

Programa Avançado

Modelagem de Personagens 3D



Programa Avançado Modelagem de Personagens 3D

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

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-modelagem-personagens-3d

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

Se há uma parte importante dos videogames, é a modelagem e os gráficos de seus personagens e protagonistas. A maioria deles são geralmente humanos ou de aparência humanóide. Portanto, os designers por trás de seus modelos 3D devem ter um entendimento profundo tanto das ferramentas mais comumente usadas no mercado quanto da iluminação, poses e apresentação das figuras em si. Com conhecimentos avançados neste campo, os profissionais podem dar um importante salto de qualidade em direção a trabalhos muito relevantes no setor de videogames. Por este mesmo motivo, a TECH disponibilizou neste curso tudo o que o aluno precisa para se capacitar e ter sucesso na modelagem dos personagens dos melhores títulos do mercado ao lado dos estúdios e desenvolvedores mais poderosos do setor.





“

Descubra o que está por trás de modelos tão diferentes como Cloud e Nathan Drake e abra seu caminho até o mais alto nível de modelagem 3D”

Estando cientes da importante tarefa de criar os modelos 3D dos protagonistas e vilões de um videogame, este é um dos ramos do design tridimensional que pode oferecer o maior crescimento para os profissionais do setor.

Atualmente, a demanda por este trabalho está no seu auge. Portanto, somente os profissionais mais treinados e capacitados serão capazes de se destacar e alcançar as melhores vagas relacionadas ao design e criação de modelos 3D, sendo decisiva a sua capacidade de criar personagens humanos memoráveis.

Este Programa Avançado de Modelagem de Personagens 3D não somente permite aos designers criar figuras 3D de grande realismo e verosimilhança, mas também fornece a metodologia de trabalho necessária para se destacar dentro do setor e candidatar-se com sucesso a posições de maior hierarquia ou prestígio profissional.

Uma oportunidade única no mercado, pois na TECH é o aluno que decide como, quando e onde estudar o conteúdo didático ensinado. Todo o material fica disponível desde o primeiro dia em formato online e pode ser baixado de qualquer dispositivo com conexão à Internet.

Este **Programa Avançado de Modelagem de Personagens 3D** 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
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Os exercícios práticos, onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ As lições teóricas, perguntas aos 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



Através do conteúdo mais atualizado do mercado, você será capaz de criar os próximos personagens de destaque para a comunidade gamer"

“

Matricule-se já neste Programa Avançado e não deixe escapar a oportunidade de ser agora o designer dos seus sonhos”

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

A estrutura deste programa de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Torne-se um especialista em Modelagem de Personagens 3D e seja a referência internacional que todos aspiram a alcançar.

Você apresentará seus modelos de uma maneira mais impressionante e eficaz, melhorando muito o visual de seu portfólio profissional.



02

Objetivos

Os alunos que decidem fazer este Programa Avançado têm certeza que querem um melhor futuro profissional e econômico no setor de videogames. É por isso que a TECH reúne a melhor equipe docente possível, com uma metodologia educacional inovadora, na qual os alunos melhoram sua capacidade de produzir modelos 3D mesmo antes de completar o programa de estudos. Isto permite que as melhorias e benefícios sejam perceptíveis durante o curso em si, o que acelera muito a realização das metas para alcançar aquela função desejada de um designer 3D de prestígio e sucesso no setor.



“

Este é o melhor programa de estudos disponível para continuar seu trabalho profissional enquanto melhora as habilidades que levarão você ao auge do design 3D de jogos”



Objetivos gerais

- ◆ Expandir o conhecimento da anatomia humana e animal, a fim de desenvolver criaturas hiper-realistas
- ◆ Dominar a retopologia, UVs e texturas para aperfeiçoar os modelos criados
- ◆ Criar um fluxo de trabalho otimizado e dinâmico para trabalhar mais eficientemente na modelagem 3D
- ◆ Ter as habilidades e conhecimentos mais solicitados na indústria 3D para poder candidatar-se aos melhores empregos



Este será o catalisador para projetar personagens com os quais você sempre jogou e admirou, sendo você agora quem decide como são seus heróis favoritos"





Objetivos específicos

Módulo 1. Personagens estilizados

- ◆ Focar o conhecimento anatômico em formas mais simples e cartoon
- ◆ Criar um modelo de cartoon desde a base até o detalhe, aplicando o que foi aprendido anteriormente
- ◆ Revisar as técnicas aprendidas no programa de estudos em um estilo diferente de modelagem

Módulo 2. Renderização, iluminação e poses de modelo

- ◆ Descubra conceitos avançados de iluminação e fotografia para vender modelos com mais eficiência
- ◆ Desenvolver a aprendizagem de poses de modelo através de diferentes técnicas
- ◆ Aprofundar-se no desenvolvimento de uma rig no Maya para a posterior possível animação do modelo
- ◆ Observar o controle e o uso do Render do modelo, evidenciando todos os seus detalhes

Módulo 3. Simulação de vestuário

- ◆ Estudar o uso do Marvelous Designer
- ◆ Criar simulações de tecido no Marvelous Designer
- ◆ Praticar diferentes tipos de padrões complexos no Marvelous Designer
- ◆ Aprofundar o workflow do trabalho profissional de Marvelous à ZBrush
- ◆ Desenvolver a texturização e o *Shading* de roupas e tecidos no Mari

03

Direção do curso

O Programa Avançado de Modelagem de Personagens 3D reúne um grupo de professores com experiência na concepção e modelagem de personagens para todos os tipos de projetos, incluindo videogames. O estudante se beneficia de ser acompanhado por profissionais que conhecem as necessidades do mercado, as últimas tendências e o que é necessário para se destacar entre outros designers e ter sucesso como referência na Modelagem de Personagens 3D.





“

Você será acompanhado por uma equipe pedagógica que quer ver você crescer e ter sucesso na criação de modelos que irão surpreender os fãs e profissionais de videogame"

Diretor Internacional Convidado

Joshua Singh é um profissional destacado com mais de 20 anos de experiência na indústria de videogames, reconhecido internacionalmente por suas habilidades em direção de arte e desenvolvimento visual. Com uma sólida formação em softwares como Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter e Adobe Photoshop, ele deixou uma marca significativa no campo do design de jogos. Além disso, sua experiência abrange o desenvolvimento visual tanto em 2D quanto em 3D, e ele se destaca por sua capacidade de resolver problemas de maneira colaborativa e reflexiva em ambientes de produção.

Como Diretor de Arte na Marvel Entertainment, Joshua colaborou e guiou equipes de elite de artistas, garantindo que as obras atendam aos padrões de qualidade exigidos. Ele também atuou como Artista Principal de Personagens na Proletariat Inc., onde criou um ambiente seguro para sua equipe e foi responsável por todos os ativos de personagens em videogames.

Com uma trajetória notável que inclui cargos de liderança em empresas como Wildlife Studios e Wavedash Games, Joshua Singh tem sido um defensor do desenvolvimento artístico e um mentor para muitos na indústria. Sua experiência também inclui passagens por grandes e renomadas empresas como Blizzard Entertainment e Riot Games, onde trabalhou como Artista Sênior de Personagens. Entre seus projetos mais relevantes, destacam-se sua participação em videogames de enorme sucesso, como Marvel's Spider-Man 2, League of Legends e Overwatch.

Sua habilidade para unificar a visão de Produto, Engenharia e Arte tem sido fundamental para o sucesso de numerosos projetos. Além de seu trabalho na indústria, ele compartilhou sua experiência como instrutor na prestigiada Gnomon School of VFX e foi palestrante em eventos renomados como o Tribeca Games Festival e a ZBrush Summit.



D. Singh, Joshua

- Diretor de Arte na Marvel Entertainment, Califórnia, Estados Unidos
- Artista Principal de Personagens na Proletariat Inc.
- Diretor de Arte na Wildlife Studios
- Diretor de Arte na Wavedash Games
- Artista Sênior de Personagens na Riot Games
- Artista Sênior de Personagens na Blizzard Entertainment
- Artista na Iron Lore Entertainment
- Artista 3D na Sensory Sweep Studios
- Artista Sênior na Wahoo Studios/Ninja Bee
- Estudos Gerais pela Universidade Estadual de Dixie
- Certificado em Design Gráfico pelo Eagle Gate College

“

Graças à TECH você será capaz de aprender com os melhores profissionais do mundo”

Direção



Sra. Carla Gómez Sanz

- ♦ Generalista 3D na Blue Pixel 3D
- ♦ Concept Artist, Modeladora 3D, *Shading* na Timeless Games Inc.
- ♦ Colaboração com consultoria multinacional para a concepção de desenhos animados e animação de propostas comerciais
- ♦ Técnica Superior em Animação 3D, videogames e ambientes interativos na CEV Escola Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- ♦ Mestrado e graduação em Arte 3D, Animação e Efeitos Visuais para videogames e cinema na CEV Escola Superior de Comunicación, Imagen y Sonido



04

Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste Programa Avançado foi cuidadosamente selecionado pelos professores, para que o aluno aprenda tudo o que é essencial sobre Modelagem de Personagens 3D, sem assuntos supérfluos ou desatualizados. Tudo é focado no profissional para melhorar muito suas chances de promoção ou acesso a melhores trabalhos. Por isso, o material didático é atualizado de acordo com as últimas tendências em ZBrush, Substance Painter e Marvelous Designer, entre outras ferramentas que farão com que o aluno se destaque com excelência.





“

Este programa de estudos levará você ao topo dos departamentos de design dos melhores estúdios de jogos do setor”

Módulo 1. Personagens estilizados

- 1.1. Escolha de um personagem estilizado e *Blocking* das formas básicas
 - 1.1.1 Referências e *Concept Arts*
 - 1.1.2 Formas básicas
 - 1.1.3 Deformidades e formas fantásticas
- 1.2. Conversão de nosso modelo *Low Poly into High Poly*: escultura de cabeça, cabelo e rosto
 - 1.2.1 *Blocking* da cabeça
 - 1.2.2 Novas técnicas de criação de cabelos
 - 1.2.3 Implementação de melhorias
- 1.3. Aperfeiçoamento do modelo: mãos e pés
 - 1.3.1 Escultura avançada
 - 1.3.2 Refinamento de formas gerais
 - 1.3.3 Limpeza e alisamento de formas
- 1.4. Criação da mandíbula e dos dentes
 - 1.4.1 Criação de dentes humanos
 - 1.4.2 Aumentar seus polígonos
 - 1.4.3 Detalhe dos dentes em ZBrush
- 1.5. Modelagem de roupas e acessórios
 - 1.5.1 Tipos de roupas cartoon
 - 1.5.2 Zmodeler
 - 1.5.3 Modelagem Maya aplicada
- 1.6. Retopologia e criação de topologia limpa do zero
 - 1.6.1 Retopologia
 - 1.6.2 Loops de acordo com o modelo
 - 1.6.3 Otimização da Maya
- 1.7. UV Mapping & Baking
 - 1.7.1 UVs
 - 1.7.2 Substance Painter: Baking
 - 1.7.3 Aprimorar Baking
- 1.8. *Texturing & Painting In Substance Painter*
 - 1.8.1 Substance Painter: Texturização
 - 1.8.2 Técnicas de *Handpainted* cartoon
 - 1.8.3 *Fill Layers* com geradores e máscaras

- 1.9. Iluminação e Render
 - 1.9.1 Iluminação de nosso personagem
 - 1.9.2 Teoria das cores e apresentação
 - 1.9.3 Substance Painter: Render
- 1.10. Pose e apresentação final
 - 1.10.1 Diorama
 - 1.10.2 Técnicas de posicionamento
 - 1.10.3 Apresentação dos modelos

Módulo 2. Renderização, iluminação e poses de modelo

- 2.1. Pose de caráter no ZBrush
 - 2.1.1 Rig no ZBrush com ZSpheres
 - 2.1.2 Transpose Master
 - 2.1.3 Acabamento profissional
- 2.2. Rigging e peso do nosso próprio esqueleto no Maya
 - 2.2.1 Rig no Maya
 - 2.2.2 Ferramentas de Rigging com Advance Skeleton
 - 2.2.3 Pesagem do Rig
- 2.3. *Blend Shapes* para dar vida ao rosto do personagem
 - 2.3.1 Expressões faciais
 - 2.3.2 *Blend Shapes* do Maya
 - 2.3.3 Animação com Maya
- 2.4. Mixamo, uma maneira rápida de apresentar nosso modelo
 - 2.4.1 Mixamo
 - 2.4.2 Rigs de Mixamo
 - 2.4.3 Animações
- 2.5. Conceitos de Iluminação
 - 2.5.1 Técnicas de iluminação
 - 2.5.2 Luz e cor
 - 2.5.3 Sombras
- 2.6. Luzes e parâmetros do Arnold Render
 - 2.6.1 Luzes com Arnold e Maya
 - 2.6.2 Controle e parâmetros de iluminação
 - 2.6.3 Parâmetros e configurações Arnold

- 2.7. Iluminação de nossos modelos em Maya com Arnold Render
 - 2.7.1 *Set Up* de iluminação
 - 2.7.2 Iluminação de modelos
 - 2.7.3 Mistura de luz e cor
- 2.8. Aprofundando no Arnold: a redução de ruído e os diferentes AOVs
 - 2.8.1 AOVs
 - 2.8.2 Tratamento avançado de ruído
 - 2.8.3 Denoiser
- 2.9. Renderização em tempo real no Marmoset Toolbag
 - 2.9.1 *Real-time* vs. Ray Tracing
 - 2.9.2 Marmoset Toolbag avançado
 - 2.9.3 Apresentação profissional
- 2.10. Renderização pós-produção no Photoshop
 - 2.10.1 Tratamento de imagem
 - 2.10.2 Photoshop: níveis e contrastes
 - 2.10.3 Camadas: características e seus efeitos
- 3.5. Exportando roupas do Marvelous Designer para a ZBrush
 - 3.5.1 *Low Poly* no Maya
 - 3.5.2 UVs no Maya
 - 3.5.3 ZBrush, uso do Reconstruct Subdiv
- 3.6. Refinamento de roupas
 - 3.6.1 Workflow
 - 3.6.2 Detalhes no ZBrush
 - 3.6.3 Pincéis de roupa no ZBrush
- 3.7. Melhoria de nossa simulação com ZBrush
 - 3.7.1 De tris a quads
 - 3.7.2 Manutenção de UVs
 - 3.7.3 Escultura final
- 3.8. Texturização de roupas altamente detalhadas em Mari
 - 3.8.1 Texturas azulejadas e materiais de tecido
 - 3.8.2 Baking
 - 3.8.3 Textura em Mari
- 3.9. *Shading* de tecido em Maya
 - 3.9.1 *Shading*
 - 3.9.2 Texturas criadas no Mari
 - 3.9.3 Realismo com os shaders do Arnold
- 3.10. Render
 - 3.10.1 Renderização de roupas
 - 3.10.2 Iluminação em roupas
 - 3.10.3 Intensidade da textura

Módulo 3. Simulação de vestuário

- 3.1. Importando seu modelo para o Marvelous Designer e interface de programa
 - 3.1.1 Marvelous Designer
 - 3.1.2 Funcionalidade do software
 - 3.1.3 Simulações em tempo real
- 3.2. Criação de padrões simples e acessórios de vestuário
 - 3.2.1 Criações: camisetas, acessórios, bonés e bolsos
 - 3.2.2 Tecido
 - 3.2.3 Padrões, fechos e costuras
- 3.3. Criação de Roupas Avançadas: Padrões Complexos
 - 3.3.1 A complexidade dos padrões
 - 3.3.2 Qualidades físicas dos tecidos
 - 3.3.3 Acessórios complexos
- 3.4. Simulação do vestuário na Marvelous
 - 3.4.1 Modelos animados na Marvelous
 - 3.4.2 Otimização de tecidos
 - 3.4.3 Preparação de modelos



Você demonstrará que é um profissional qualificado interessado no aperfeiçoamento técnico contínuo, acrescentando este Programa Avançado ao seu currículo"

05

Metodologia

Este programa de estudos oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modelo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**.

Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o **New England Journal of Medicine**.





“

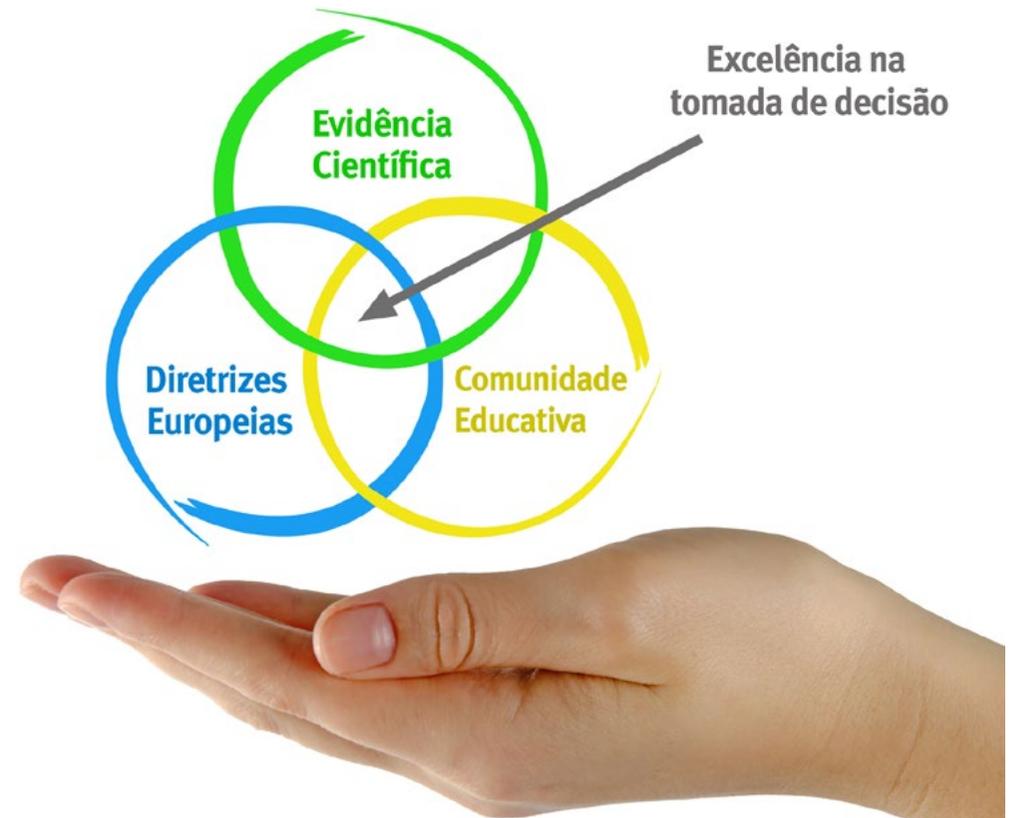
Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

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

“

Com a TECH, você poderá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o 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 de estudos.



Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa de estudos da TECH é de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O Método do Estudo de Caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

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

O Método do Estudo de Caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, 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 o método de ensino padrão em Harvard.

Diante de uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no Método do Estudo de Caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de um ano, você irá se deparar com diversos casos reais. Você deverá integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias 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 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

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

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos programas, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.

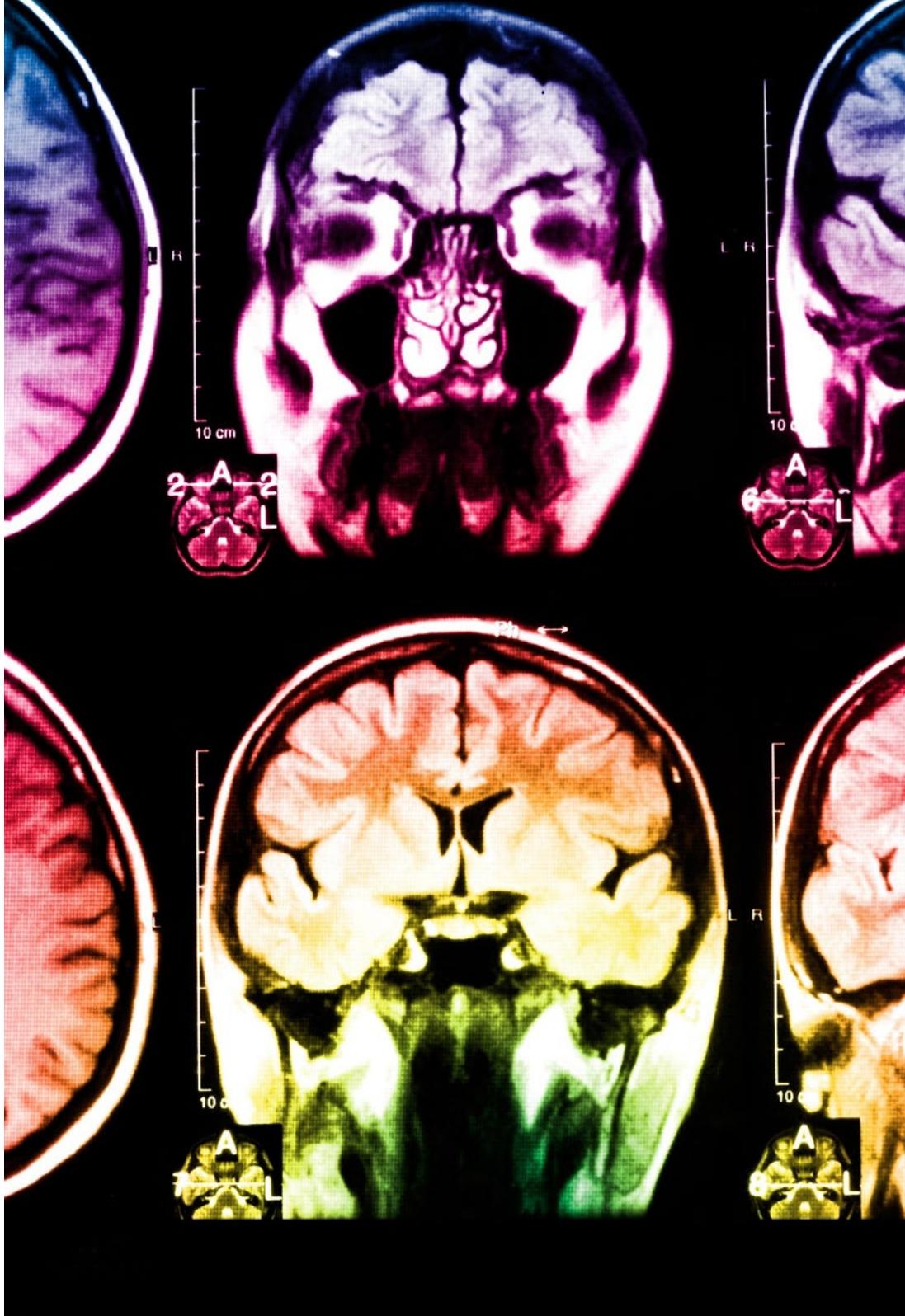


No nosso programa de estudos, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

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

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrar e armazenar tudo no hipocampo, para manter o conhecimento em nossa memória a longo prazo.

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



Este programa de estudos oferece os melhores materiais educacionais, preparados especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz 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 inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

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

O chamado "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

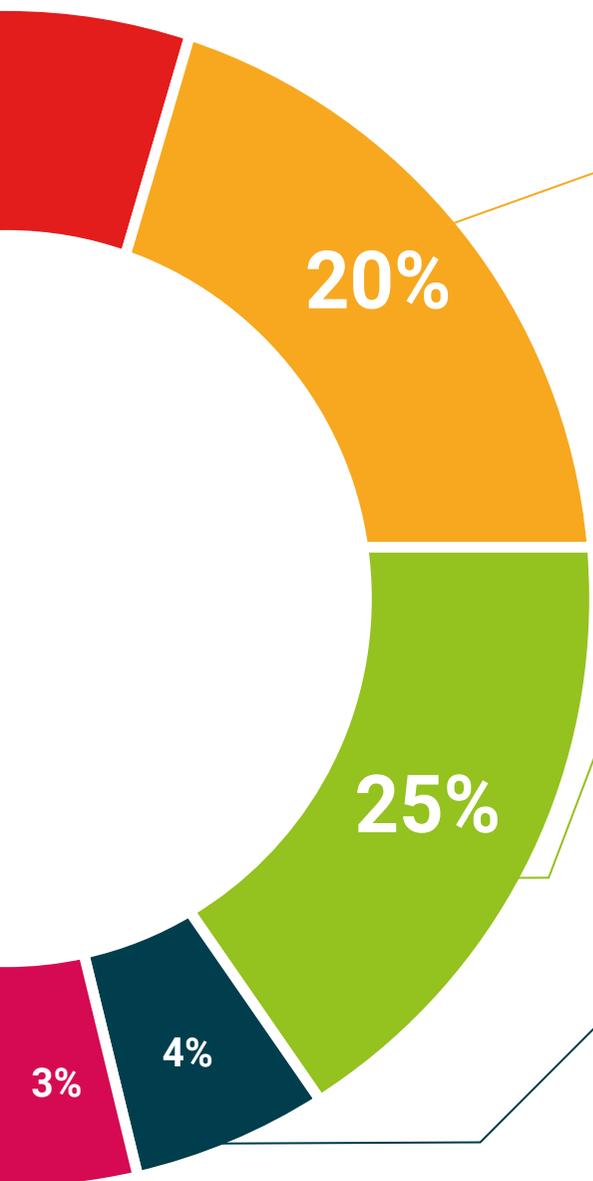
Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH, o estudante terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. 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, gráficos e mapas conceituais para consolidar 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

Os conhecimentos do aluno são avaliados e reavaliados periodicamente ao longo do programa de estudos, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que o estudante possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Programa Avançado de Modelagem de Personagens 3D garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado 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 de Personagens 3D** conta com o conteúdo 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 de Personagens 3D**

N.º de Horas Oficiais: **450h**



*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 compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento site

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado Modelagem de Personagens 3D

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

Programa Avançado

Modelagem de Personagens 3D

