Programa Avançado
3D Avançado para Animação

tech universidade tecnológica

tech universidade tecnológica

Programa Avançado
3D Avançado para Animação

- Modalidade: **online**
- Duração: **6 meses**
- Certificado: **TECH Universidade Tecnológica**
- Dedicação: **16h/semana**
- Horário: **no seu próprio ritmo**
- Provas: **online**

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/design/programa-avancado/programa-avancado-3d-avancado-animacao

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

A animação é um dos ramos do design que é considerado uma boa escolha de carreira. É uma área complexa, ampla e mutável, mas na qual qualquer especialista pode, sem dúvida, encontrar um nicho por meio de um conhecimento profundo de suas especificações e do uso de suas ferramentas. Em conclusão, não há nada que não se possa alcançar com o esse curso oferecido pela TECH. Trata-se de um curso inovador e rigoroso que reúne todas as informações de que o aluno necessita para se tornar um especialista neste domínio. Para isso, o aluno terá 450 horas do melhor conteúdo apresentado em um formato conveniente e acessível 100% online, com o qual poderá aperfeiçoar suas habilidades profissionais em gerenciamento de projetos 3D em menos de 6 meses.

O setor da Animação 3D ainda não atingiu o seu auge. Você quer fazer parte do grupo de profissionais que já entraram na onda do progresso e do sucesso? Escolha este curso e alcance seus objetivos"

O design abrange múltiplas oportunidades profissionais, entre as quais se destaca a animação. Graças ao avanço das novas tecnologias e ao desenvolvimento de ferramentas e software cada vez mais específicos e especializados, é agora possível criar projetos incríveis a partir de qualquer lugar e sem a necessidade de investir longos dias de trabalho como no passado.

No entanto, isso requer um conhecimento detalhado da indústria, bem como as mais recentes estratégias criativas, algo que o aluno poderá trabalhar com este Programa Avançado de 3D Avançado para Animação. A TECH e a sua equipe de especialistas incluíram neste programa as informações mais inovadoras e austeras, desenvolvidas com base na metodologia pedagógica que está a obter os melhores resultados acadêmicos.

Através de 450 horas de material teórico, prático e adicional, o aluno irá aprofundar os meandros da arte e do 3D na indústria dos videogames, bem como estratégias avançadas para dominar técnicas como a *Texturing*, o *Sculpting* e o uso de *Polypaint*. Além disso, também se centra na utilização dos softwares de animação mais importantes.

Tudo isto, através dos melhores conteúdos 100% online, que estarão disponíveis na Sala de Aula Virtual desde o início da atividade acadêmica. Isto permite ao aluno organizar a experiência de acordo com a sua disponibilidade absoluta, escolhendo quando e de onde se conectar, sem horários fixos ou aulas presenciais. Trata-se, portanto, de uma oportunidade fantástica para implementar na sua prática os requisitos técnicos para se considerar um verdadeiro especialista em animação 3D.

Este **Programa Avançado de 3D Avançado para Animação** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em videogames e tecnologia
- Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- Sua ênfase especial na modelagem 3D e animação em ambientes virtuais
- Lições 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

Grandes empresas do setor audiovisual, como a Sony ou a Pixar, estão exigindo a presença de profissionais experientes em 3D avançado em suas equipes de trabalho. Gostaria de ser o próximo selecionado?"

Este Programa Avançado inclui um módulo específico dedicado ao domínio de técnicas avançadas de modelagem em 3D, para que você conheça em detalhes os segredos para criar projetos avançados e especializados"

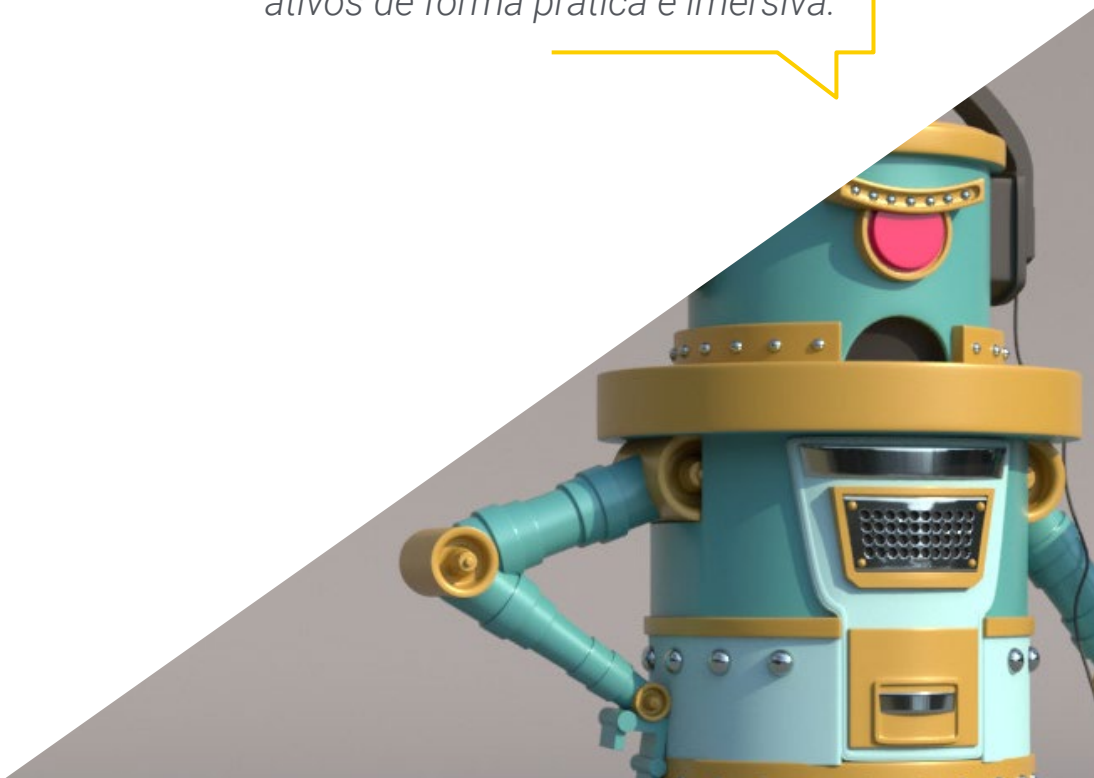
Um programa que combina o dinamismo de uma capacitação moderna e atualizada com a simplicidade e o profissionalismo absoluto do setor de animação.

Você trabalhará com as mais recentes ferramentas acadêmicas e poderá aperfeiçoar suas habilidades na criação de cenários e ativos de forma prática e imersiva.

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 desse programa se concentra na aprendizagem baseada em problemas, por meio da qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática que surgem ao longo do programa. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos nesta área.



02

Objetivos

A TECH desenvolve todas as suas qualificações com os alunos em mente, para que eles possam tirar o máximo proveito delas. Por esse motivo, o objetivo deste curso é fornecer aos alunos o conhecimento necessário para que se tornem verdadeiros especialistas em animação 3D. Ele lhe fornecerá as melhores ferramentas acadêmicas do setor universitário e permitirá que o estudante adapte a experiência à sua disponibilidade e ao seu ritmo.

Sem horários fixos ou aulas presenciais, em menos de 6 meses você se tornará um especialista em 3D Avançado para Animação"

Objetivos gerais

- Gerar conhecimento especializado em Realidade virtual
- Determinar os *Assets* e personagens e a integração em realidade virtual
- Analisar a importância do áudio no videogame
- Utilizar o programa de estudos Zbrush para esculpir em 3D
- Desenvolver as diferentes técnicas de modelagem orgânica e retopologia
- Concluir um personagem 3D para portfólio
- Animar personagens bípedes e quadrúpedes em 3D
- Descobrir o *Rigging* 3D
- Analisar a importância do movimento corporal do animador para ter referências nas animações

Objetivos específicos

Módulo 1. Arte e 3D na indústria dos videogames

- Examinar os softwares de criação de malha 3D e edição de imagem
- Analisar possíveis problemas e resolução em um projeto 3D em VR
- Ser capaz de definir a linha estética para a geração do estilo artístico de um videogame
- Determinar os locais de referência para a busca pela estética
- Avaliar as restrições de tempo para desenvolver um estilo artístico
- Produzir *Assets* e integrá-los em um cenário
- Criar personagens e integre-os em um cenário
- Avaliar a importância do áudio e dos sons em um videogame

Módulo 2. 3D Avançado

- Dominar as técnicas de modelagem 3D mais avançadas
- Desenvolver os conhecimentos necessários para texturização 3D
- Exportar objetos para software 3D e *Unreal Engine*
- Especializar o aluno em escultura digital
- Analisar as diferentes técnicas de escultura digital
- Pesquisar sobre a retopologia dos personagens
- Examinar como representar um personagem para relaxar o modelo 3D
- Refinar nosso trabalho com técnicas avançadas de modelagem high-poly

Módulo 3. Animação em 3D

- Desenvolver conhecimentos especializados na utilização de software de animação 3D
- Determinar as semelhanças e diferenças entre um bípede e um quadrúpede
- Desenvolver vários ciclos de animação
- Interiorizar o *Lip-Sync* e o *Rig* facial
- Analisar as diferenças entre animação feita para cinema e para videogame
- Desenvolver um esqueleto personalizado
- Dominar a composição de câmeras e planos

Quaisquer que sejam seus objetivos, a TECH lhe fornecerá tudo o que você precisa para alcançá-los”

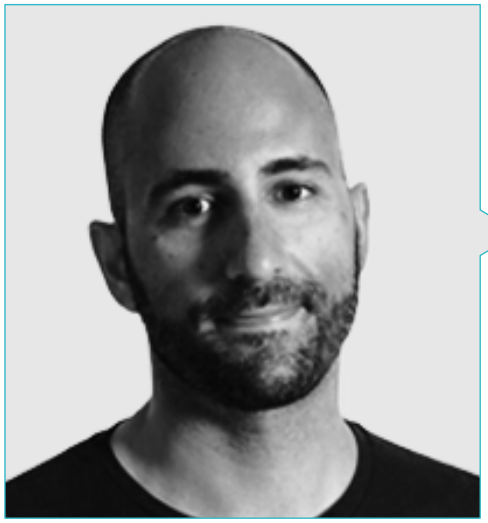
03

Direção do curso

Uma das prioridades da TECH é sempre formar uma equipe de professores que possa ajudar os alunos em suas especializações. Para isso, eles precisam ter um conhecimento detalhado do setor, algo que poderão fazer com a ajuda do grupo de profissionais que essa universidade selecionou para a direção e o corpo docente do Programa Avançado. Eles são especialistas na área de design com anos de experiência no gerenciamento de projetos bem-sucedidos e também estarão disponíveis para responder a quaisquer perguntas que o aluno possa ter durante o decorrer desta experiência acadêmica.

A equipe de professores estará à sua disposição para esclarecer quaisquer dúvidas que possam encontrar no decorrer do curso”

Direção



Sr. Juan Pablo Ortega Ordóñez

- Diretor de Engenharia e Design de Gamificação do Grupo Intervenía
- Professor na ESNE de Videogame Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries etc.
- Assessor na fundação de empresas como Avatar Games ou Interactive Selection
- Autor do livro Diseño de Videojuegos
- Membro do Conselho Consultivo Nima World

Professores

Dr. Noel Pradana

- Especialista em Rigging e Animação 3D para videogames
- Artista gráfico 3D no Dog Lab Studios
- Produtor da Imagine Games liderando a equipe de desenvolvimento de jogos
- Artista gráfico na Wildbit Studios com trabalhos 2D e 3D
- Experiência docente na ESNE e CFGS em Animações 3D: jogos e ambientes educativos
- Formado em Desenho e Desenvolvimento de Videogames pela Universidade da Extremadura
- Mestrado de Formação da URJC
- Especialista em Rigging e Animação 3D pela Voxel School

04

Estrutura e conteúdo

A equipe de professores trabalhou durante meses para montar um Programa rigoroso, dinâmico e altamente capacitador. Graças a isso, a TECH pode oferecer este Programa Avançado como uma oportunidade acadêmica única para desfrutar de 450 horas do melhor conteúdo teórico, prático e adicional. Além disso, o formato conveniente 100% online permite que você acesse a Sala de Aula Virtual de qualquer dispositivo com conexão à Internet e aproveite esta experiência de acordo com a sua disponibilidade.

Você terá casos práticos para aperfeiçoar suas habilidades criativas conforme o decorrer deste Programa Avançado"

Módulo 1. Arte e 3D na indústria dos videogames

1.1. Projetos 3D em VR
- 1.1.1. Software de criação de malha 3D
- 1.1.2. Software de edição de imagem
- 1.1.3. Realidade virtual

1.2. Problemas típicos, soluções e necessidades de projetos
- 1.2.1. Necessidades do projeto
- 1.2.2. Possíveis problemas
- 1.2.3. Soluções

1.3. Estudo de linha estética para geração de estilo de arte em videogames: do design de jogos à geração de arte 3D
- 1.3.1. Escolha do destinatário do videogame. Quem queremos atingir?
- 1.3.2. Possibilidades artísticas do desenvolvedor
- 1.3.3. Definição final da linha estética

1.4. Pesquisa e análise de referências de concorrentes a nível estético
- 1.4.1. Pinterest e páginas similares
- 1.4.2. Criação de um *Modelsheet*
- 1.4.3. Pesquisa de concorrentes

1.5. Criação da Bíblia e *Briefing*
- 1.5.1. Criação da bíblia
- 1.5.2. Desenvolvimento de uma bíblia
- 1.5.3. Desenvolvimento de um *Briefing*

1.6. Cenários e *Assets*
- 1.6.1. Planejamento da produção dos *Assets* nos níveis
- 1.6.2. Design de cenários
- 1.6.3. Design de *Assets*

1.7. Integração de *Assets* em níveis e testes
- 1.7.1. Processo de integração em níveis
- 1.7.2. Texturas
- 1.7.3. Últimos retoques

1.8. Personagens
- 1.8.1. Planejamento de produção de personagens
- 1.8.2. Design de personagens
- 1.8.3. Design de *Assets* para personagens

1.9. Integração de personagens em cenários e testes
- 1.9.1. Processo de integração dos personagens nas fases
- 1.9.2. Necessidades do projeto
- 1.9.3. Animações

1.10. Áudio em videogames 3D
- 1.10.1. Interpretação do dossiê de projeto para a geração de identidade sonora do videogame
- 1.10.2. Processos de composição e produção
- 1.10.3. Design de trilha sonora
- 1.10.4. Design de efeito sonoro
- 1.10.5. Design de voz

Módulo 2. 3D avançado

2.1. Técnicas avançadas de Modelagem 3D
- 2.1.1. Configurações da interface
- 2.1.2. Observação para modelar
- 2.1.3. Modelagem em plano alto
- 2.1.4. Modelagem orgânica para videogames
- 2.1.5. Mapeamento avançado de objetos 3D

2.2. *Texturing* 3D Avançado
- 2.2.1. Interface de *Substance Painter*
- 2.2.2. Materiais, *Alphas* e o uso de pincéis
- 2.2.3. Uso de partículas

2.3. Exportação para 3D e *Unreal Engine*
- 2.3.1. Integração do *Unreal Engine* em projetos
- 2.3.2. Integração de modelos 3D
- 2.3.3. Aplicação de Textura em *Unreal Engine*

2.4. *Sculpting* digital
- 2.4.1. *Sculpting* digital com ZBrush
- 2.4.2. Primeiros passos em ZBrush
- 2.4.3. Interface, menus e navegação
- 2.4.4. Imagens de referência
- 2.4.5. Modelagem 3D completa de um objeto no ZBrush
- 2.4.6. Uso de malhas de base
- 2.4.7. Modelagem peça a peça
- 2.4.8. Exportação de modelagem 3D em ZBrush

2.5. O uso de *Polypaint*
- 2.5.1. Pincéis avançados
- 2.5.2. Texturas
- 2.5.3. Materiais padrão

2.6. Retopologia
- 2.6.1. Retopologia. Utilização na indústria dos videogames
- 2.6.2. Criação de Malha *Low - Poly*
- 2.6.3. Usando o software para retopologia

2.7. Modelos 3D colocados
- 2.7.1. Visualizar de imagens de referência
- 2.7.2. Utilização de *Transpose*
- 2.7.3. Uso do *Transpose* para modelos compostos por partes diferentes

2.8. A exportação de modelos 3D
- 2.8.1. Exportação de modelos 3D
- 2.8.2. Geração de texturas para exportação
- 2.8.3. Configuração do modelo 3D com os diferentes materiais e texturas
- 2.8.4. Pré-visualização do modelo 3D

2.9. Técnicas avançadas de trabalho
- 2.9.1. O fluxo de trabalho na modelagem 3D
- 2.9.2. Organização de processos de trabalho em modelagem 3D
- 2.9.3. Estimativas de Esforço de Produção

2.10. Finalização de modelo e exportação para outros programas
- 2.10.1. O fluxo de trabalho para terminar o modelo
- 2.10.2. Exportar com o Zpluging
- 2.10.3. Arquivos possíveis. Vantagens e desvantagens

Módulo 3. Animação em 3D

3.1. Gerenciamento de software
- 3.1.1. Gestão da informação e metodologia de trabalho
- 3.1.2. A animação
- 3.1.3. *Timing* e peso
- 3.1.4. Animação com objetos básicos
- 3.1.5. Cinemática direta e inversa
- 3.1.6. Cinemática inversa
- 3.1.7. Cadeia cinemática

3.2. Anatomia Bípedes vs. Quadrúpedes
- 3.2.1. Bípedes
- 3.2.2. Quadrúpedes
- 3.2.3. Ciclo de caminhar
- 3.2.4. Ciclo de correr

3.3. *Rig* facial e *Morpher*
- 3.3.1. Linguagem facial. *LipSync*, olhos, focos de atenção
- 3.3.2. Edição de sequências
- 3.3.3. A fonética. Importância

3.4. Animação aplicada
- 3.4.1. Animação 3D para cinema e televisão
- 3.4.2. Animação de Videogames
- 3.4.3. Animação para outras aplicações

3.5. Captura de movimento com Kinect
- 3.5.1. Captura de movimento para animação
- 3.5.2. Sequência de movimento
- 3.5.3. Integração no Blender

3.6. Esqueleto, *Skinning* e *Setup*
- 3.6.1. Interação entre esqueleto e geometria
- 3.6.2. Interpolação de malha
- 3.6.3. Pesos de animação

3.7. *Acting*
- 3.7.1. A linguagem corporal
- 3.7.2. As poses
- 3.7.3. Edição de sequências

3.8. Câmeras e planos
- 3.8.1. A Câmera e o Ambiente
- 3.8.2. Composição do plano e personagens
- 3.8.3. Acabados

3.9. Efeitos especiais
- 3.9.1. Efeitos visuais e animação
- 3.9.2. Tipos de efeitos ópticos
- 3.9.3. 3D VFX L

3.10. O animador como ator
- 3.10.1. As expressões
- 3.10.2. Referências dos atores
- 3.10.3. Da câmera para o programa

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 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 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 irá 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.

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 curso da TECH é um programa 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 caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

> *Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira"*

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os alunos de Direito pudessem aprender a lei não apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar situações reais e complexas para que os alunos tomassem decisões e justificassem como resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

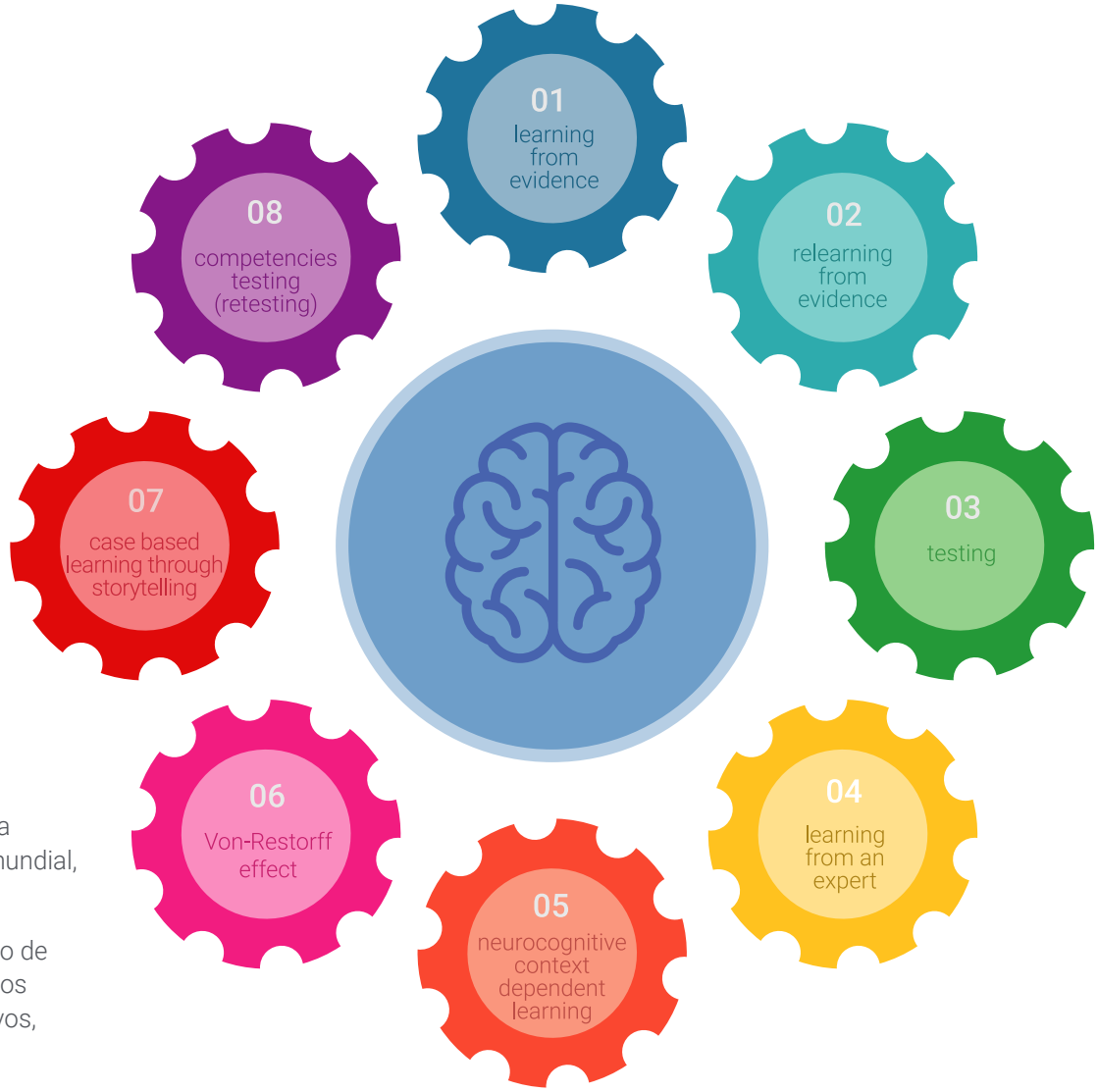
Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os alunos irão se deparar com diversos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar 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.

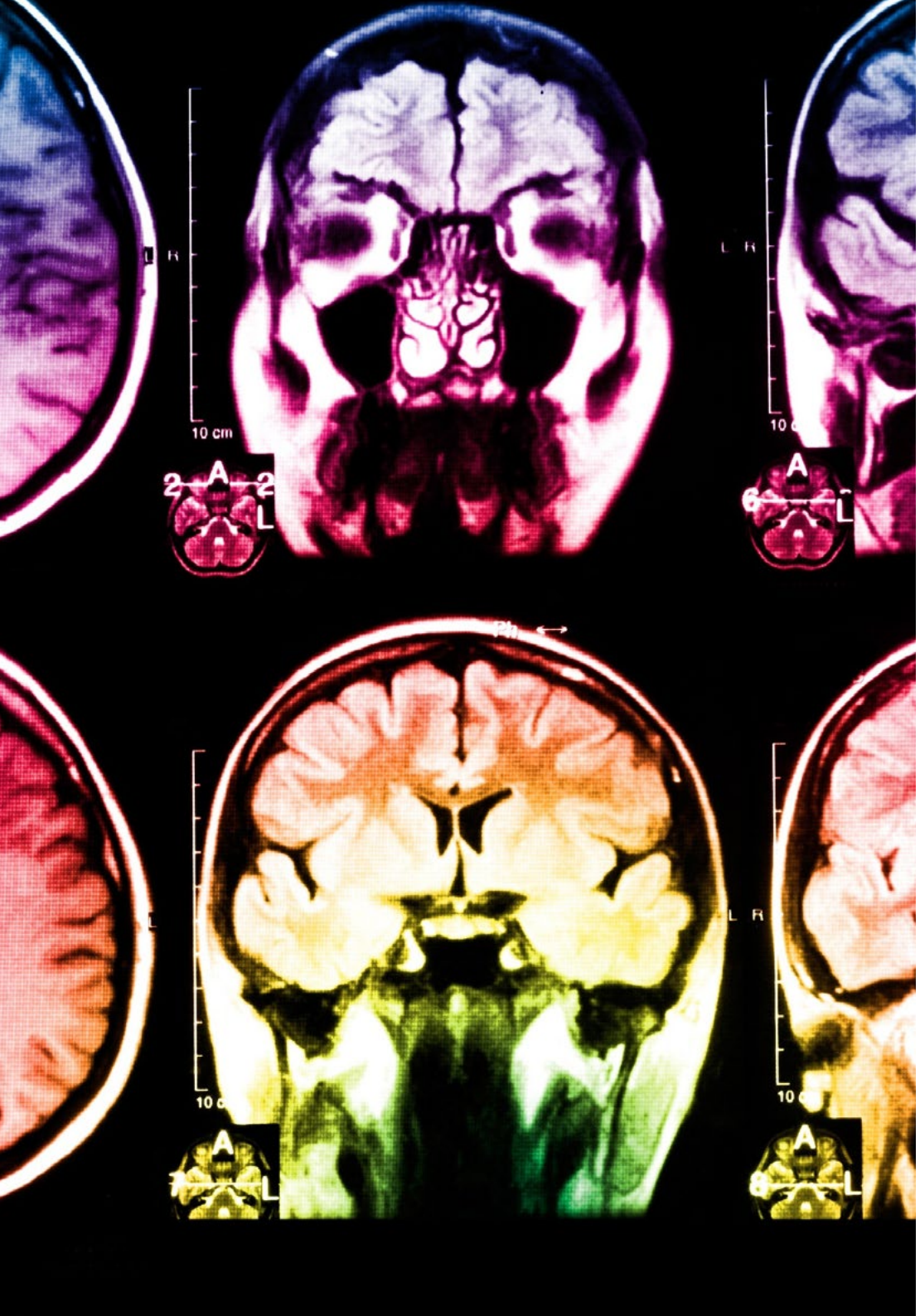
Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

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



Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, 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 dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, 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 graduados universitários com um sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, habilidades gerenciais, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história ou 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 especialização, 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 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 do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.

Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado 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 terceiros especialistas.

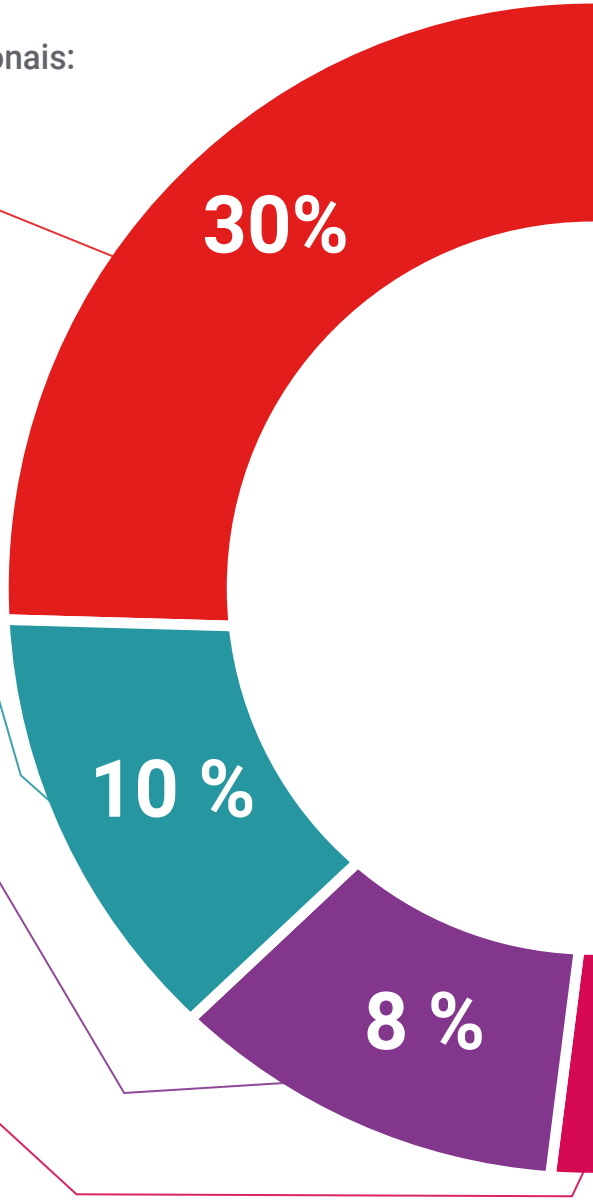
O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro

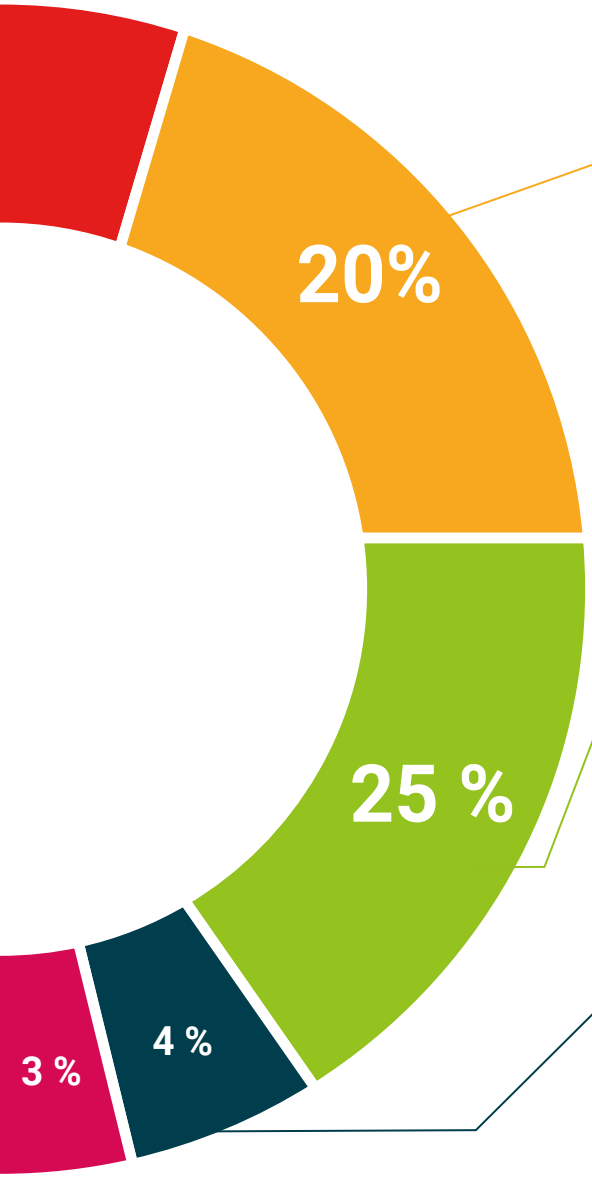
Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada 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 aluno 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

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

06

Certificado

O Programa Avançado de 3D Avançado para Animação 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 3D Avançado para Animação** 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 3D Avançado de Animação**

N.º de Horas Oficiais: **450h**

tech universidade tecnológica

Outorga o presente

CERTIFICADO

a

Sr./Sra. _____, com documento de identidade nº _____

por ter concluído e aprovado com sucesso o

PROGRAMA AVANÇADO

de

3D Avançado para Animação

Este é um curso próprio desta Universidade, com duração de 450 horas, com data de início dd/mm/aaaa e data final dd/mm/aaaa.

A TECH é uma Instituição Privada de Ensino Superior reconhecida pelo Ministério da Educação Pública em 28 de junho de 2018.

Em 17 de junho de 2020

Ma.Tere Guevara Navarro
Reitora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

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

tech universidade tecnológica

Programa Avançado
3D Avançado para Animação

- Modalidade: **online**
- Duração: **6 meses**
- Certificado: **TECH Universidade Tecnológica**
- Dedicação: **16h/semana**
- Horário: **no seu próprio ritmo**
- Provas: **online**

Programa Avançado
3D Avançado para Animação

tech universidade tecnológica