

Programa Avançado

Modelagem Blender



Programa Avançado Modelagem Blender

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

Acesso ao site: www.techtute.com/br/design/programa-avancado/programa-avancado-modelagem-blender

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificado

pág. 30

01

Apresentação

Atualmente, o Blender é uma das ferramentas mais utilizadas por designers para editar objetos ou esculpir em 3D de forma precisa. Por isso, o seu adequado manejo é indispensável no mundo do design e, neste programa, o profissional desvendará os segredos e truques aprimorados ao longo dos anos para utilizá-los. Por meio de uma modalidade 100% online, o aluno poderá conhecer as interfaces disponíveis e criar um personagem do zero até a renderização, resolvendo qualquer problema que possa surgir durante o processo de escultura.





“

Os melhores profissionais irão ensinar seus truques e segredos para que você se torne um especialista em Blender”

O Blender é, por excelência, um dos programas mais utilizados por modeladores 3D, responsáveis por grandes projetos no mundo do cinema e dos videogames. Contribuem para esculpir formas em argila digital, criar personagens de outros universos e apresentar um acabamento fluido e realista ao serem renderizados. A sua utilização também é mais intuitiva do que outros softwares, razão pela qual foram usados para criar personagens como Baymax do Big Hero 6 da Disney Pixar, ou para vestir Pikachu com o traje de Deadpool.

Por todas estas razões, é essencial que os designers que desejam começar na modelagem tenham um conhecimento detalhado destas ferramentas. A TECH Universidade Tecnológica apresenta este Programa Avançado que permitirá o aluno adequar seu ritmo de aprendizagem de acordo com suas atividades diárias, graças à modalidade 100% online. Isto lhe permitirá acessar o conteúdo de qualquer parte do mundo, de acordo com seus horários.

Portanto, será possível conhecer em detalhes a ferramenta Blender, a texturização com o Substance Painter e o processo de exportação para o Unreal. Além disso, o aluno aprenderá a utilizar a interface como um profissional. Será apresentada uma análise abrangente dos diferentes métodos de modelagem de personagens ou criaturas, otimizando sua modelagem, melhorando a simetria, dividindo-os em grupos e, em geral, tudo o que é necessário para a modelagem orgânica em 3D.

Todo o conteúdo será acompanhado por vídeos didáticos, que explicarão as formas mais adequadas de trabalho dos profissionais, além de apresentar os truques para esculpir uma cabeça, criar cabelos e pelos, roupas, entre outros. Em resumo, um Programa Avançado completo e atualizado, ideal para entrar neste novo setor.

Este **Programa Avançado de Modelagem Blender** 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 com 3D Studio Max
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Aulas teóricas, perguntas a 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



Com esta capacitação, você poderá avançar no mundo do design artístico e da modelagem"

“

A TECH desenvolveu e aperfeiçoou a metodologia Relearning, permitindo que você aprenda de forma natural e progressiva, fortalecendo suas competências para enfrentar novos desafios”

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 seu conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece 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.

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

Através de um formato 100% online, você poderá adaptar seu ritmo de aprendizagem sem abandonar suas atividades profissionais e pessoais.

Matricule-se neste programa e acesse um conteúdo atualizado e inovador sobre a texturização com o Substance Painter.



02

Objetivos

O conhecimento perfeito dos programas mais avançados no mundo da modelagem 3D é fundamental para qualquer profissional. Por isso, este Programa Avançado proporciona aos alunos todo o conhecimento necessário para administrar a interface do Blender com um elevado nível de expertise. Ao concluir este programa, os alunos poderão realizar projetos importantes para as empresas mais respeitadas do setor ou, ao contrário, prestar serviços como modeladores independentes, o que representa um importante avanço em suas carreiras.



“

*É hora de alcançar seus objetivos.
Torne-se um especialista em Blender
e crie personagens para um filme ou
curta-metragem de animação”*



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer detalhadamente todas as etapas para criar uma modelagem 3D profissional
- ◆ Conhecer e entender o funcionamento das texturas e como elas influenciam a modelagem
- ◆ Dominar vários programas voltados à modelagem, texturização e tempo real utilizados no mundo profissional da atualidade
- ◆ Aplicar os conhecimentos adquiridos na solução de problemas de modelagem
- ◆ Organizar e controlar o tempo dedicado a uma modelagem 3D completa, aprendendo a valorizar seu desempenho diante de possíveis trabalhos
- ◆ Conhecer as últimas atualizações no mundo da modelagem e dos videogames, conhecendo as ferramentas mais atualizadas e utilizadas de cada programa
- ◆ Ter habilidade com os conhecimentos adquiridos para criar seus próprios projetos e acrescentar de forma inteligente ao seu portfólio
- ◆ Desenvolver os recursos de cada programa para obter o melhor efeito para sua modelagem
- ◆ Organizar de forma profissional o tempo de trabalho adequado para um emprego
- ◆ Resolução de problemas complexos e tomada de decisões responsáveis





Objetivos específicos

Módulo 1. Modelagem 3D com Blender

- ◆ Conhecer em detalhes a ferramenta Blender, a mais utilizada pelos profissionais
- ◆ Aprender sua interface e dominá-la para um resultado mais profissional em menos tempo
- ◆ Comparar cada ferramenta com sua contraparte no modo poligonal e conhecer seus benefícios
- ◆ Conhecer as ferramentas a serem utilizadas durante todo o processo de modelagem 3D e sua otimização
- ◆ Encontrar erros na modelagem 3D e saber como solucioná-los da maneira mais inteligente

Módulo 2. Texturização com Substance Painter

- ◆ Conhecer detalhadamente o programa Substance Painter, o mais utilizado para texturização no mundo dos videogames da atualidade
- ◆ Entender o processo de bake de um modelo de alta resolução para um modelo de baixa resolução
- ◆ Conhecer e compreender as diferentes camadas de um material e como elas o afetam
- ◆ Criar materiais a partir do zero e modificá-los para obter um material totalmente personalizado
- ◆ Trabalhar com as coordenadas de mapeamento e máscaras para aplicar corretamente as texturas ao modelo
- ◆ Conhecer os pincéis, como utilizá-los e criá-los de forma personalizada
- ◆ Aprender a utilizar os recursos encontrados no programa ou fora dele para melhorar nossas texturas
- ◆ Conhecer os diferentes métodos para criar ou modificar as texturas

Módulo 3. Exportação a Unreal

- ◆ Gerenciar a Unreal Engine em tempo real para que funcione perfeitamente ao trabalhar com um modelo 3D e suas texturas
- ◆ Compreender as propriedades dos materiais da Unreal
- ◆ Saber trabalhar e entender os nós de materiais Unreal, dando efeitos às texturas para alcançar materiais únicos
- ◆ Iluminar corretamente uma cena Unreal de forma realista, de acordo com o ambiente desejado
- ◆ Configurar os Lightmaps Unreal, alcançando melhor resolução e otimizando o rendimento do motor
- ◆ Realizar pós-processamento básico para *renderizar* com bons efeitos visuais



Com a TECH, você poderá alcançar seus objetivos, ser independente e avançar em sua carreira rumo ao sucesso no mundo da modelagem 3D"

03

Direção do curso

O Programa Avançado de Modelagem Blender possui um corpo docente altamente referenciado no setor. Esses profissionais dedicaram parte de suas carreiras às dicas e aos truques que serão apresentados ao longo do programa. Da mesma forma, estarão disponíveis para esclarecer qualquer dúvida que os alunos possam ter ao realizar os exercícios práticos ou revisar o conteúdo programático. Além disso, todo o plano de estudos foi elaborado com base em seus conhecimentos e recomendações, condensando os aspectos mais relevantes e solicitados da área.





“

Você aprenderá com os melhores designers e modeladores do setor, descobrindo seus segredos para um trabalho excelente”

Direção



Dra. Teresa Vidal Peig

- ◆ Especialista em Artes e Tecnologia (arte digital, 2D, 3D, VR e AR)
- ◆ Designer e criadora de esboços de personagens 2D para videogames para celular
- ◆ Designer na Sara Lee, Motos Bordy, Hebo e Full Gass
- ◆ Docente e diretora de Mestrado em Programação de Videogames
- ◆ Docente na Universidade de Girona
- ◆ Doutora em Arquitetura pela Universidade Politécnica da Catalunha
- ◆ Formada em Belas Artes pela Universidade de Barcelona

Professores

Sr. Dimas Alcalde Perelló

- ◆ Especialista em criação artística para videogames e jogos aplicados
- ◆ Lead artist na BluetechWorlds
- ◆ Docente no curso de graduação em Criação Artística para Videogames e Jogos Aplicados, ENTI UB
- ◆ Graduado em Criação Artística para Videogames e Jogos Aplicados pela Universidade de Barcelona
- ◆ Mestrado em Formação de Professores para o Ensino Fundamental Obrigatório e Ensino Médio, Formação Profissional e Ensino de Línguas pela Universidade de la Rioja (UNIR)
- ◆ Técnico em Animação 3D, Jogos e Ambientes Interativos pelo Centro de Estudos Fotográficos

Sr. Víctor Llorens Aguilar

- ◆ Especialista em Modelagem 3D
- ◆ Professor em cursos relacionados à modelagem 3D
- ◆ Professor de Scratch em escolas privadas
- ◆ Curso Superior em Animações 3D, Jogos e Ambientes Interativos



04

Estrutura e conteúdo

Este Programa Avançado de Modelagem Blender oferece um plano de estudos completo e atualizado, além disso, sua estrutura abrange todos os aspectos mais relevantes do setor. Desta forma, os alunos conhecerão, aprenderão e se familiarizarão com a interface deste software e poderão aplicar seus conhecimentos para criar personagens realistas ou superfícies duras. Tudo isso com o suporte audiovisual adequado, exercícios práticos e guias complementares.



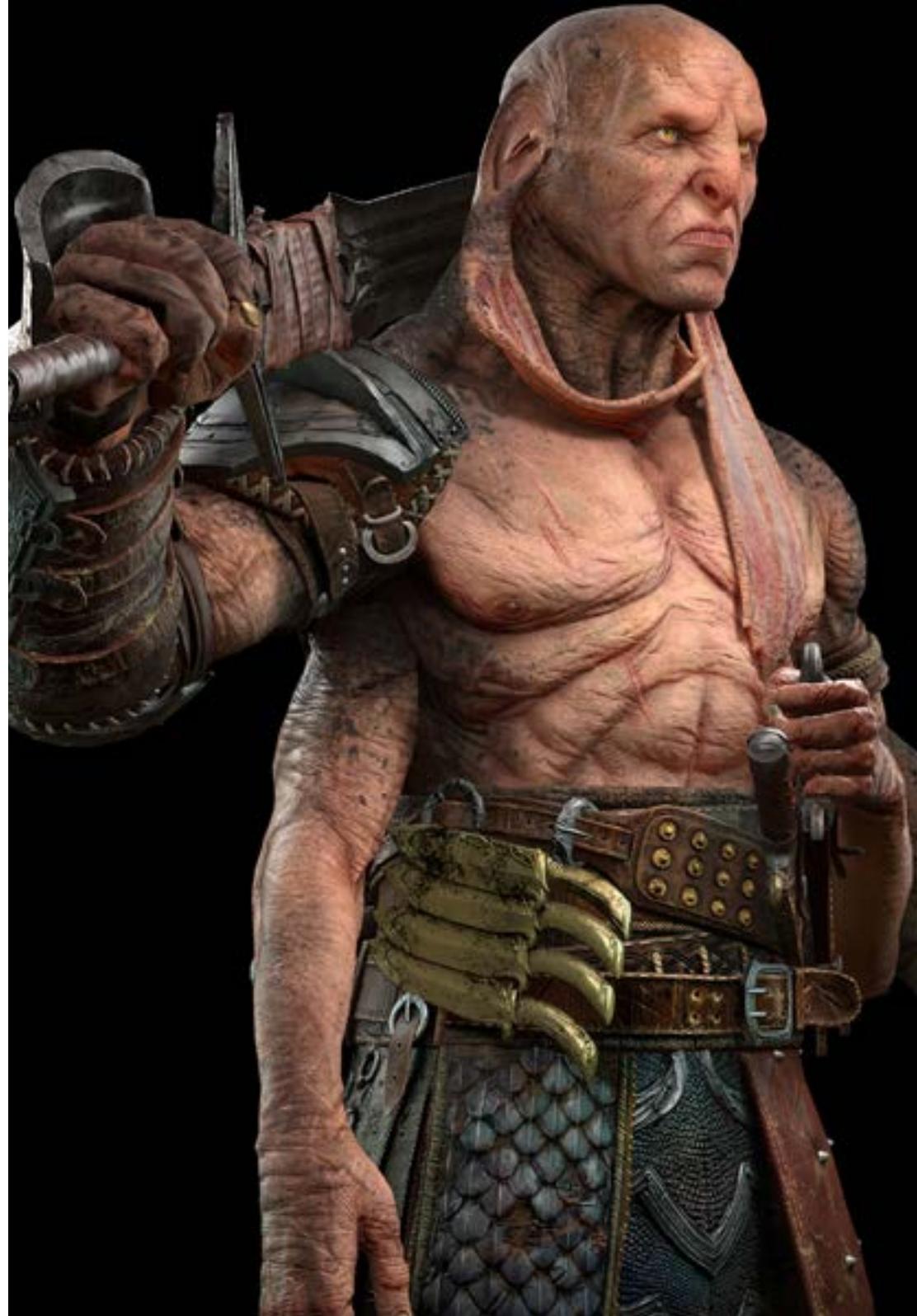


“

Este programa completo irá ajudá-lo na compreensão de todos os aspectos necessários para realizar uma modelagem orgânica e inorgânica de forma simples”

Módulo 1. Modelagem 3D com Blender

- 1.1. Interface
 - 1.1.1. Instalação e configuração Inicial
 - 1.1.2. Menus suspensos e modos de interface
 - 1.1.3. Navegação no ambiente 3D
- 1.2. Criação de objetos e seleção
 - 1.2.2. Modificar topologia básica
 - 1.2.3. Modos de trabalho
- 1.3. Edição
 - 1.3.1. Adicionar nova geometria
 - 1.3.2. Modificação de geometria
 - 1.3.3. Modificadores e Espelhamento
- 1.4. Geometria
 - 1.4.1. Modificador Smooth
 - 1.4.1. Unir e separar malhas
 - 1.4.2. Destriangular
- 1.5. Modo de Edição
 - 1.5.1. Unidades básicas de modelagem
 - 1.5.2. Loops
 - 1.5.3. Tris e Ngones
 - 1.5.4. Subdivisão - Ferramenta e Modificador
 - 1.5.5. Visibilidade - Ocultar e revelar objetos
 - 1.5.6. Snap
 - 1.5.7. Modos de visualização suave ou plana
- 1.6. Retopologia
 - 1.6.1. Conformação de uma malha sobre outra
 - 1.6.2. Criação de objetos usando o cursor 3D
- 1.7. Modelagem orgânica
 - 1.7.1. Forma e Topologia
 - 1.7.2. Uso de curvas
 - 1.7.3. Surface e Nurbs





- 1.8. Sculpting
 - 1.8.1. Pincéis e comandos
 - 1.8.2. Uso do remesher
- 1.9. Seleção
 - 1.9.1. Seleções de malhas
 - 1.9.2. Modificação de seleções
 - 1.9.3. Seleção por vértices, arestas ou faces
- 1.10. Pintura de Vértices
 - 1.10.1. Opções de pincel
 - 1.10.3. Criação de IDMaps

Módulo 2. Texturização com *Substance Painter*

- 2.1. Substance Painter
 - 2.1.1. Criar novos projetos e reimportar modelos
 - 2.1.2. Controles básicos e Interface. Vistas 2D e 3D
 - 2.1.3. Bakes
- 2.2. Camadas de bake
 - 2.2.1. World Space Normal
 - 2.2.2. Ambient Occlusion
 - 2.2.3. Curvature
 - 2.2.4. Position
 - 2.2.5. ID, Normal, Thickness
- 2.3. Camadas
 - 2.3.1. Base Cor
 - 2.3.2. Roughness
 - 2.3.3. Metallic
 - 2.3.4. Material
- 2.4. Máscaras e geradores
 - 2.4.1. Layers e UVs
 - 2.4.2. Máscaras
 - 2.4.3. Geradores processuais

- 2.5. Material base
 - 2.5.1. Tipos de materiais
 - 2.5.2. Geradores customizados
 - 2.5.3. Criação do zero de um material básico
- 2.6. Pinceis
 - 2.6.1. Parâmetros e pinceis pré-definidos
 - 2.6.2. Alphas, lazy mouse e simetria
 - 2.6.3. Criar pinceis customizados e salvá-los
- 2.7. Partículas
 - 2.7.1. Pinceis de partículas
 - 2.7.2. Propriedades das partículas
 - 2.7.3. Partículas que utilizam máscaras
- 2.8. Projeções
 - 2.8.1. Preparar as texturas
 - 2.8.2. Stencil
 - 2.8.3. Clonagem
- 2.9. Substance Share/Source
 - 2.9.1. Substance Share
 - 2.9.2. Substance Source
 - 2.9.3. Textures.com
- 2.10. Terminologia
 - 2.10.1. Normal Map
 - 2.10.2. Padding ou Bleed
 - 2.10.3. Mipmapping

Módulo 3. Exportação a Unreal

- 3.1. Unreal Engine
 - 3.1.1. Game Exporter
 - 3.1.2. Criar novos projetos e controles
 - 3.1.3. Importar modelos ao Unreal
- 3.2. Propriedades básicas dos materiais
 - 3.2.1. Criar materiais e nós
 - 3.2.2. Constant e seus valores
 - 3.2.3. Texture Sample





- 3.3. Nós comuns dos materiais
 - 3.3.1. Multiply
 - 3.3.2. Texture Coordinate
 - 3.3.3. Add
 - 3.3.4. Fresnel
 - 3.3.5. Panner
- 3.4. Materiais e bloom
 - 3.4.1. Linear Interpolate
 - 3.4.2. Power
 - 3.4.3. Clamp
- 3.5. Texturas para modificar o material
 - 3.5.1. Máscaras
 - 3.5.2. Texturas transparentes
 - 3.5.3. Match Color
- 3.6. Iluminação básica
 - 3.6.1. Light Source
 - 3.6.2. Skylight
 - 3.6.3. Névoa
- 3.7. Iluminação de preenchimento e criativa
 - 3.7.1. Point Light
 - 3.7.2. Spotlight e Rectlight
 - 3.7.3. Objetos como fontes de luz
- 3.8. Iluminação noturna
 - 3.8.1. Propriedades da Light Source
 - 3.8.2. Propriedades do Fog
 - 3.8.3. Propriedades da Skylight
- 3.9. Lightmaps
 - 3.9.1. Modos de visor. Lightmap Density
 - 3.9.2. Melhorar a resolução do lightmap
 - 3.9.3. Lightmass Importance Volumen
- 3.10. Renderização
 - 3.10.1. Câmeras e seus parâmetros
 - 3.10.2. Pós-processamento básico
 - 3.10.3. High Resolution Screenshot

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: o **Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e é considerado um dos mais eficazes pelas principais revistas, 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 tem provado sua enorme eficácia, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

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

“

Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais ao redor do 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.



O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, tanto nacional quanto internacionalmente. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

Nosso programa lhe prepara para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira.

O método do caso é o sistema de aprendizado mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso 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 um método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas idéias 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 diferentes elementos didáticos em cada lição.

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

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

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

Nossa Universidade é a única em língua espanhola autorizada a utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online em espanhol.



No nosso programa, o aprendizado não é um processo linear, mas acontece em espiral (aprendemos, desaprendemos, esquecemos e reaprendemos). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650.000 universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um grupo de estudantes universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, não sabemos apenas como organizar informações, idéias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

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



Neste programa, oferecemos os melhores materiais educacionais, preparados especialmente para você:



Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi criado pelos especialistas que irão ministrar o curso, especialmente para o curso, fazendo 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 avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

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

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



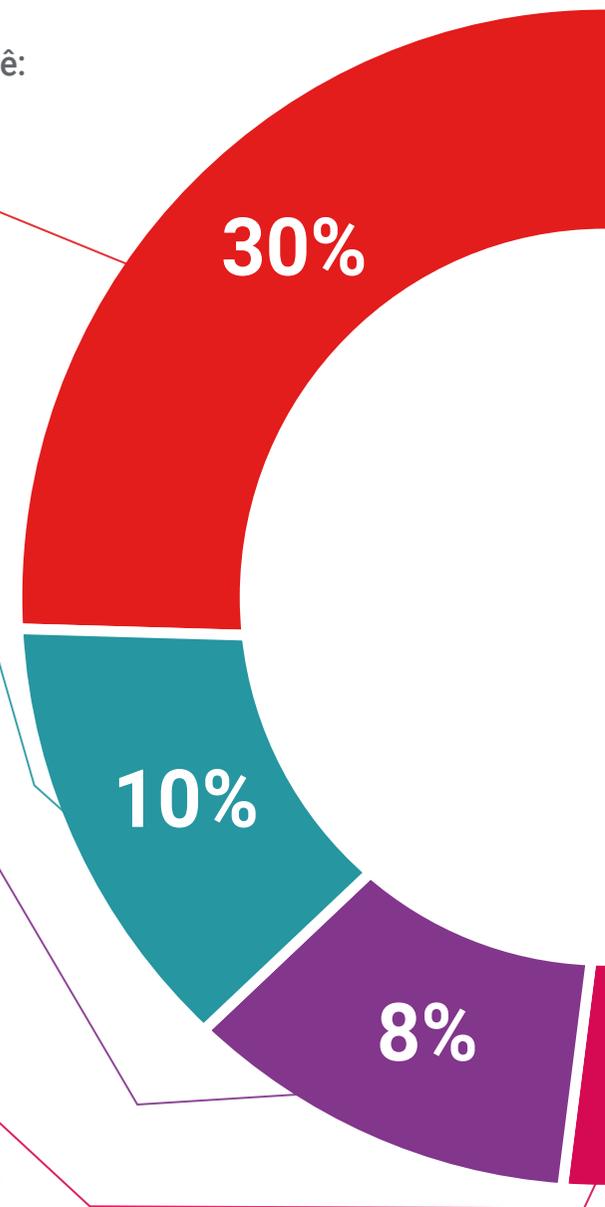
Práticas de habilidades e competências

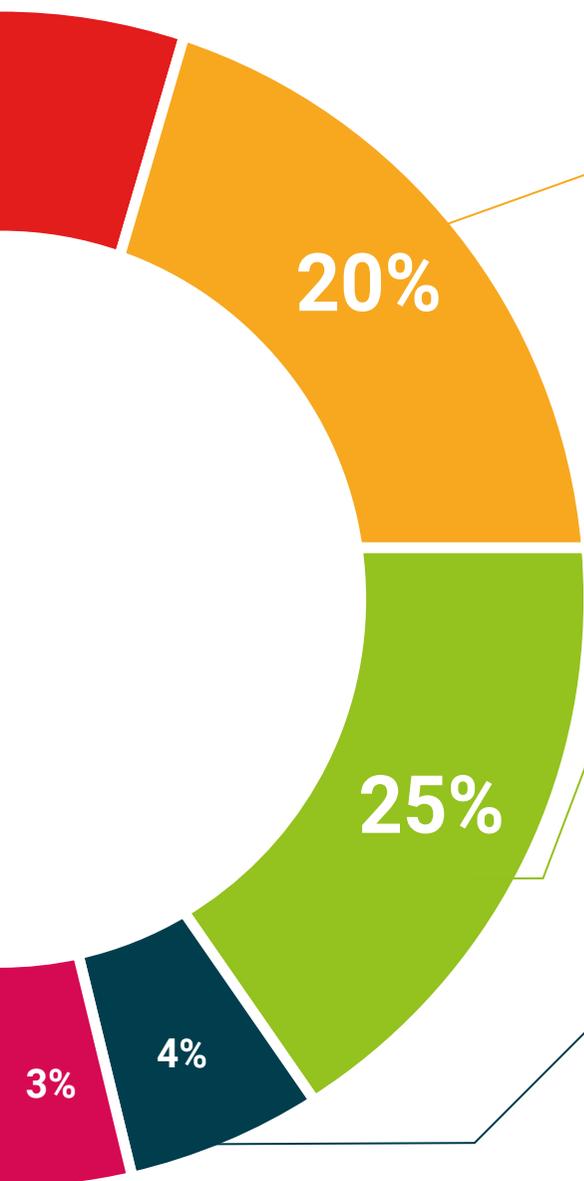
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



Leitura complementar

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Será realizada uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta titulação. 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, 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".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o seu conhecimento ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Programa Avançado de Modelagem Blender 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 Blender** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* do **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 Blender**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**



*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
presente
desenvolvimento

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado Modelagem Blender

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

Programa Avançado

Modelagem Blender

