Experto Universitario

Modelado 3D con 3D Studio Max



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Modelado 3D con 3D Studio Max

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-modelado-3d-3d-studio-max**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 22

06 Titulación — pág. 30

01

Presentación

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





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

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

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

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

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

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

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

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

Este Experto Universitario te enseñará a renderizar el modelado con motor VRay, extensión de Autodesk, que te permitirá crear rends hiperrealistas"

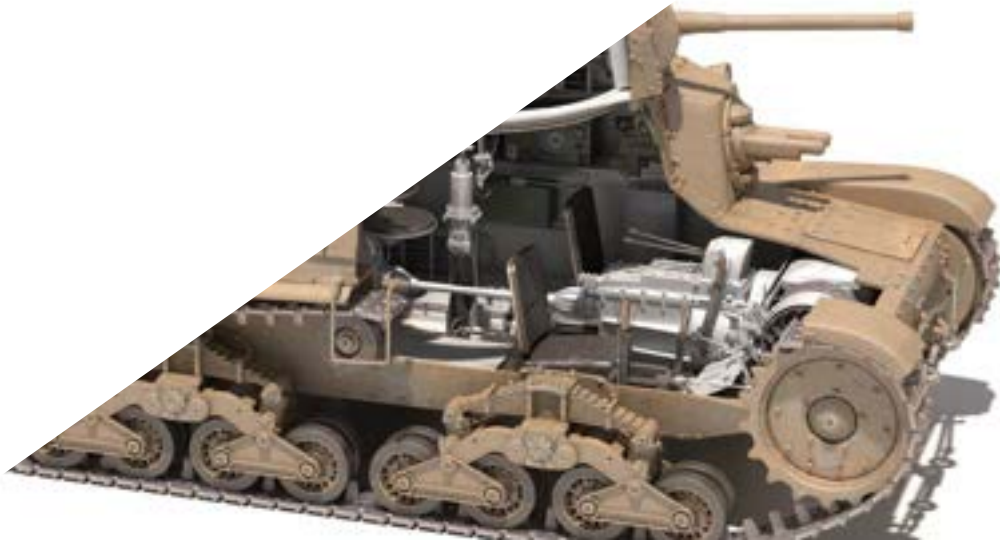
Conoce el programa en profundidad, sus configuraciones, controles e interfaz, para que lo puedas utilizar de forma eficaz en tus proyectos profesionales.

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

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

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

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

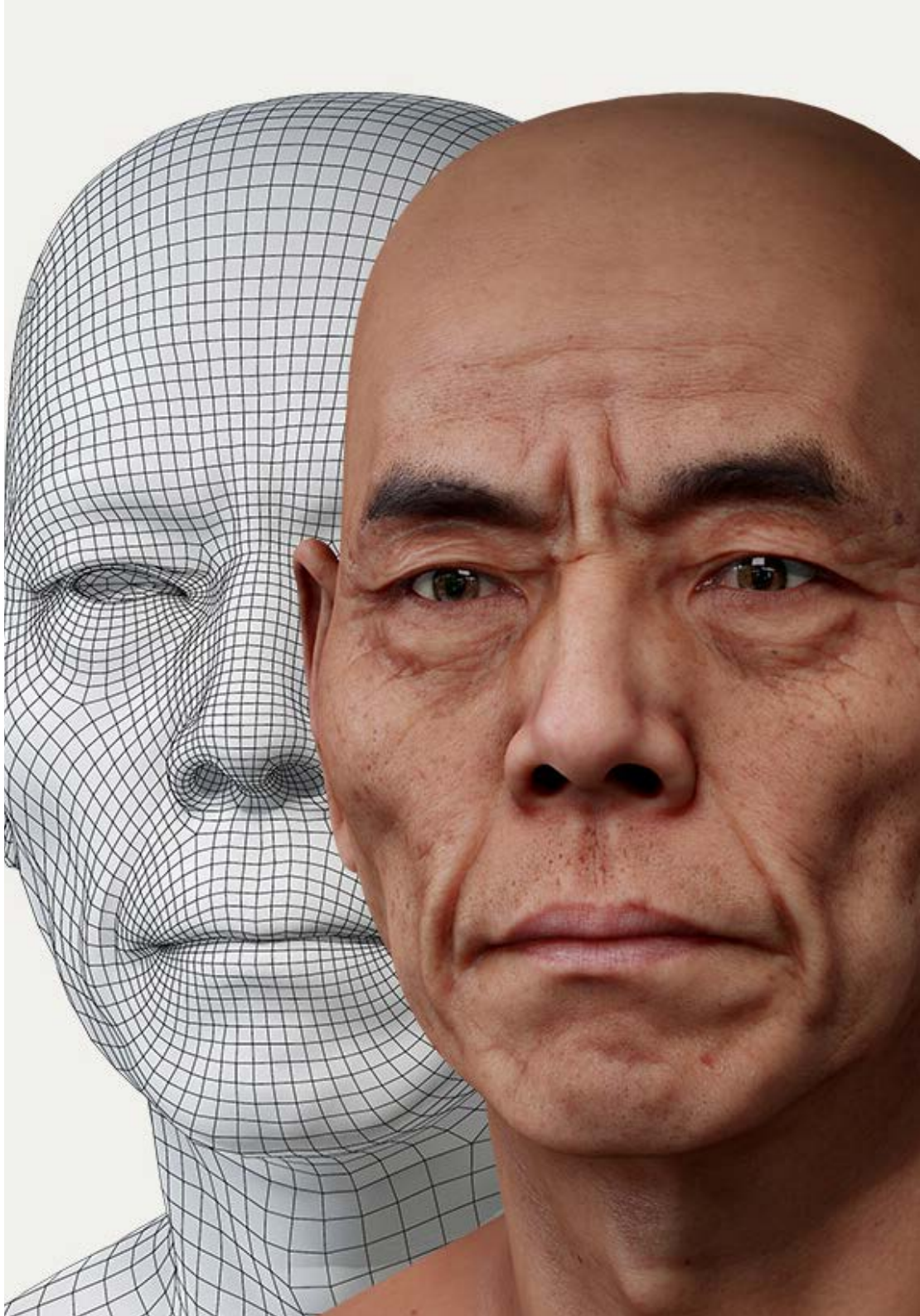




Aprende modelación tridimensional con 3DS Max y a renderizar los modelos con motor VRay para conseguir rends hiperrealistas”

Objetivos generales

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



Objetivos específicos

Módulo 1. Modelado 3d con 3ds max

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

Módulo 2. Modelado 3D con 3DS max avanzado

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

Módulo 3. Renderizado con motor VRay en 3DS Max

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

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

03

Dirección del curso

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





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

Dirección



Dña. Sanches Lalaguna, Ana

- Diseñadora 3D en Lalaguna Studio
- Generalista 3D en NeuroDigital Technologies
- Modeladora de figura de videojuegos por cuenta propia
- Artista 3D y Responsable de Narrativa en el videojuego "A Rising Bond" (InBreak Studios)
- Máster de Arte y Diseño de Videojuegos (U-tad)
- Diplomatura Cine de Animación 2D y 3D (ESDIP)
- Ganadora del premio a Mejor Narrativa y nominada a Mejor Juego y Mejor Arte en los premios PlayStation Awards


132

04

Estructura y contenido

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





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

Módulo 1. Modelado 3D con 3DS Max

1.1. Modelado 3D con 3D Max
- 1.1.1. Órbita, visores y vistas
- 1.1.2. Modos de visualización de la geometría
- 1.1.3. Steering Wheels

1.2. Transformaciones y Geometría
- 1.2.1. Transformaciones Interactivas y Paramétricas
- 1.2.2. Primitivas Estándar y Extendidas
- 1.2.3. Transformación del escalado
- 1.2.4. Select and Place / Select and Rotate
- 1.2.5. Alinear y Simetría

1.3. Operaciones principales
- 1.3.1. Duplicar, Selección Interactiva y Grupos de Selección y elementos
- 1.3.2. Capas, Grid, Snap y Punto de Pivote
- 1.3.3. Vínculos, Sistemas de Coordenadas, acciones, vistas y aislar geometría

1.4. Modificadores paramétricos
- 1.4.1. Bend, Taper, Skew y Twist
- 1.4.2. Stretch y Squeeze
- 1.4.3. Ripple, Wave y Noise
- 1.4.4. Spherify, Lattice y Mirror
- 1.4.5. Push y Relax
- 1.4.6. Slice, Shell y CapHoles

1.5. Modificadores de deformación libre
- 1.5.1. Modificadores FFD
- 1.5.2. FFD Cyl
- 1.5.3. FFD Box

1.6. Objetos de composición
- 1.6.1. Operaciones Booleanas. Boolean y ProBoolean
- 1.6.2. Dispersión de Objetos. Scatter
- 1.6.3. Morfismo. Morph





1.7. Formas 2D. Splines
- 1.7.1. Splines y sus opciones
- 1.7.2. La línea y tipos de Vértice
- 1.7.3. Subobjeto Vértice, Segmento y Spline

1.8. Formas 2D. Splines avanzado
- 1.8.1. Spline Editable y uso del Grid y del Snap para crear formas 2D
- 1.8.2. Modificadores paramétricos, FFD y Booleans con Splines
- 1.8.3. Splines extendidas y la sección

1.9. Modificadores de Spline
- 1.9.1. Extrude
- 1.9.2. Bevel
- 1.9.3. Sweep
- 1.9.4. Lathe

1.10. Objetos de composición. Splines
- 1.10.1. Loft
- 1.10.2. Terrain
- 1.10.3. Shape Merge

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

Módulo 2. Modelado 3D con 3DS Max avanzado

2.1. Edición de mallas. Edición Poligonal
- 2.1.1. Edición Poligonal. EditablePoly y EditPoly
- 2.1.2. Paneles, selección y selección flexible
- 2.1.3. Modificador TurboSmooth, MeshSmooth y HSDS

2.2. Edición de mallas. Geometría
- 2.2.1. Edición de vértices, arista y borde
- 2.2.2. Edición de Polígono, Elemento y Geometría
- 2.2.3. Geometría. Planos de corte y añadido de resolución

2.3. Edición de mallas. Grupos de selección
- 2.3.1. Alineado y Visibilidad de Geometría
- 2.3.2. Selección. SubObjetos, IDs material y Grupos de suavizado
- 2.3.3. Subdivisión de superficie y Pintado de Vértices

2.4. Edición de mallas. Surface
- 2.4.1. Desplazamiento de geometría y Pincel de Deformación
- 2.4.2. Modo Plano y EditableMesh
- 2.4.3. Splines + Surface

2.5. Edición de mallas avanzado
- 2.5.1. EditablePatch
- 2.5.2. Model Sheet y Setup para el modelado
- 2.5.3. Simetría. Calco y Symmetry

2.6. Personalización de usuario
- 2.6.1. Herramienta Display Floater y Panel Display
- 2.6.2. Propiedades de Objeto y Preferencias
- 2.6.3. Personalización IU. ShortCuts, menús y colores
- 2.6.4. Configuración de visores

2.7. Distribución de objetos
- 2.7.1. Vista Ortográfica
- 2.7.2. Herramienta de espaciado y SnapShot
- 2.7.3. Herramienta de clonado y alineado
- 2.7.4. Matrices. Array

2.8. Operaciones geométricas
- 2.8.1. Combinación poligonal y paramétrica
- 2.8.2. Combinación poligonal y formas
- 2.8.3. Combinación poligonal y boolean
- 2.8.4. Combinación poligonal, spline, paramétrica y boolean

2.9. Otras herramientas
- 2.9.1. Loops, restricciones y división de aristas
- 2.9.2. Isoline y colapsar modificadores
- 2.9.3. Contador de polígonos y tipos de optimización

2.10. Plugins y Scripts
- 2.10.1. Plugins y Scripts. Grass-o-matic
- 2.10.2. Creación de hierbas y fibras con Grass-o-matic
- 2.10.3. Plugin Greeble
- 2.10.4. Script Voronoi. Fracture

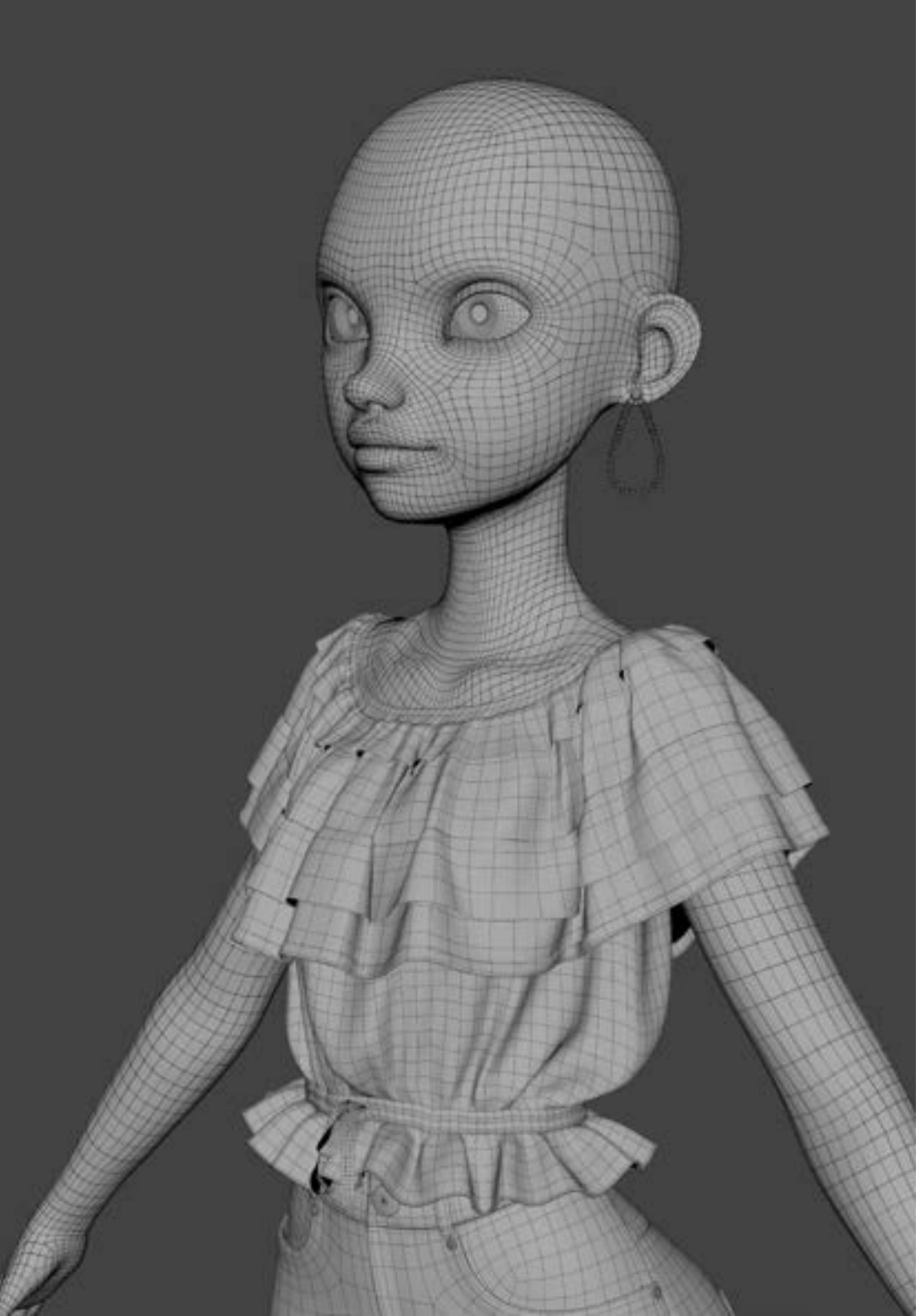
Módulo 3. Renderizado con motor VRay en 3DS Max

3.1. Asignación del Motor de Render VRay
- 3.1.1. Preparación del espacio de render
- 3.1.2. Opciones del Setup de render y asignar render
- 3.1.3. Optimizar tiempo de render

3.2. Iluminación y creación de luces
- 3.2.1. Iluminación a 3 puntos
- 3.2.2. Configuración de luces
- 3.2.3. Render Region

3.3. Creación y aplicación de materiales
- 3.3.1. Materiales VRay
- 3.3.2. Configuración de los materiales VRay
- 3.3.3. Self-Illumination

3.4. De Substance Painter a VRay
- 3.4.1. Conectar nodos y ajustes del material
- 3.4.2. Presets de exportación
- 3.4.3. Configurar Smart Material en VRay



3.5. Detalles y posicionamiento en la escena
  3.5.1. Aplicación de las sombras según la posición del modelo
  3.5.2. Ajustar modelo y silueta
  3.5.3. Base metálica
3.6. Redondeado de superficies
  3.6.1. VRayEdgeTex
  3.6.2. Funcionalidad y configuración
  3.6.3. Renderizado con y sin redondeado
3.7. Campo de visión
  3.7.1. La Cámara y el Plano
  3.7.2. Apertura de la cámara
  3.7.3. Campo de visión
3.8. Ambient Occlusion e Iluminación Global
  3.8.1. GI y Render Elements
  3.8.2. VRayExtraTex y VrayDirt
  3.8.3. Multiplicador de la Iluminación Global
3.9. Renderizado de un fotograma estático
  3.9.1. Ajustar valores de Render
  3.9.2. Guardar renderizado final
  3.9.3. Composición del Ambient Occlusion
3.10. Renderizado de una secuencia
  3.10.1. Animación de la cámara
  3.10.2. Opciones de renderizado para secuencia
  3.10.3. Montaje de fotogramas para la secuencia

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

En TECH empleamos el Método del Caso

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

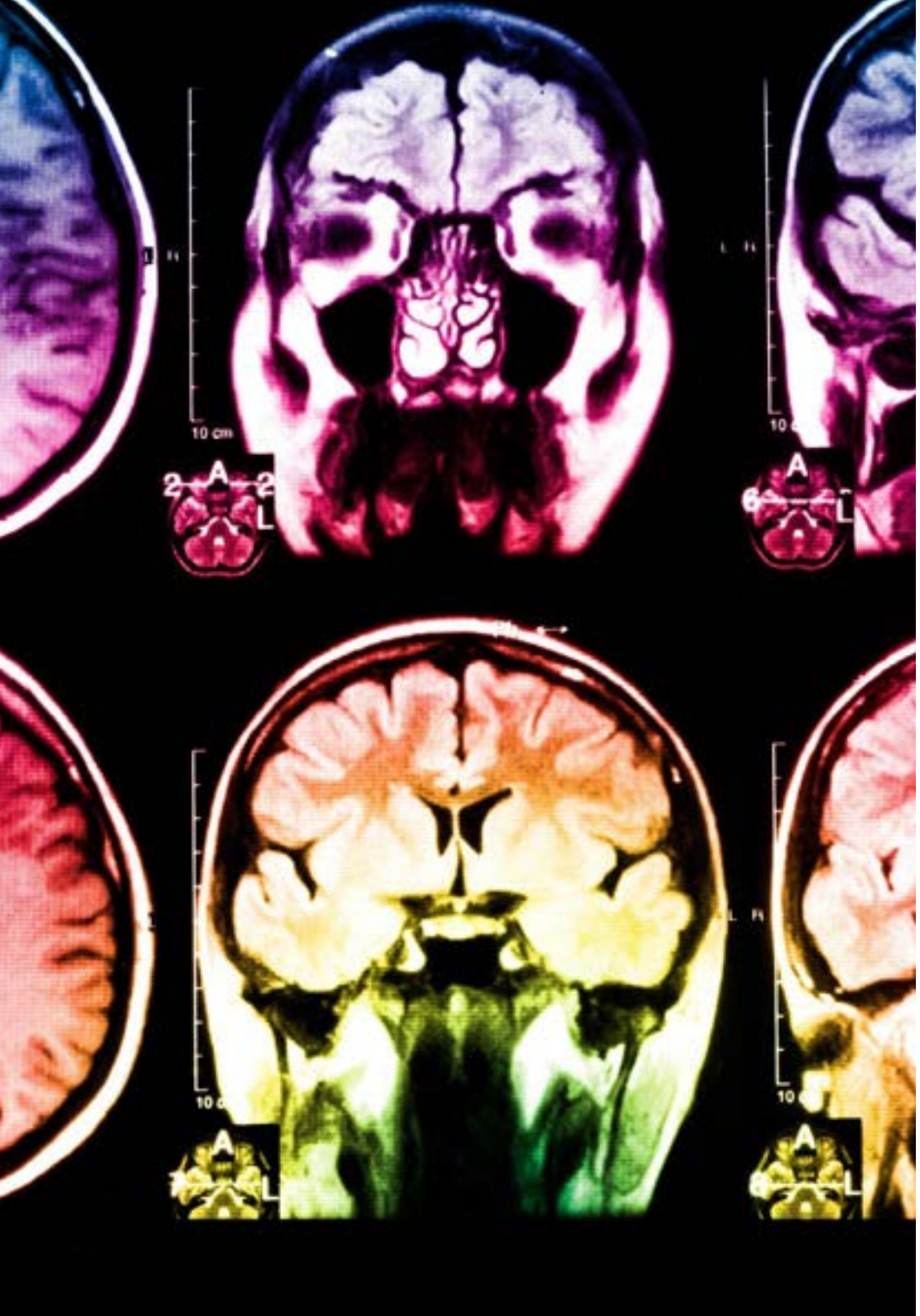
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

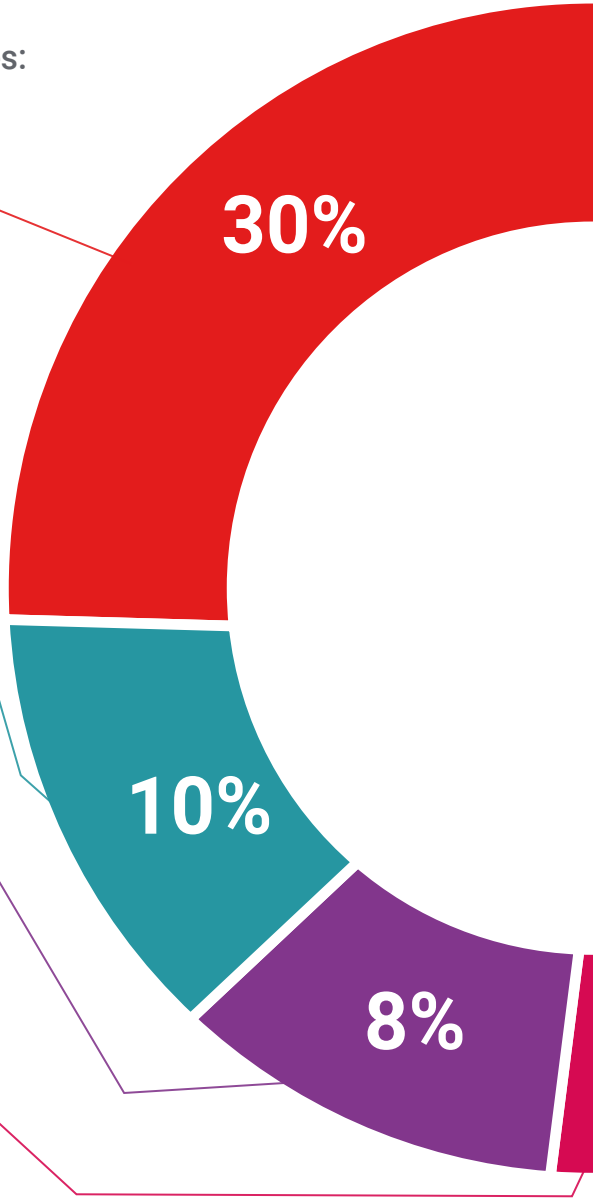
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

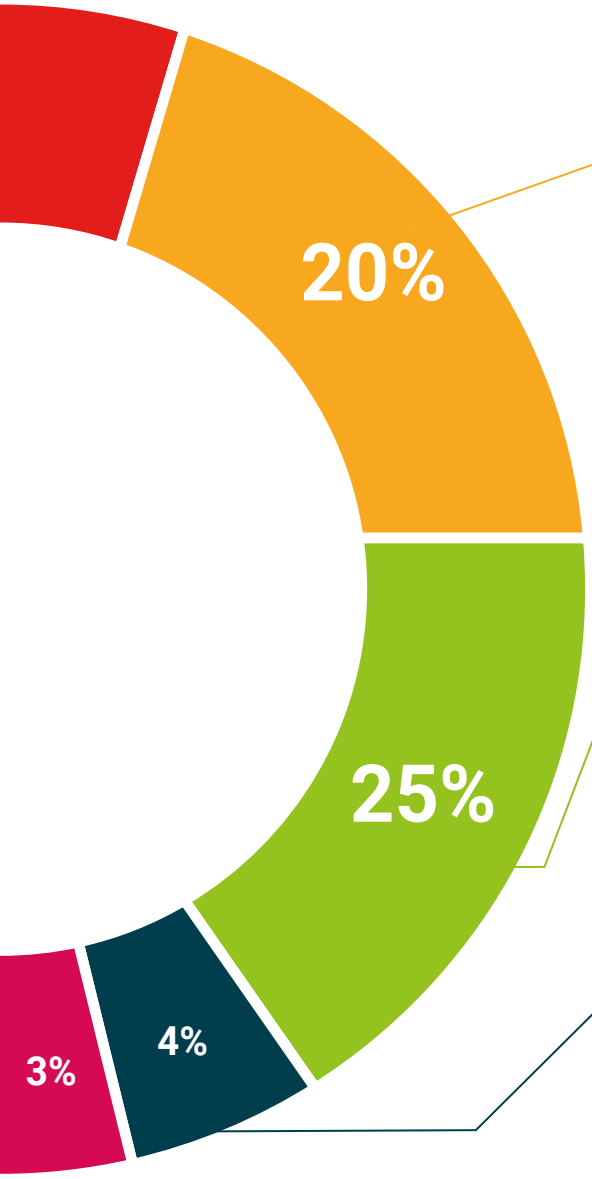
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores cases studies de la materia que se emplean en Harvard. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

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





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

Este **Experto Universitario en Modelado 3D con 3D Studio Max** contiene el programa 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 Tecnológica.**

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

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

Nº Horas Oficiales: **450 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Modelado 3D con 3D Studio Max

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Modelado 3D con 3D Studio Max

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Modelado 3D con 3D Studio Max



tech universidad tecnológica