

Curso de Especialização

Criação de Texturas para Hardsurface



Curso de Especialização Criação de Texturas para Hardsurface

- » 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-criacao-texturas-hardsurface

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 setor dos videojogos, que tem passado por uma constante reinvenção nas últimas décadas, exige desenvolvedores profissionais que saibam desenvolver as melhores competências e habilidades nas suas criações. Do mesmo modo, o público do setor tornou-se cada vez mais exigente em termos do acabamento dos jogos que consome. Assim, este programa reúne as noções necessárias para os estudantes que desejam tornar-se verdadeiros especialistas na criação de texturas para modelagem *Hardsurface*. Em um período de 6 meses, esta formação na modalidade online oferece a oportunidade de dar uma reviravolta na trajetória profissional e aumentar o Currículo Vitae com novas noções e conhecimentos mais especializados.



“

Esta formação online permite-lhe dar uma volta à sua carreira profissional e tornar o seu curriculum mais especializado no desenvolvimento de Videojogos”

A execução de superfícies realistas depende, em grande medida, da aplicação correta das texturas. Para isso, este Curso de Especialização foi concebido para que os profissionais da área do desenvolvimento gráfico de videogames possam criar e aplicar texturas para modelagem *Hardsurface*. No modo online, não haverá limite de acesso a todos os recursos multimídia em que este programa é distribuído. Também ajuda os alunos a progredirem ao seu próprio ritmo sem terem de abandonar as suas tarefas quotidianas.

Na primeira fase, é feito um estudo da figura e da forma. Uma vez que o programa centra-se numa fase mais aprofundada da modelagem *Hardsurface*, como a criação de texturas, o estudante é introduzido num primeiro módulo a todos os aspetos relacionados com a compreensão da geometria e as suas aplicações práticas no posterior design.

Um segundo módulo coloca o estudante dentro da conceptualização e compreensão da modelagem *Hardsurface*, por conseguinte, o plano analisa a topologia e a retopologia; os diferentes tipos de modelagem *Hardsurface* como *Sculpt*, poligonal ou *NURB*, e também nos *UV Maps*.

Por último, entrando a fundo na matéria, o programa aprofunda-se na Criação de Texturas para *Hardsurface*, de modo a que sejam aplicadas todas as técnicas de texturização para *Hardsurface*, o trabalho é feito em casos reais na aplicação de detalhes com texturas e aprender a exportar materiais e mapas para diferentes plataformas, entre outras questões.

Este **Curso de Especialização em Criação de Texturas para Hardsurface** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em criação de texturas para modelagem *Hardsurface*
- ◆ 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



Aumente o seu currículo e especialize a sua trajetória profissional com este programa online feito para profissionalizar as suas práticas no desenvolvimento de gráficos de Videogames”

“

Com os programas da TECH, trabalharás sempre a dimensão teórica e prática do conhecimento para que tornar-te um verdadeiro profissional do setor”

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.

Os profissionais da área do desenvolvimento gráfico de Videojogos serão capazes de criar e aplicar texturas para a modelagem Hardsurface graças a este Curso de Especialização.

Em módulos perfeitamente estruturados, no final deste plano, será capaz de criar texturas para modelagem Hardsurface sem nenhum contratempo.



02

Objetivos

O corpo docente deste Curso de Especialização estabeleceu objetivos claros e concisos para este plano de estudos, de modo a que as noções e os conhecimentos possam ser facilmente adquiridos. O conteúdo foi concebido para permitir que o aluno desenvolva a sua carreira profissional como especialista na Criação de Texturas para modelagem *Hardsurface* no setor dos Videojogos. O programa de estudos é constantemente atualizado para que possa ser aplicado na dimensão profissional real.





“

Aprenda a criar texturas em modelagem Hardsurface sem dificuldade com este programa concebido para garantir a aprendizagem”



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer em profundidade os diferentes tipos de modelagem *Hardsurface*, os diferentes conceitos e características para os aplicar na indústria de modelagem 3D
- ◆ Aprofundar a teoria da criação de formas para desenvolver mestres em forma
- ◆ Tornar-se um especialista técnico e/ou artista em modelado 3D para *Hardsurface*

“

Torna-te um verdadeiro especialista técnico em modelagem tridimensional em Hardsurface”





Objetivos específicos

Módulo 1. Estudo da figura e da forma

- ◆ Conceber e aplicar criações de figuras geométricas
- ◆ Compreender as noções básicas da geometria tridimensional
- ◆ Saber detalhadamente como se representa o desenho técnico
- ◆ Identificar diferentes componentes mecânicos
- ◆ Aplicar transformações através do uso de simetrias
- ◆ Desenvolver uma compreensão do desenvolvimento das formas
- ◆ Trabalho mediante a análise da forma

Módulo 2. Modelagem *Hardsurface*

- ◆ Perceber profundamente como controlar a topologia
- ◆ Desenvolver a comunicação de funções
- ◆ Ter conhecimento do surgimento do *Hardsurface*
- ◆ Conhecer detalhadamente as diferentes indústrias da sua aplicação
- ◆ Conhecer amplamente os diferentes tipos de modelagem
- ◆ Possuir informação válida sobre as áreas que compõem a modelagem

Módulo 3. Criação de Texturas para *Hardsurface*

- ◆ Aplicar todas as técnicas de texturização para modelos *Hardsurface*
- ◆ Trabalhar com casos reais na aplicação de pormenores com texturas
- ◆ Identificar as variações dos materiais PBR
- ◆ Ter um conhecimento aprofundado das diferenças entre os materiais metálicos
- ◆ Resolver, através da utilização de mapas, pormenores técnicos
- ◆ Saber como exportar materiais e mapas para diferentes plataformas

03

Direção do curso

Este programa conta com uma equipa de gestão e um corpo docente de primeiro nível, composto por profissionais de prestígio no setor e na programação de videojogos, todos eles altamente qualificados para preparar os estudantes para os desafios de um setor em constante crescimento e transformação. Graças aos seus muitos anos de experiência, poderão fornecer exemplos e exercícios práticos para aperfeiçoar as competências em cada aula.



“

Todo o corpo docente é altamente qualificado para prepará-lo para os desafios de um setor em constante crescimento e transformação”

Direção



Sr. Gabriel Agustín Salvo Bustos

- 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

Este Curso de Especialização é um programa completo estrategicamente concebido para fornecer as noções necessárias para a Criação de Texturas em modelagem *Hardsurface* em apenas 6 meses. Com um conteúdo estruturado em três módulos, o primeiro módulo abordará os princípios básicos da compreensão geométrica, ou seja, a figura e a forma. Depois, o plano centra-se na compreensão efectiva da modelagem *Hardsurface* com os diferentes tipos existentes. Num terceiro e último módulo, entramos no tema específico da Criação de Texturas para modelagem *Hardsurface* e a sua aplicação a modelos concretos. Tudo isto, com acompanhamento de prestigiados profissionais do setor que os guiarão como professores no seu percurso através deste programa.





“

Com um conteúdo estruturado em três módulos, tornar-se-á um verdadeiro especialista na Criação de Texturas para Hardsurface”

Módulo 1. Estudo da figura e da forma

- 1.1. A figura geométrica
 - 1.1.1. Tipos de figuras geométricas
 - 1.1.2. Construções geométricas básicas
 - 1.1.3. Transformações geométricas no plano
- 1.2. Polígonos
 - 1.2.1. Triângulos
 - 1.2.2. Quadriláteros
 - 1.2.3. Polígonos regulares
- 1.3. Sistema axonométrico
 - 1.3.1. Noções básicas do sistema
 - 1.3.2. Tipos de axonometria ortogonal
 - 1.3.3. Rascunhos
- 1.4. Desenho tridimensional
 - 1.4.1. Perspetiva e terceira dimensão
 - 1.4.2. Elementos essenciais do desenho
 - 1.4.3. Perspetivas
- 1.5. Desenho técnico
 - 1.5.1. Noções básicas
 - 1.5.2. Disposição das vistas
 - 1.5.3. Cortes
- 1.6. Noções básicas dos elementos mecânicos I
 - 1.6.1. Eixos
 - 1.6.2. Juntas e parafusos
 - 1.6.3. Molas
- 1.7. Noções básicas dos elementos mecânicos II
 - 1.7.1. Rolamentos
 - 1.7.2. Engrenagens
 - 1.7.3. Elementos mecânicos flexíveis
- 1.8. Leis da simetria
 - 1.8.1. Translação-Rotação-Reflexão-Extensão
 - 1.8.2. Tocar-Sobreposição-Subtração-Interseção-União
 - 1.8.3. Leis combinadas

- 1.9. Análise da forma
 - 1.9.1. A forma função
 - 1.9.2. A forma mecânica
 - 1.9.3. Tipos de formas
- 1.10. Análise topológica
 - 1.10.1. Morfogénese
 - 1.10.2. Composição
 - 1.10.3. Morfologia e topologia

Módulo 2. Modelagem *Hardsurface*

- 2.1. Modelagem *Hardsurface*
 - 2.1.1. Controlo de topologia
 - 2.1.2. Comunicação de função
 - 2.1.3. Velocidade e eficiência
- 2.2. *Hardsurface* I
 - 2.2.1. *Hardsurface*
 - 2.2.2. Desenvolvimento
 - 2.2.3. Estrutura
- 2.3. *Hardsurface* II
 - 2.3.1. Aplicações
 - 2.3.2. Indústria física
 - 2.3.3. Indústria virtual
- 2.4. Tipos de modelagem
 - 2.4.1. Modelagem Técnica/NURBS
 - 2.4.2. Modelagem poligonal
 - 2.4.3. Modelagem *Sculpt*
- 2.5. Modelagem *Hardsurface* profunda
 - 2.5.1. Perfis
 - 2.5.2. Topologia e fluxo de bordas
 - 2.5.3. Resolução de malhas
- 2.6. Modelagem NURBS
 - 2.6.1. Pontos-Linhas-Polilinhas-Curvas
 - 2.6.2. Superfícies
 - 2.6.3. Geometria 3D

- 2.7. Noções básicas da modelagem poligonal
 - 2.7.1. *Editar Poly*
 - 2.7.2. Vértices-Arestas-Polígonos
 - 2.7.3. Operações
- 2.8. Noções básicas da modelagem *Sculpt*
 - 2.8.1. Geometria base
 - 2.8.2. Subdivisões
 - 2.8.3. Deformadores
- 2.9. Topologia e retopologia
 - 2.9.1. *High Poly* e *Low Poly*
 - 2.9.2. Contagem Poligonal
 - 2.9.3. *Mapas Bake*
- 2.10. *UV Maps*
 - 2.10.1. Coordenadas UV
 - 2.10.2. Técnicas e estratégias
 - 2.10.3. *Unwrapping*

Módulo 3. Criação de Texturas para *Hardsurface*

- 3.1. *Substance Painter*
 - 3.1.1. *Substance Painter*
 - 3.1.2. Queimar mapas
 - 3.1.3. Materiais em cor ID
- 3.2. Materiais e máscaras
 - 3.2.1. Filtros e geradores
 - 3.2.2. Pincéis e pinturas
 - 3.2.3. Projeções planas e decalques
- 3.3. Texturização de uma faca de combate
 - 3.3.1. Atribuição de materiais
 - 3.3.2. Adicionar texturas
 - 3.3.3. Coloração de peças
- 3.4. Asperezas
 - 3.4.1. Variações
 - 3.4.2. Detalhes
 - 3.4.3. Alphas

- 3.5. Metalicidade
 - 3.5.1. Polidos
 - 3.5.2. Óxidos
 - 3.5.3. Arranhões
- 3.6. Mapa de normais e de alturas
 - 3.6.1. Mapas de *Bumps*
 - 3.6.2. Queimar mapas de normais
 - 3.6.3. Mapa de *displacement*
- 3.7. Outros tipos de mapas
 - 3.7.1. Mapa de *Ambient Occlusion*
 - 3.7.2. Mapa de especulação
 - 3.7.3. Mapa de opacidade
- 3.8. Texturização de uma moto
 - 3.8.1. Pneus e materiais da cesta
 - 3.8.2. Materiais luminosos
 - 3.8.3. Editar materiais queimados
- 3.9. Detalhes
 - 3.9.1. *Stickers*
 - 3.9.2. Máscaras inteligentes
 - 3.9.3. Geradores e máscaras de pintura
- 3.10. Finalizar a texturização
 - 3.10.1. Edição manual
 - 3.10.2. Exportar mapas
 - 3.10.3. *Dilation* vs. *No Padding*



Crie e aplique texturas em modelagem Hardsurface no desenvolvimento gráfico de Videojogos com este Curso de Especialização online”

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.



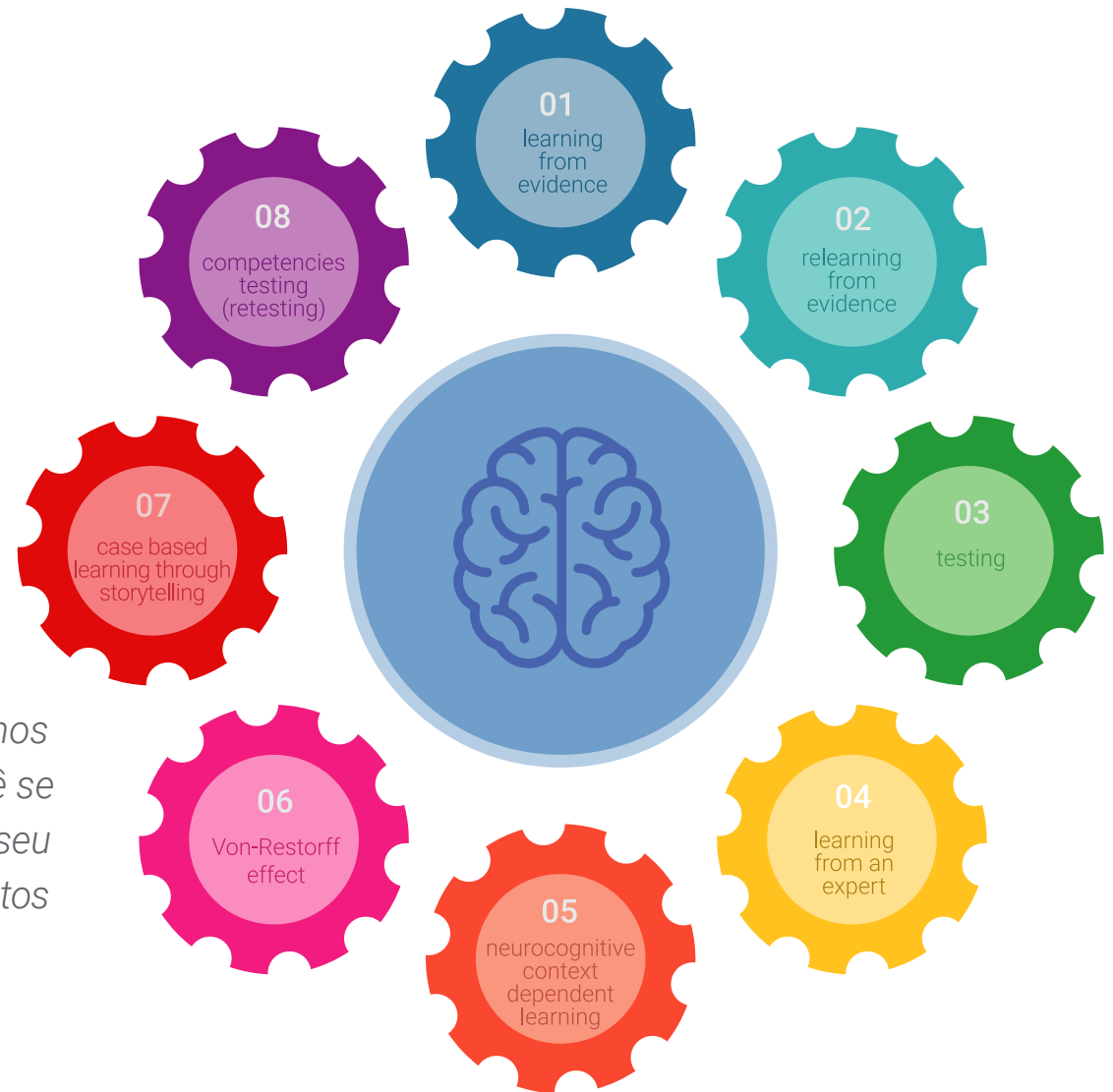
Método Relearning

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

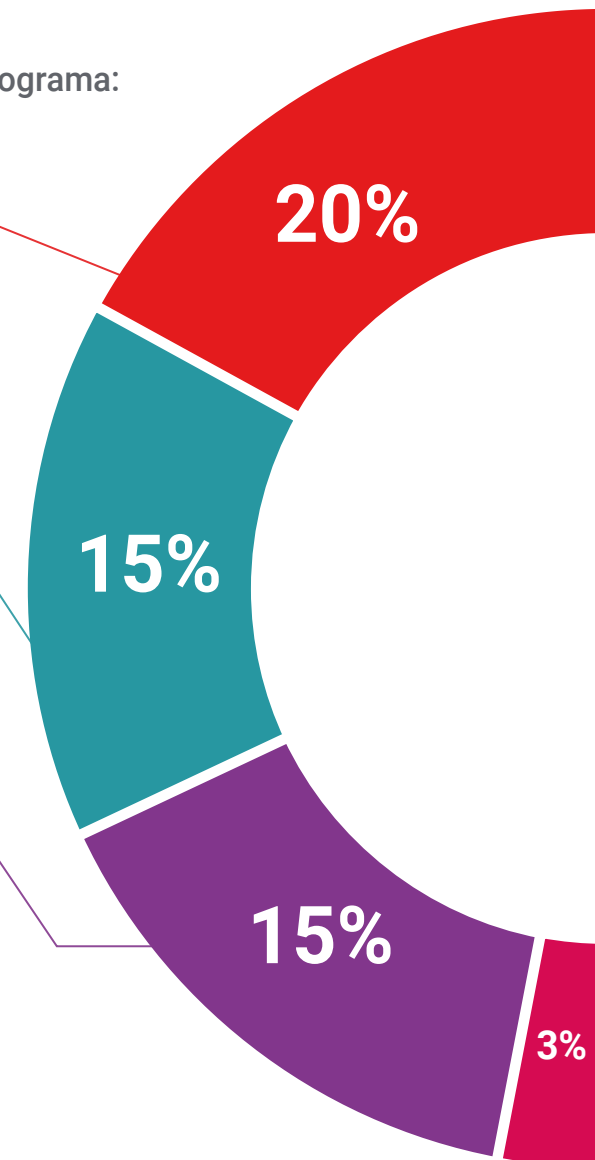
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pilulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

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

Avaiamos e reavaiamos 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 Criação de Texturas para Hardsurface 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 Criação de Texturas para Hardsurface** 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 Criação de Texturas para Hardsurface**

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 Criação de Texturas para Hardsurface

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

Curso de Especialização

Criação de Texturas para Hardsurface

