

Curso de Especialização

Modelagem Poligonal no 3ds Max



Curso de Especialização Modelagem Poligonal no 3ds Max

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso-especializacao/curso-especializacao-modelagem-poligonal-3ds-max

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia de estudo

pág. 20

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

O programa de modelagem poligonal 3D Studio Max é um dos mais utilizados no setor do design e desenvolvimento de videojogos. Trata-se de uma ferramenta útil que permite modelar em malhas os protótipos utilizados numa composição. Esta formação, destinada a profissionais da área que necessitam de atualizar os seus conhecimentos em 3ds Max, permite um percurso desde as utilidades mais básicas do mesmo até às mais avançadas, passando pelo trabalho em modelagem *Low Poly*. Além disso, permite a reciclagem destes conhecimentos sem necessidade de sacrificar a rotina pessoal ou laboral, uma vez que é ministrado em modo online com todos os conteúdos multimédia disponíveis a partir da plataforma virtual em qualquer momento.





“

Torne-se um especialista em modelagem poligonal no 3D Studio Max e renove os seus conhecimentos com esta formação online”

A modelagem poligonal no 3ds Max é uma competência muito útil no domínio do desenvolvimento e design gráfico de videogames. Por isso, este programa, concebido por prestigiados profissionais do setor, é a opção ideal para aprofundar os seus conhecimentos sobre esta ferramenta. Desde os aspetos mais básicos e introdutórios até aos aspetos mais avançados, incluindo a modelagem poligonal *Low Poly*.

O conteúdo começa com um módulo introdutório sobre a Modelagem Poligonal no 3ds Max, destinado a adquirir os conceitos e as configurações do programa, a compreender em profundidade a suavização de malhas e o seu comportamento, conceber geometrias e a aplicar técnicas de transformação de objetos e, por fim, a conhecer a criação de mapas UV.

Num segundo momento, o plano passa para uma modelagem poligonal avançada com o programa 3D Studio Max e também para uma dinâmica mais prática. Nesta secção, são aplicadas todas as técnicas para o desenvolvimento de um produto específico, é aprofundado o desenvolvimento das partes componentes e é explicada a topologia da modelagem de uma aeronave para iniciar a construção do protótipo de uma nave espacial de ficção científica. Pretende-se criar formas complexas através do desenvolvimento de formas simples e entender a fisionomia de uma forma bot.

A última parte desta formação centra-se na modelagem *Low Poly* com 3D Studio Max. Para isso, foca-se em trabalhar com formas básicas para modelos mecânicos, desenvolver a capacidade de decompor os elementos e compreender em profundidade como o detalhe cria o efeito de realismo. Tem também uma dimensão mais prática, centrada na resolução de diferentes técnicas para desenvolver pormenores e compreender como as peças mecânicas estão ligadas.

Em suma, um Curso de Especialização que oferece a possibilidade de reorientar a carreira profissional para a especialização em Modelagem Poligonal no 3ds Max. Tudo isto numa modalidade totalmente online, com acesso ilimitado aos conteúdos através da plataforma virtual, para a qual é apenas essencial ter uma conexão à Internet.

Este **Curso de Especialização em Modelagem Poligonal no 3ds Max** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de estudos de caso apresentados por especialistas em Modelagem Poligonal no 3ds Max
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a atividade profissional
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



Em 6 meses, atingirá o objetivo de tornar-se um verdadeiro profissional em modelagem poligonal no 3D Studio Max”

“

Entenda em profundidade o programa de modelagem poligonal de ponta 3D Studio Max graças a este Curso de Especialização”

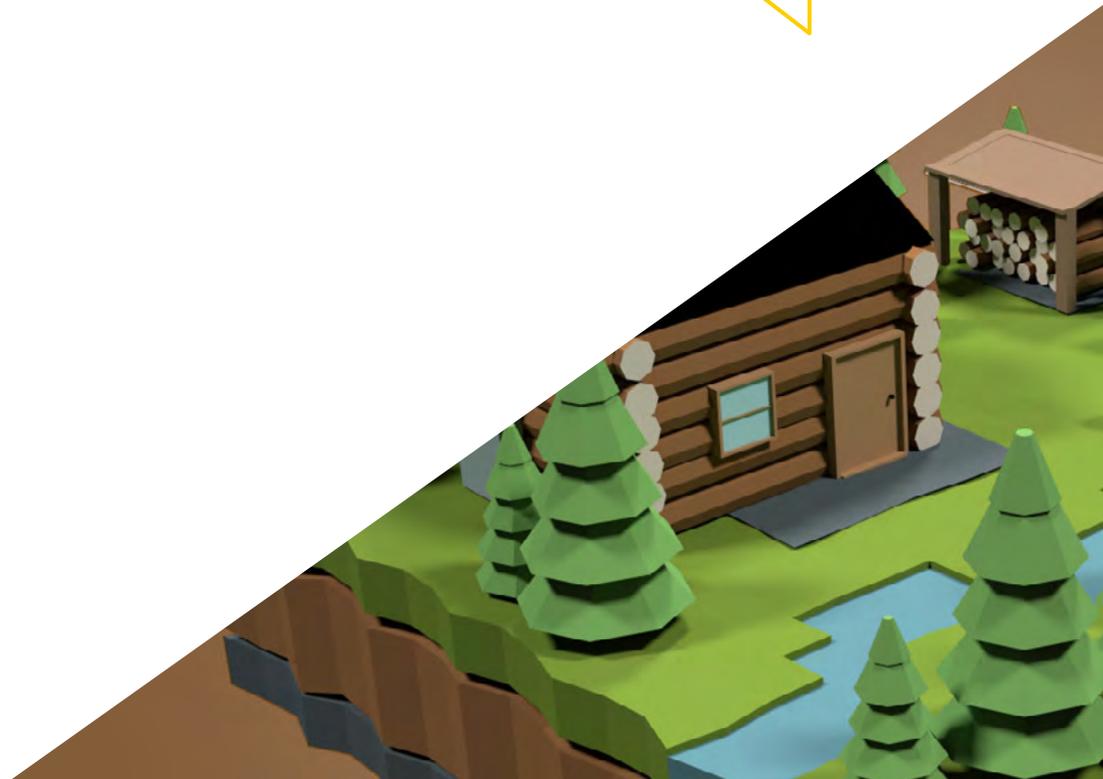
O corpo docente inclui, profissionais do sector que trazem a sua experiência profissional para esta qualificação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar em situações reais.

A conceção deste Curso baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo da capacitação. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

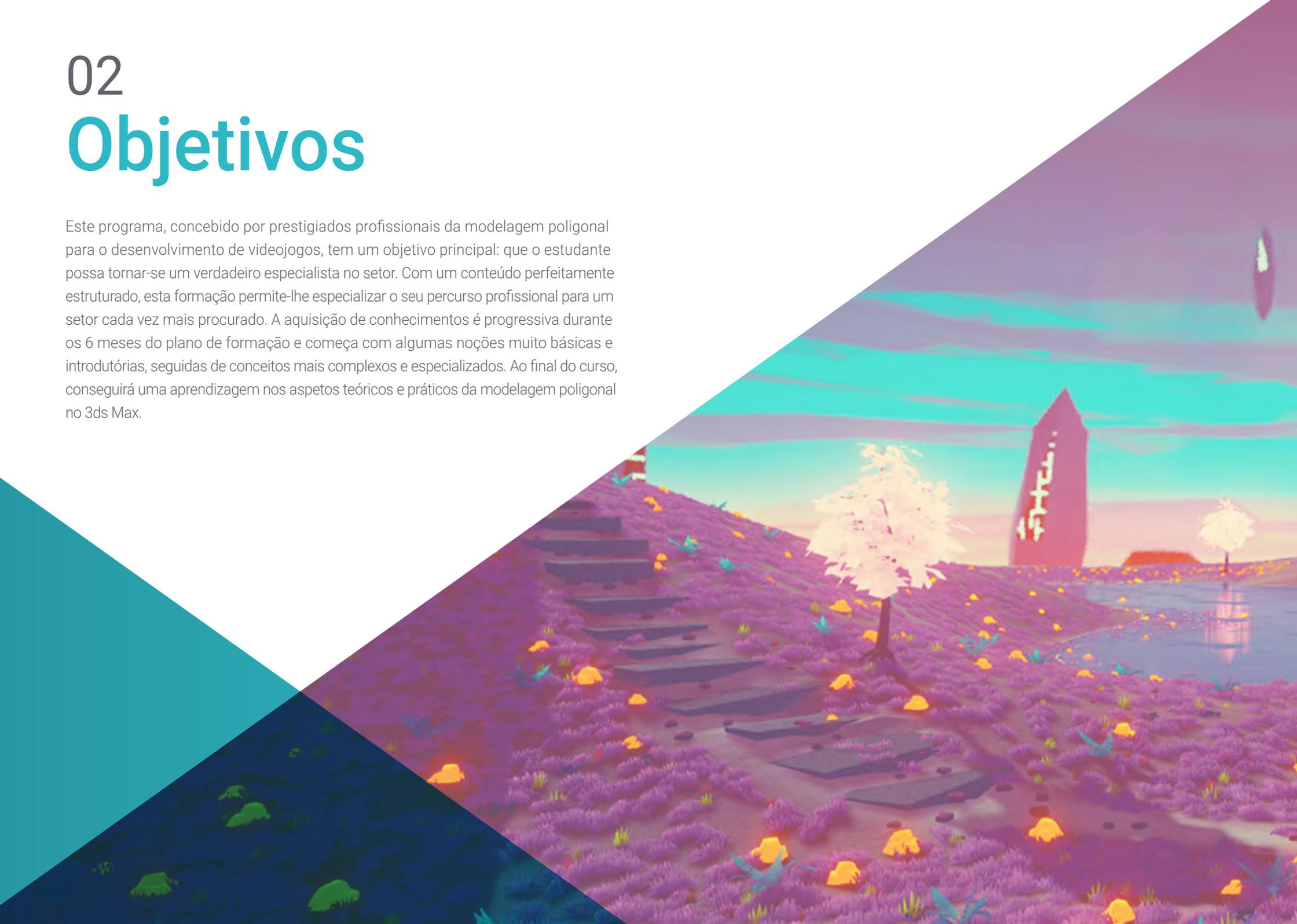
Um plano educativo organizado em 3 módulos perfeitamente estruturados para uma aprendizagem progressiva.

Especialize os seus conhecimentos em modelagem Poligonal com 3ds Max aplicada à edição e design de videojogos.



02 Objetivos

Este programa, concebido por prestigiados profissionais da modelagem poligonal para o desenvolvimento de videojogos, tem um objetivo principal: que o estudante possa tornar-se um verdadeiro especialista no setor. Com um conteúdo perfeitamente estruturado, esta formação permite-lhe especializar o seu percurso profissional para um setor cada vez mais procurado. A aquisição de conhecimentos é progressiva durante os 6 meses do plano de formação e começa com algumas noções muito básicas e introdutórias, seguidas de conceitos mais complexos e especializados. Ao final do curso, conseguirá uma aprendizagem nos aspetos teóricos e práticos da modelagem poligonal no 3ds Max.





“

Obtenha uma aprendizagem teórica e prática em modelagem poligonal no 3ds Max”



Objetivos gerais

- ◆ Aprofundar a teoria da criação de formas para desenvolver mestres em forma
- ◆ Aprender detalhadamente as bases da modelagem 3D nas suas várias formas
- ◆ Desenvolver desenhos para diferentes indústrias e a sua aplicação
- ◆ Conhecer todas as ferramentas relevantes para a profissão de modelador 3D
- ◆ Adquirir competências para o desenvolvimento de texturas e dos modelos 3D FX

“

Aprenda a aplicar todas as técnicas de modelagem poligonal no 3ds Max para o desenvolvimento de produtos específicos”





Objetivos específicos

Módulo 1. Modelagem Poligonal no 3ds Max

- ◆ Possuir vastos conhecimentos sobre a utilização do 3D Studio Max
- ◆ Trabalhar com configurações personalizadas
- ◆ Compreender de forma aprofundada como funciona o alisamento nas malhas
- ◆ Criar geometrias através de diversos métodos
- ◆ Desenvolver conhecimentos sobre o comportamento da malha
- ◆ Aplicar técnicas de transformação de objetos
- ◆ Obter conhecimentos sobre a criação de mapas UV

Módulo 2. Modelagem poligonal avançada no 3D Studio Max

- ◆ Aplicar todas as técnicas para o desenvolvimento de produtos específicos
- ◆ Aprofundar a compreensão do desenvolvimento as partes componentes
- ◆ Compreender amplamente a topologia de uma aeronave na modelagem
- ◆ Aplicar conhecimentos de componentes técnicos
- ◆ Conseguir criar formas complexas através do desenvolvimento de formas simples
- ◆ Compreender a fisionomia de uma forma *bot*

Módulo 3. Modelagem *Low Poly* 3D Studio Max

- ◆ Trabalhar em formas básicas para modelos mecânicos
- ◆ Desenvolver a capacidade de decompor elementos
- ◆ Compreender aprofundadamente como os pormenores contribuem para o realismo
- ◆ Resolver diferentes técnicas para desenvolver detalhes
- ◆ Compreender como as peças mecânicas se conectam



03

Direção do curso

Profissionais de prestígio na área fazem parte da equipa de gestão e do corpo docente deste Curso de Especialização. Contam todos com uma alta capacitação docente para preparar os alunos para os desafios de um setor em constante crescimento e transformação, adaptados à programação e desenvolvimento de videojogos, em concreto à modelagem poligonal com ferramentas de ponta como o 3ds Max. Com um amplo percurso e experiência profissional, poderão aproximar o estudante das situações e conjunturas mais semelhantes à vida real.



“

Profissionais de prestígio fazem parte da equipa de gestão e do corpo docente deste Curso de Especialização”

Direção



Sr. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- 9 anos de experiência em modelagem 3D Aeronáutica
- Artista 3D na 3D Visualization Service Inc
- Produção 3D para a Boston Whaler
- Modelador 3D para a Shay Bonder Multimedia TV Production Company
- Produtor Audiovisual na Digital Film
- Designer de Produtos para Escencia de los Artesanos by Eliana M
- Designer Industrial Especializado em Produtos. Universidade Nacional de Cuyo
- Menção honrosa Concurso Mendoza Late
- Expositor no Salão Regional de Artes Visuais de Vendimia
- Seminário de Composição Digital Universidade Nacional de Cuyo
- Congresso Nacional de Design e Produção. CPRODI



04

Estrutura e conteúdo

Aprender Modelagem Poligonal no 3ds Max é fácil com este Curso de Especialização que está dividido em 3 módulos. Inicialmente, trabalhar-se-á numa seção de introdução à modelagem poligonal com este programa, onde se revisitarão os conceitos fundamentais e se praticará a forma e figura geométrica, assim como se explicarão as malhas ou criação de imagens de referência. Num segundo apartado, será explorado as ferramentas mais avançadas do programa e a implementação das mesmas, com a criação de um modelo. Este apartado tem uma dimensão prática fundamental para a aprendizagem do uso do 3D Studio Max. Por fim, será aprofundada a modelagem *Low Poly*, que culmina este plano educativo, fornecendo as bases para compreender como o detalhe cria um efeito realista e destinado a resolver diferentes técnicas para desenvolver detalhes.





“

Consiga introduzir-se na Modelagem Poligonal no 3ds Max, aprofunde-se nas suas ferramentas mais avançadas e aprenda, além disso, modelagem Low Poly, com este Curso de Especialização em modalidade online”

Módulo 1. Modelagem Poligonal no 3ds Max

- 1.1. 3D Studio Max
 - 1.1.1. Interface do 3D Studio Max
 - 1.1.2. Configurações personalizadas
 - 1.1.3. Modelagem com primitivos e deformadores
- 1.2. Modelagem com referências
 - 1.2.1. Criação de imagens de referência
 - 1.2.2. Alisamento de superfícies duras
 - 1.2.3. Organização de cenas
- 1.3. Malhas de alta resolução
 - 1.3.1. Modelagem de alisamento básica e grupos de alisamento
 - 1.3.2. Modelagem com extrusões e biséis
 - 1.3.3. Utilização do modificador Turbosmooth
- 1.4. Modelagem com *Splines*
 - 1.4.1. Modificação de curvaturas
 - 1.4.2. Configuração das caras dos polígonos
 - 1.4.3. Extrusão e esferificação
- 1.5. Criação de formas complexas
 - 1.5.1. Configuração de componentes e grelha de trabalho
 - 1.5.2. Duplicação e soldadura de componentes
 - 1.5.3. Limpeza e alisamento de polígonos
- 1.6. Modelagem com cortes de bordas
 - 1.6.1. Criação e posicionamento do modelo
 - 1.6.2. Fazer cortes e limpeza de topologia
 - 1.6.3. Extrusão de formas e criação de dobras
- 1.7. Modelagem a partir do modelo *Low poly*
 - 1.7.1. Iniciar com a forma básica e acrescentar chanfros
 - 1.7.2. Acrescentar subdivisões e gerar bordas
 - 1.7.3. Corte, soldadura e detalhamento
- 1.8. Modificador Edit Poly I
 - 1.8.1. Fluxo de trabalho
 - 1.8.2. Interface
 - 1.8.3. *Subobjecto*

- 1.9. Criação de objetos compostos
 - 1.9.1. *Morph, Scatter, Conform e Connect Compound objects*
 - 1.9.2. *BlobMesh, ShapeMerge e Boolean Compound objects*
 - 1.9.3. *Loft, Mesher e Proboolean Compound objects*
- 1.10. Técnicas e estratégias para criação de UVs
 - 1.10.1. Geometrias simples e geometrias de arco
 - 1.10.2. Superfícies duras
 - 1.10.3. Exemplos e aplicações

Módulo 2. Modelagem poligonal avançada no 3D Studio Max

- 2.1. Modelagem de navios de Sci-Fi
 - 2.1.1. Criação do nosso espaço de trabalho
 - 2.1.2. Começar com o corpo principal
 - 2.1.3. Configuração para as asas
- 2.2. A cabine
 - 2.2.1. Desenvolvimento da área da cabine
 - 2.2.2. Modelagem do painel de controlo
 - 2.2.3. Acrescentar detalhes
- 2.3. A fuselagem
 - 2.3.1. Definição de componentes
 - 2.3.2. Ajuste de componentes menores
 - 2.3.3. Desenvolvimento do painel inferior do corpo
- 2.4. As asas
 - 2.4.1. Criação das asas principais
 - 2.4.2. Incorporar a cauda
 - 2.4.3. Adição de inserções para as abas
- 2.5. Corpo principal
 - 2.5.1. Separação das peças em componentes
 - 2.5.2. Criação de painéis adicionais
 - 2.5.3. Incorporação das portas dos compartimentos
- 2.6. Os motores
 - 2.6.1. Criação do espaço para os motores
 - 2.6.2. Construção das turbinas
 - 2.6.3. Acrescentar dos escapes

- 2.7. Incorporação dos detalhes
 - 2.7.1. Componentes laterais
 - 2.7.2. Componentes característicos
 - 2.7.3. Aperfeiçoamento dos componentes gerais
- 2.8. Bônus I – Criação do capacete do piloto
 - 2.8.1. Bloco da cabeça
 - 2.8.2. Aperfeiçoamento dos detalhes
 - 2.8.3. Modelagem do pescoço do capacete
- 2.9. Bônus II – Criação do capacete do piloto
 - 2.9.1. Aperfeiçoamento do pescoço do capacete
 - 2.9.2. Passos para os detalhes finais
 - 2.9.3. Finalização da malha
- 2.10. Bônus III – Criação de um robô copiloto
 - 2.10.1. Desenvolver as formas
 - 2.10.2. Acrescentar detalhes
 - 2.10.3. Arestas de suporte para subdivisão

Módulo 3. Modelagem Low Poly 3D Studio Max

- 3.1. Modelagem de um veículo de maquinaria pesada
 - 3.1.1. Criação do modelo volumétrico
 - 3.1.2. Modelagem volumétrica de rastos
 - 3.1.3. Construção volumétrica da pá
- 3.2. Incorporação de diferentes componentes
 - 3.2.1. Construção volumétrica da cabine
 - 3.2.2. Volumetria do braço mecânico
 - 3.2.3. Volumetria da lâmina da pá mecânica
- 3.3. Adição de subcomponentes
 - 3.3.1. Criação dos dentes da pá
 - 3.3.2. Acrescentar pistão hidráulico
 - 3.3.3. Conectar subcomponentes
- 3.4. Incorporar detalhes às volumetrias I
 - 3.4.1. Criação dos *Caterpillars* das lagartas
 - 3.4.2. Incorporação dos rolamentos dos rastos
 - 3.4.3. Definição da estrutura dos rastos

- 3.5. Incorporação dos detalhes à volumetria II
 - 3.5.1. Subcomponentes do chassis
 - 3.5.2. Capas dos rolamentos
 - 3.5.3. Acrescentar cortes de partes
- 3.6. Incorporação dos detalhes à volumetria III
 - 3.6.1. Criação dos radiadores
 - 3.6.2. Acrescentar a base do braço hidráulico
 - 3.6.3. Criação dos tubos de escape
- 3.7. Incorporação dos detalhes à volumetria IV
 - 3.7.1. Criação da grelha de proteção da cabine
 - 3.7.2. Acrescentar tubagem
 - 3.7.3. Acrescentar porcas, parafusos e rebites
- 3.8. Desenvolvimento do braço hidráulico
 - 3.8.1. Criação dos suportes
 - 3.8.2. Retentores, anilhas, parafusos e ligações
 - 3.8.3. Criação da cabeça
- 3.9. Desenvolvimento da cabine
 - 3.9.1. Definição da estrutura
 - 3.9.2. Acrescentar para-brisas
 - 3.9.3. Detalhes da maçaneta e dos faróis
- 3.10. Desenvolvimento mecânico da escavadora
 - 3.10.1. Criação do corpo e dos dentes
 - 3.10.2. Criação da roldana de dentes
 - 3.10.3. Cablagem com estrias, conectores e fixadores



Desenvolva modelos específicos em modelagem poligonal com o 3ds Max graças a esta formação”

05

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”

O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo
(das quais poderá nunca participar)”*



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



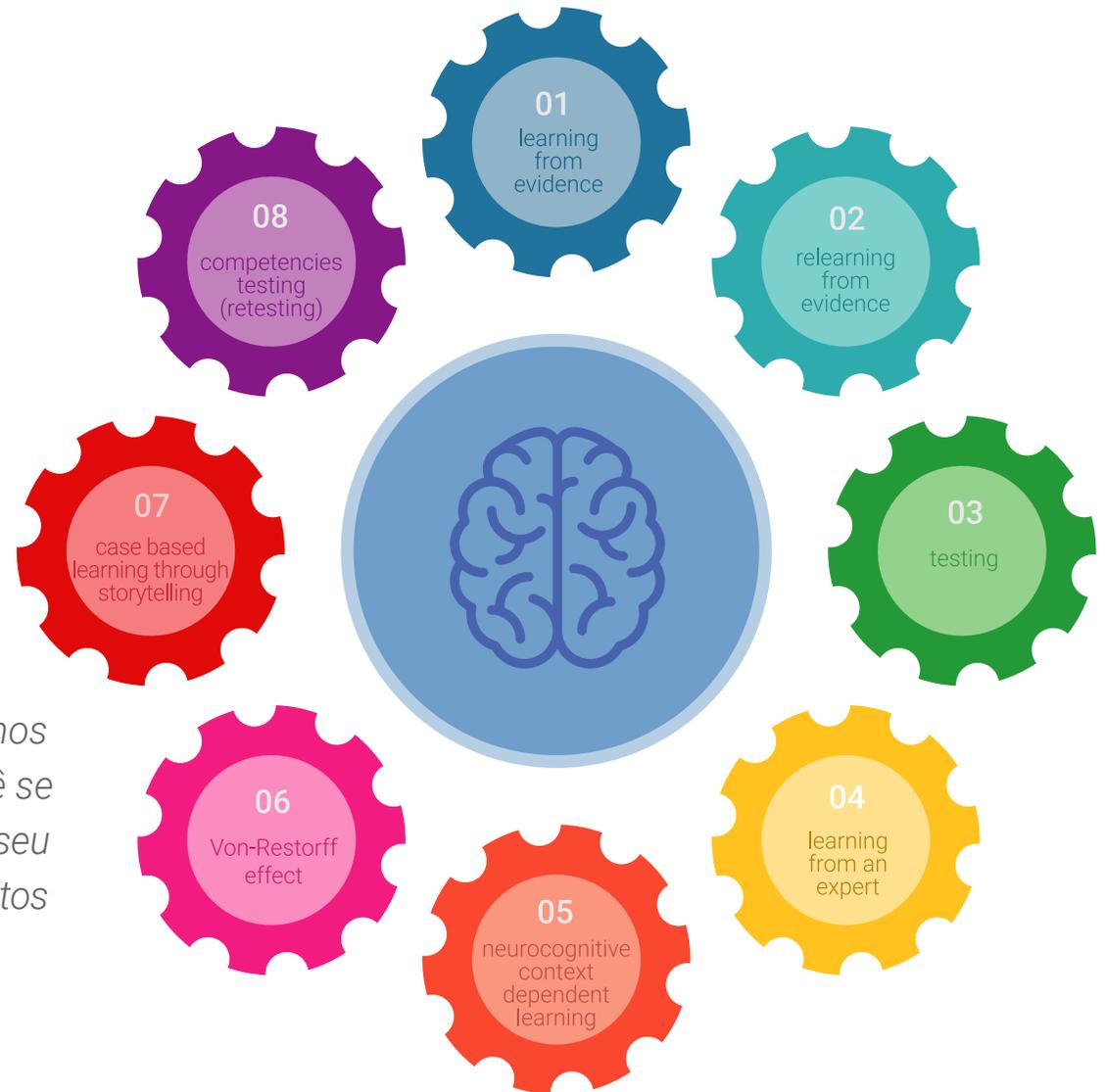
Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.



A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.

Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



Resumos interativos

Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pilulas multimídia que incluem áudio, 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"



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas. O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



06

Certificação

O Curso de Especialização em Modelagem Poligonal no 3ds Max garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Especialização em Modelagem Poligonal no 3ds Max** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado* correspondente ao título de **Curso de Especialização** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Especialização em Modelagem Poligonal no 3ds Max**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

ECTS: **18**



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



Curso de Especialização Modelagem Poligonal no 3ds Max

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Curso de Especialização

Modelagem Poligonal no 3ds Max