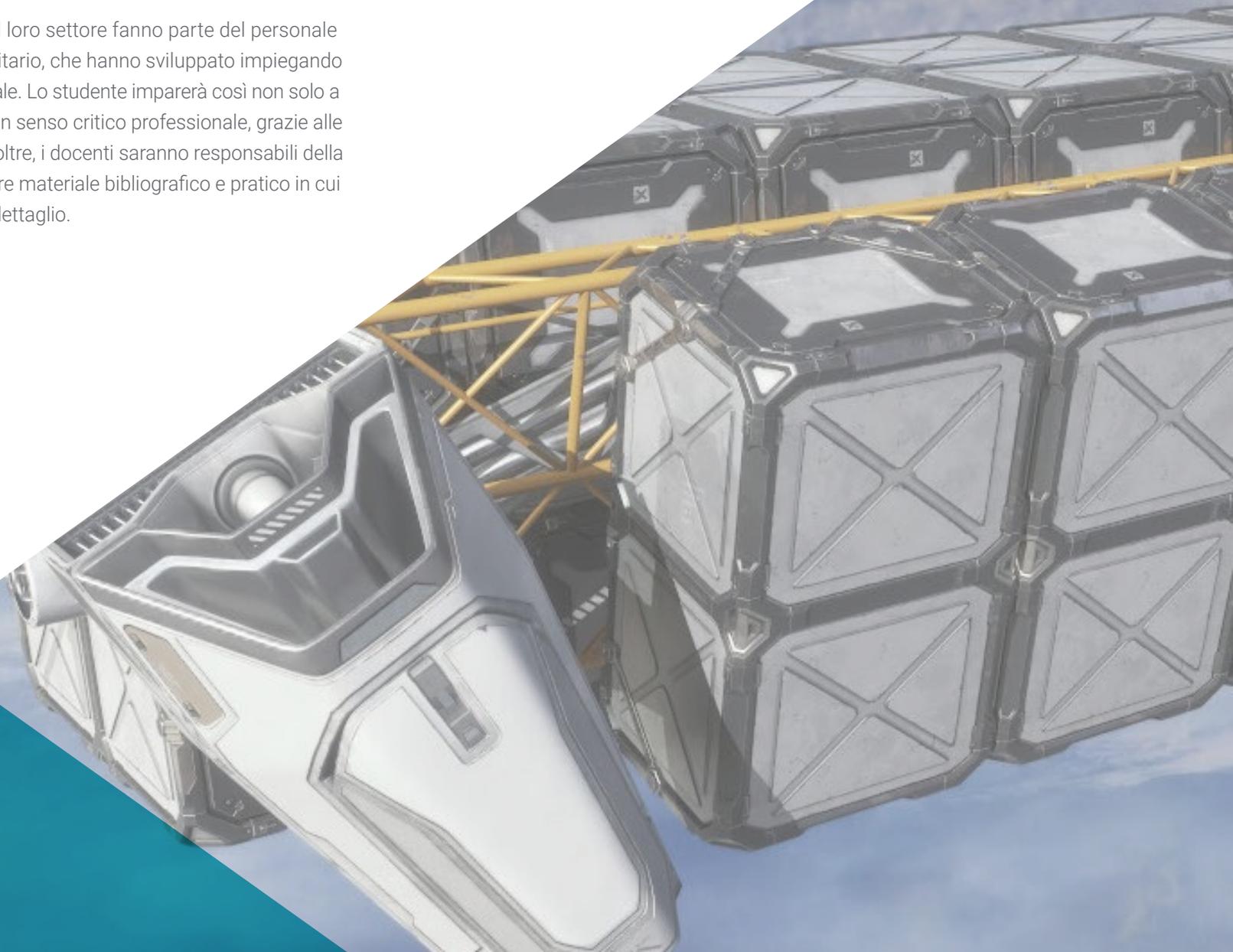


Impara a progettare tridimensionalmente, dall'inizio alla fine, qualsiasi cosa ti serva: modelli per la stampa 3D, progetti, grafica, animazioni, videogiochi, ecc."

03

Direzione del corso

Professionisti ed esperti molto apprezzati nel loro settore fanno parte del personale dirigente e docente di questo Esperto Universitario, che hanno sviluppato impiegando tutta la loro esperienza lavorativa e professionale. Lo studente imparerà così non solo a livello teorico e pratico, ma svilupperà anche un senso critico professionale, grazie alle competenze fornite dal personale docente. Inoltre, i docenti saranno responsabili della guida delle lezioni di ogni modulo, oltre a fornire materiale bibliografico e pratico in cui ogni contenuto del programma è spiegato in dettaglio.





“

Acquisisci un apprendimento fornito da un gruppo di esperti di altissimo prestigio nel loro campo”

Direzione



Dott.ssa Sanches Lalaguna, Ana

- Disegnatrice 3D presso Lalaguna Studio
- Generalista 3D presso NeuroDigital Technologies
- Modellatrice di figure nei videogiochi
- Artista 3D e Responsabile della Narrativa nel videogioco "A Rising Bond" (InBreak Studios)
- Master di Arte e Design di Videogiochi (U-tad)
- Laurea in Cinema di Animazione 2D e 3D (ESDIP)
- Vincitrice del Premio di Miglior Narrativa e nominata per il premio PlayStation Awards come Miglior Gioco e Miglior Arte



04

Struttura e contenuti

Questo programma è stato progettato per semplificare al massimo la comprensione dell'interfaccia e delle funzionalità del *software* 3DS Max. Si tratta di 3 blocchi didattici principali che riguardano la modellazione 3D con 3DS max, la modellazione 3D con 3DS Max Advanced e il rendering con il motore V-Ray in 3DS Max. Un piano di studio completo che fornisce agli studenti diversi materiali didattici, come video ad alta definizione e altri materiali multimediali.





“

Questo Esperto Universitario fornisce le conoscenze necessarie a usare in modo avanzato il software 3DS Max”

Modulo 1. Modellazione 3D con 3DS Max

- 1.1. Modellazione 3D con 3D Max
 - 1.1.1. Orbita, visore e viste
 - 1.1.2. Modalità di visualizzazione della geometria
 - 1.1.3. *Steering Wheels*
- 1.2. Trasformazioni e Geometria
 - 1.2.1. Trasformazioni Interattive e Parametriche
 - 1.2.2. Primitive Standard ed Estese
 - 1.2.3. Trasformazione scalare
 - 1.2.4. *Select and Place / Select and Rotate*
 - 1.2.5. Allineamento e Simmetria
- 1.3. Operazioni principali
 - 1.3.1. Duplicazione, Selezione interattiva e Gruppi di selezione ed elementi
 - 1.3.2. Livelli, *Grid*, *Snap* e Punto di Rotazione
 - 1.3.3. Collegamenti, Sistemi di Coordinate, azioni, viste e geometria isolata
- 1.4. Modificatori parametrici
 - 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. Modificatori di deformazione liberi
 - 1.5.1. Modificatori FFD
 - 1.5.2. FFD Cyl
 - 1.5.3. FFD Box
- 1.6. Oggetti di composizione
 - 1.6.1. Operazioni Boolean. *Boolean* e *ProBoolean*
 - 1.6.2. Dispersione di Oggetti. *Scatter*
 - 1.6.3. Morfismo. *Morph*
- 1.7. Forme 2D. *Spline*
 - 1.7.1. Le spline e le loro opzioni
 - 1.7.2. La linea e i tipi di Vertice
 - 1.7.3. Sotto-oggetto Vertice, Segmento e Spline

- 1.8. Forme 2D. Spline avanzate
 - 1.8.1. Editable Spline e uso di Grid e Snap per creare forme 2D
 - 1.8.2. Modificatori parametrici, FFD e Boolean con le Spline
 - 1.8.3. Spline estese e sezione
- 1.9. Modificatori Spline
 - 1.9.1. Extrude
 - 1.9.2. *Bevel*
 - 1.9.3. *Sweep*
 - 1.9.4. *Lathe*
- 1.10. Oggetti di composizione Spline
 - 1.10.1. *Loft*
 - 1.10.2. *Terrain*
 - 1.10.3. *Shape Merge*

Modulo 2. Modellazione 3D con 3DS Max Avanzato

- 2.1. Modifica degli oggetti. Modifica Poligonale
 - 2.1.1. Modifica Poligonale. *EditablePoly* e *EditPoly*
 - 2.1.2. Pannelli, selezione e selezione flessibile
 - 2.1.3. Modificatore *TurboSmooth*, *MeshSmooth* e HSDS
- 2.2. Modifica degli oggetti. Geometria
 - 2.2.1. Modifica di Vertex, Edge e Border
 - 2.2.2. Modifica di Polygon, Element e Geometry
 - 2.2.3. Geometria. Piani di taglio e risoluzione aggiuntiva
- 2.3. Modifica degli oggetti. Gruppi di selezione
 - 2.3.1. Allineamento e Visibilità della Geometria
 - 2.3.2. Selezione. *Sotto-oggetti*, IDs material e gruppi di levigatura
 - 2.3.3. Suddivisione della superficie e pittura dei vertici
- 2.4. Modifica degli oggetti. *Surface*
 - 2.4.1. Scorrimento della geometria e Pennello di Deformazione
 - 2.4.2. Modalità Flat e *EditableMesh*
 - 2.4.3. Spline + Surface
- 2.5. Modifica degli oggetti avanzata
 - 2.5.1. *EditablePatch*
 - 2.5.2. *Model Sheet* e *Setup* per la modellazione
 - 2.5.3. Simmetria. Calco e *Symmetry*

- 2.6. Personalizzazione dell'utente
 - 2.6.1. Strumenti *Display Floater* e *Panel Display*
 - 2.6.2. Proprietà degli oggetti e Preferenze
 - 2.6.3. Personalizzazione IU. *ShortCuts*, menù e colori
 - 2.6.4. Configurazione dei visori
- 2.7. Distribuzione di oggetti
 - 2.7.1. Vista Ortografica
 - 2.7.2. Strumento Spaziatura e SnapShot
 - 2.7.3. Strumento di clonazione e allineamento
 - 2.7.4. Matrici. *Array*
- 2.8. Operazioni geometriche
 - 2.8.1. Combinazione poligonale e parametrica
 - 2.8.2. Combinazione poligonale e forme
 - 2.8.3. Combinazione poligonale e boolean
 - 2.8.4. Combinazione poligonale, spline, parametrica e boolean
- 2.9. Altri strumenti
 - 2.9.1. *Loop*, vincoli e divisione dei bordi
 - 2.9.2. *Isoline* e collassare modificatori
 - 2.9.3. Contatore di poligoni e tipi di ottimizzazione
- 2.10. *Plugins* e *Scripts*
 - 2.10.1. *Plugins* e *Scripts*. *Grass-o-Matic*
 - 2.10.2. Creazione di fili d'erba e fibre con *Grass-o-matic*
 - 2.10.3. *Plugin* *Greeble*
 - 2.10.4. *Script* *Voronoi*. *Fratture*
- 3.3. Creazione e applicazione di materiali
 - 3.3.1. Materiali V-Ray
 - 3.3.2. Configurazione dei materiali V-Ray
 - 3.3.3. Self-Illumination
- 3.4. Da Substance Painter a V-Ray
 - 3.4.1. Collegare i nodi e le impostazioni dei materiali
 - 3.4.2. Preimpostazione dell'esportazione
 - 3.4.3. Configurare lo Smart Material in V-Ray
- 3.5. Dettagli e posizionamento nella scena
 - 3.5.1. Applicazione delle ombre in base alla posizione del modello
 - 3.5.2. Regolare il modello e la silhouette
 - 3.5.3. Base in metallo
- 3.6. Arrotondamento delle superfici
 - 3.6.1. V-RayEdgeTex
 - 3.6.2. Funzionalità e configurazione
 - 3.6.3. Rendering con e senza arrotondamento
- 3.7. Campo visivo
 - 3.7.1. La fotocamera e il piano
 - 3.7.2. Apertura della fotocamera
 - 3.7.3. Campo visivo
- 3.8. Ambient Occlusion e Illuminazione Globale
 - 3.8.1. GI e Render Elements
 - 3.8.2. V-RayExtraTex e V-RayDirt
 - 3.8.3. Moltiplicatore di Illuminazione Globale
- 3.9. Rendering di una immagine statica
 - 3.9.1. Regolazione dei valori di rendering
 - 3.9.2. Salvare il rendering finale
 - 3.9.3. Composizione dell'Ambient Occlusion
- 3.10. Rendering di una sequenza
 - 3.10.1. Animazione della fotocamera
 - 3.10.2. Opzioni di rendering per la sequenza
 - 3.10.3. Montaggio dei fotogrammi per la sequenza

Modulo 3. Rendering con il motore V-Ray in 3DS Max

- 3.1. Assegnazione del motore di rendering V-Ray
 - 3.1.1. Preparazione dello spazio di rendering
 - 3.1.2. Opzioni di Set up e assegnazione del rendering
 - 3.1.3. Ottimizzare i tempi di rendering
- 3.2. Illuminazione e creazione di luce
 - 3.2.1. Illuminazione a 3 punti
 - 3.2.2. Configurazione dell'illuminazione
 - 3.2.3. Render Region

04 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 in 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 Scuole di Informatica 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, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie 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 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:



Materiali 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 3D con 3D Studio Max garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Modellazione 3D con 3D Studio Max** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato le valutazioni, lo studente riceverà, mediante lettera certificata con ricevuta di ritorno, la corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** indica la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario e soddisfa i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Modellazione 3D con 3D Studio Max**

N° Ore Ufficiali: **450 o.**



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

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Modellazione 3D
con 3D Studio Max

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università
Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Modellazione 3D con 3D Studio Max

