

Programa Avançado

Texturização





Programa Avançado Texturização

- » 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-texturizacao

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

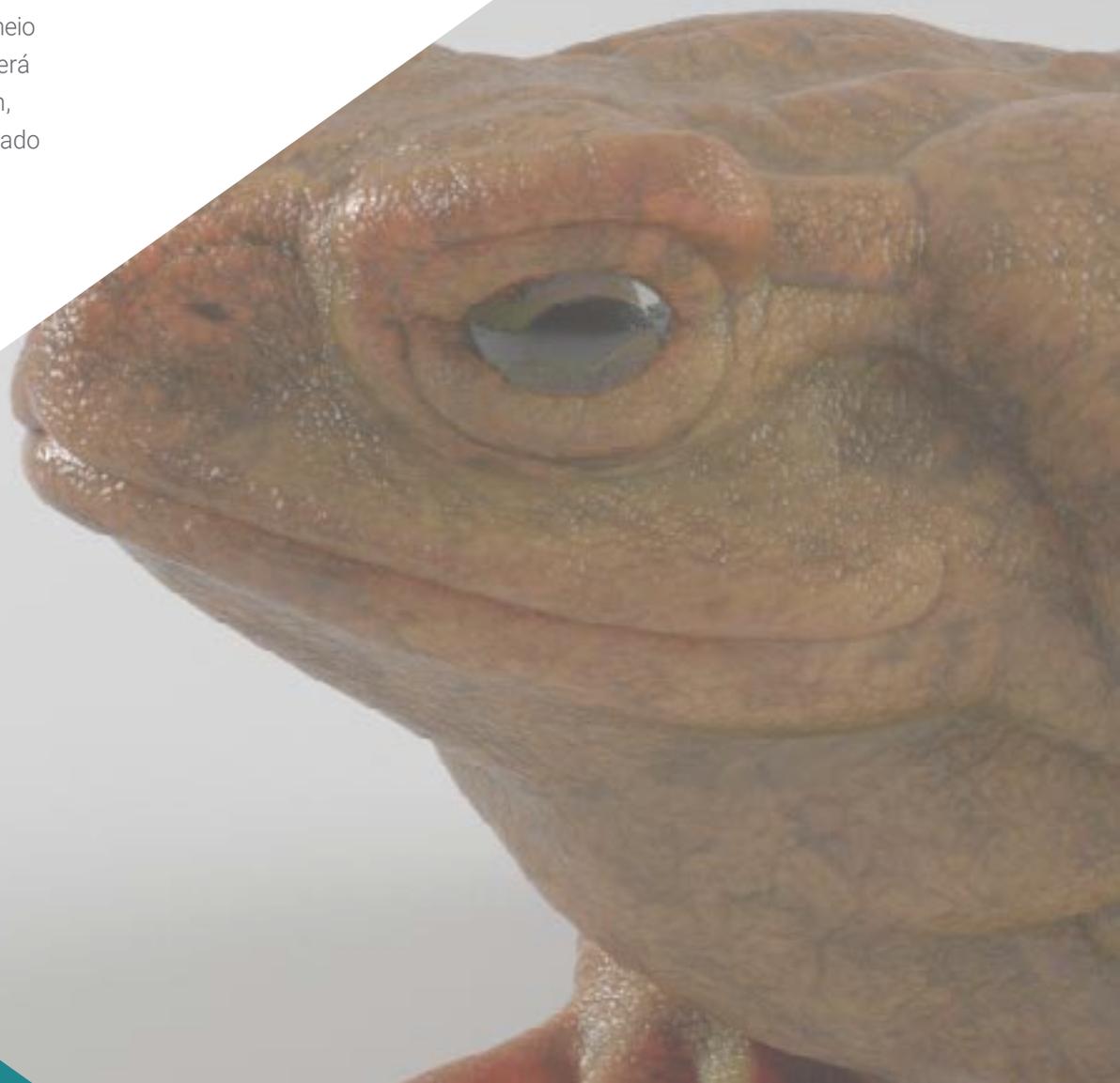
Certificado

pág. 28

01

Apresentação

As novas tecnologias digitais tornaram possível dar vida a imagens planas. Isso permite a inclusão em *Spots* publicitários, videoclipes, filmes e qualquer mídia audiovisual em geral. Este trabalho requer uma atenção precisa para reproduzir a realidade por meio de um software de Modelagem. É por isso que, neste programa, o aluno aprenderá a manipular com perfeição os programas mais modernos do mundo do design, especialmente o 3DS Max, o Photoshop e o ZBrush. Todo o conteúdo será apresentado em um formato 100% online, permitindo ao aluno conciliar sua vida profissional com suas atividades acadêmicas.





“

Obtenha uma grande quantidade de detalhes sem perder o desempenho da imagem, graças ao conteúdo deste Programa Avançado”

Não é segredo para ninguém que a textura mudou a maneira como uma imagem é apreciada. Graças a isso, é possível alcançar efeitos hiper-realistas em animações de filmes, videogames, Spots publicitários e muito mais. É por isso que, neste Programa Avançado, o aluno poderá adquirir o conhecimento necessário para se desenvolver profissionalmente como um designer especializado em Texturização. Para isso, será necessário utilizar os programas mais importantes do setor, como o 3DS Max, o Photoshop e o ZBrush.

Assim, em primeiro lugar, eles aprenderão os conceitos preliminares à criação de um modelo, como o "bake", que é a projeção de um modelo de alta resolução em um de baixa resolução, para poder apreciar a maior quantidade de detalhes sem perder o desempenho da imagem. Com isso em mente, será possível avançar para o módulo de Texturização com *Substance Painter*, um software que oferece uma ampla variedade de opções ao trabalhar com texturas hiper-realistas. Neste sentido, os alunos aprenderão a configurar os diferentes valores e seus efeitos em cada camada de um material, e a trabalhar com máscaras para recriar efeitos de sujeira ou desgaste.

Por último, uma vez que o modelo esteja concluído, é hora de passar para a renderização, que permite mostrar o trabalho com diferentes jogos de luzes e a maior qualidade de imagem possível. Neste módulo, será aprofundado neste processo usando o Marmoset, um programa pioneiro no mundo da escultura digital.

Por todos esses motivos, este Programa Avançado é o mais completo do mercado acadêmico, sendo ministrado de forma online e facilitando o estudo dos alunos. Também contaremos com uma excelente equipe de professores, que fornecerá diversos materiais didáticos para consolidar o conteúdo teórico.

Este **Programa Avançado de Texturização** 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
- ◆ Contém exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ◆ 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



Conheça de forma detalhada as ferramentas de materiais e renderização do programa Marmoset Toolbag, amplamente utilizado por modeladores e escultores 3D"

“

Ao concluir este programa, você será capaz de criar as texturas mais hiper-realistas que o público poderá ver, graças às suas habilidades no ZBrush”

O corpo docente conta com profissionais do setor, os quais transferem a experiência do seu trabalho para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições 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.

Graças ao conteúdo 100% online deste programa, você poderá continuar com suas atividades profissionais e estudar no seu próprio ritmo.

Matricule-se hoje mesmo neste Programa Avançado e desenvolva sua capacidade de criar qualquer tipo de texturas 3D.



02

Objetivos

O objetivo deste Programa Avançado é fornecer ao aluno os conhecimentos e ferramentas necessários para se especializar na Texturização de qualquer objeto. Para isso, ele deve praticar várias horas até alcançar a perfeição, e neste programa encontrará diversos exercícios para alcançar esse objetivo. Desta forma, com um maior domínio do ZBrush ou do Substance Painter, o graduado poderá criar texturas hiper-realistas e renderizá-las para incluí-las em seu portfólio de trabalho ou apresentá-las a algum cliente.



“

Você terá acesso a vários exercícios para praticar e aprimorar seu domínio dos programas mais importantes para texturização de objetos”



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. Texturização

- ◆ Conhecer e entender todos os mapas de texturas e sua aplicação à modelagem
- ◆ Conhecer os tipos de materiais existentes atualmente e seu funcionamento, podendo criar um a partir do zero ou modificar um já existente
- ◆ Gerar e compreender as coordenadas de mapeamento de um modelo 3D para posterior trabalho de texturização
- ◆ Atribuir IDs de objetos para trabalhar com mais eficiência em texturas
- ◆ Trabalhar modelos de alta para baixa resolução e vice versa, otimizando ainda mais o modelo e mantendo os mesmos níveis de detalhe
- ◆ Criar texturas para o modelo 3D com diferentes programas

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. Renderização

- ◆ Conhecer detalhadamente as ferramentas de materiais e renderização do programa Marmoset Toolbag, amplamente utilizado por modeladores e escultores 3D
- ◆ Entender como posicionar as luzes para criar um ambiente adequado para nosso modelo
- ◆ Criar e posicionar as câmeras para alcançar uma perspectiva que torne nossa modelagem 3D mais interessante
- ◆ Exportar renderizações de um profissional
- ◆ Conhecimentos básicos de uma animação de câmera para criar uma renderização animada e obter mais efeitos
- ◆ Conhecer as ferramentas atualizadas dos programas
- ◆ Realizar uma renderização básica com outros programas, tais como Iray, Zbrush, Photoshop e Keyshot



Este Programa Avançado será um divisor de águas em sua carreira profissional, permitindo iniciar seu próprio trabalho no mundo da texturização”

03

Direção do curso

Os professores responsáveis por este programa são profissionais do mais alto prestígio, que percorreram um longo caminho para aperfeiçoar sua técnica de texturização e o manejo do software correspondente. Isso os torna profissionais do mais elevado patamar e os qualifica para ensinar os conteúdos deste Programa Avançado. Desta forma, ao apresentar o conteúdo e os diversos materiais didáticos, o aluno adquirirá os conhecimentos mais atuais e requisitados neste setor.





“

Os melhores profissionais do mundo da texturização irão ensinar a todos os truques aprimorados ao longo de suas carreiras”

Direção



Sra. 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

Sra. Laura Jiménez Vaquero

- ◆ Modeladora Orgânica e de Props, Grooming, Texturing e Shading Artist
- ◆ Modeladora 3D de Orgânico e Inorgânico na Utopia Avatars na EGO W3RLD
- ◆ Desenvolvimento de modelagem 3D hard surface para campanhas publicitárias no Kutuko Studio
- ◆ Desenvolvimento de modelagem orgânica para campanha publicitária no Nein Club
- ◆ Desenvolvimento de modelagens 3D para design de interiores na Miltidesign
- ◆ Realização e coordenação da exposição coletiva de mulheres "Feminino Plural"
- ◆ Trabalho de imagem para animação 2D "Naturaleza Encendida" no Real Jardim Botânico de Madrid
- ◆ Graduada em Belas Artes pela Universidade Complutense de Madrid
- ◆ Mestrado em Modelagem Orgânica pela Lightbox Academy

Sr. Víctor Llorens Aguilar

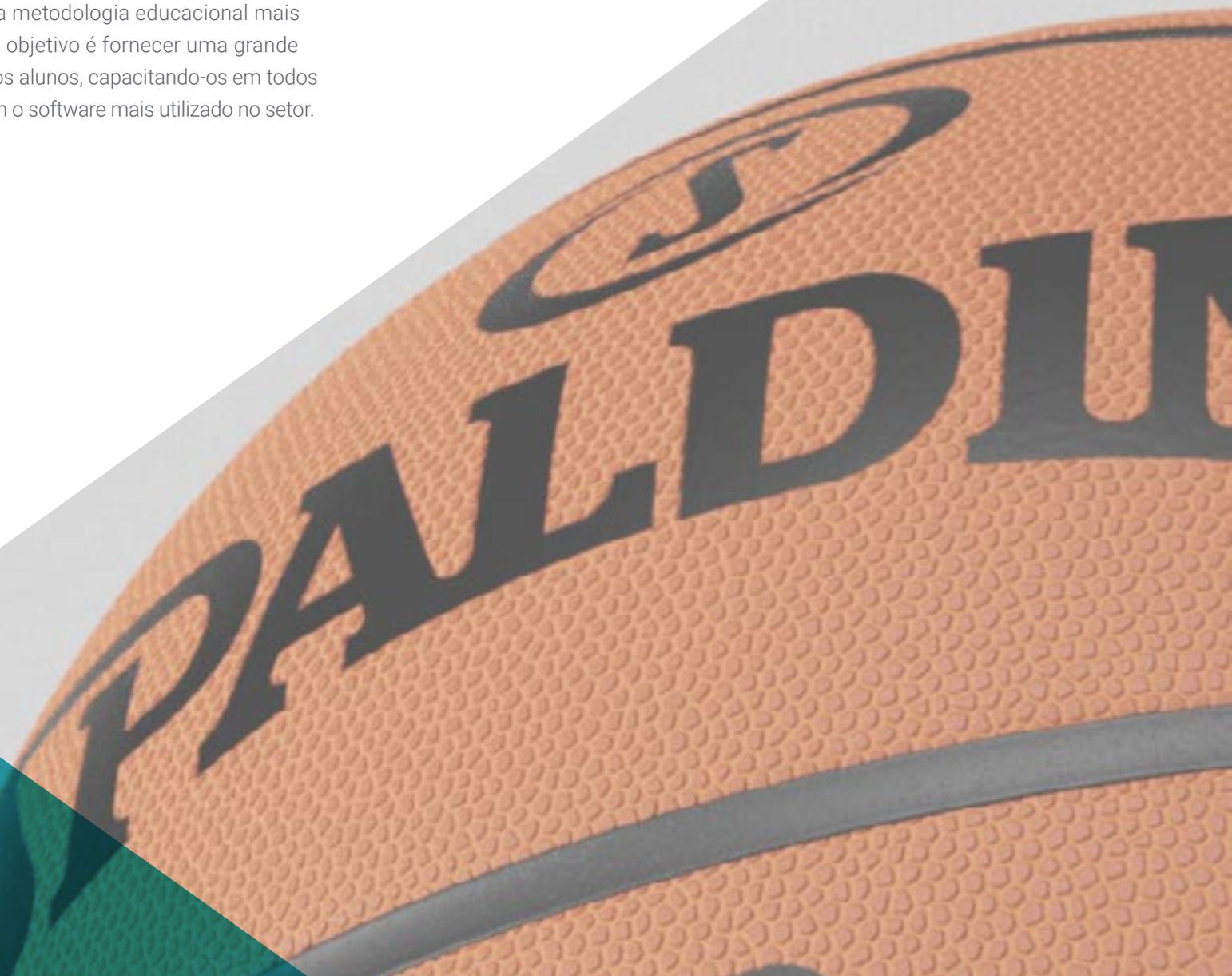
- ◆ Especialista em Modelagem 3D
- ◆ Professor em cursos relacionados à modelagem 3D
- ◆ Professor de Scratch em escolas privadas
- ◆ Curso Superior em Animações 3D, Jogos e Ambientes Interativos



04

Estrutura e conteúdo

Este Programa Avançado foi elaborado seguindo a metodologia educacional mais avançada do mercado acadêmico: o *Relearning*. O objetivo é fornecer uma grande quantidade de materiais audiovisuais para orientar os alunos, capacitando-os em todos os detalhes da criação de texturas hiper-realistas com o software mais utilizado no setor.





“

Trabalhe com modelos de alta para baixa resolução, e vice-versa, otimizando ainda mais o resultado final e conservando os mesmos níveis de detalhes e hiper-realismo”

Módulo 1. Texturização

- 1.1. Texturização
 - 1.1.1. Bakeo
 - 1.1.2. PBR. *Physcally Based Rendering*
 - 1.1.3. Texturização básica e composta
 - 1.1.4. Texturas ladrilhadas
- 1.2. Coordenadas de mapeamento. UV
 - 1.2.1. *Unwrap* e costuras
 - 1.2.2. Editor de UVWs
 - 1.2.3. Opções do editor
- 1.3. ID de Objeto
 - 1.3.1. Atribuição de IDs e funcionalidade
 - 1.3.2. Material Multi/Sub-Object
 - 1.3.3. Aplicação de materiais como instâncias
- 1.4. HighPoly e baking de normais em 3DS Max
 - 1.4.1. HighPoly e LowPoly
 - 1.4.2. Ajustes de projeção para o Baking de *Normal Map*
 - 1.4.3. Bake de Textura Normal Map
 - 1.4.4. Ajustes Normal Map
- 1.5. Bake de outros materiais em 3DS Max
 - 1.5.1. Aplicação e bake mapa difuso
 - 1.5.2. Material composto
 - 1.5.3. Ajuste de máscaras
- 1.6. Retopologia em 3DS Max
 - 1.6.1. Retopology Tools
 - 1.6.2. Retopologia com Graphite Tool
 - 1.6.3. Ajustes de retopologia
- 1.7. Texturização com 3DS Max
 - 1.7.1. Propriedades de materiais
 - 1.7.2. Bake de texturas
 - 1.7.3. Tostagem de textura. Complete Map, Normal Map e AO Map

- 1.8. Texturização com Photoshop
 - 1.8.1. Template de coordenadas
 - 1.8.2. Adicionar detalhes em Photoshop e reimportar template com texturas
 - 1.8.3. Ladrilhar uma textura
 - 1.8.4. Criar Normal Map
- 1.9. Coordenadas de mapeamento com Zbrush
 - 1.9.1. UV Master
 - 1.9.2. Control Painting
 - 1.9.3. Unwrap e Flatten
- 1.10. Texturização com Zbrush
 - 1.10.1. Modo pintura
 - 1.10.2. Noise Maker
 - 1.10.3. Projeção de imagens

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. Renderização
- 3.1. Marmoset Toolbag
 - 3.1.1. Preparação da geometria e formato FBX
 - 3.1.2. Conceitos básicos A importância da geometria
 - 3.1.3. Vínculos e Materiais
 - 3.2. Marmoset Toolbag. Sky
 - 3.2.1. Ambiente
 - 3.2.2. Pontos de luzes
 - 3.2.3. Luzes fora do Sky
 - 3.3. Marmoset Toolbag. Detalhes
 - 3.3.1. Sombra e Pose
 - 3.3.2. Materiais processuais
 - 3.3.3. Canais e reflexão
 - 3.4. Renderização em tempo real com Marmoset Toolbag
 - 3.4.1. Exportação de imagem com transparência
 - 3.4.2. Exportação interativa. Marmoset Viewer
 - 3.4.3. Exportação de filme
 - 3.5. Marmoset Toolbag. Câmeras com animação
 - 3.5.1. Preparação do modelo
 - 3.5.2. Câmera
 - 3.5.3. Câmera principal. Animação interativa
 - 3.6. Marmoset Toolbag. Câmeras de animação avançadas
 - 3.6.1. Adicionar novas câmeras
 - 3.6.2. Animação paramétrica
 - 3.6.3. Detalhes finais
 - 3.7. Marmoset Toolbag 4. Raytrace
 - 3.7.1. *Subsurface*
 - 3.7.2. *Ray Tracing*
 - 3.7.3. Adicionar câmeras e renderização de mapas
 - 3.8. Renderização com Substance Painter. IRay
 - 3.8.1. Configuração de IRay
 - 3.8.2. *Viewer Settings*
 - 3.8.3. *Display Settings*
 - 3.9. Renderização com ZBRush
 - 3.9.1. Configuração do material
 - 3.9.2. BPR *Render* e Luzes
 - 3.9.3. Máscaras BPR e renderização final em Photoshop
 - 3.10. Renderização com Keyshot
 - 3.10.1. Do Zbrush ao Keyshot
 - 3.10.2. Materiais e Iluminação
 - 3.10.3. Composição em photoshop e imagem final

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 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 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.



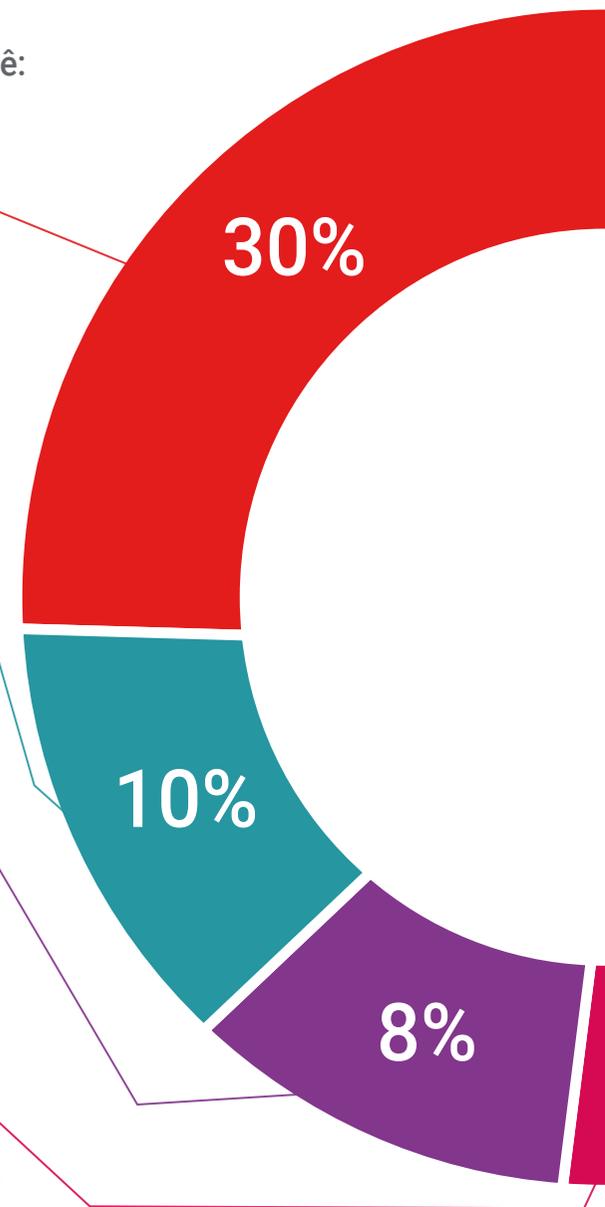
Práticas de habilidades e competências

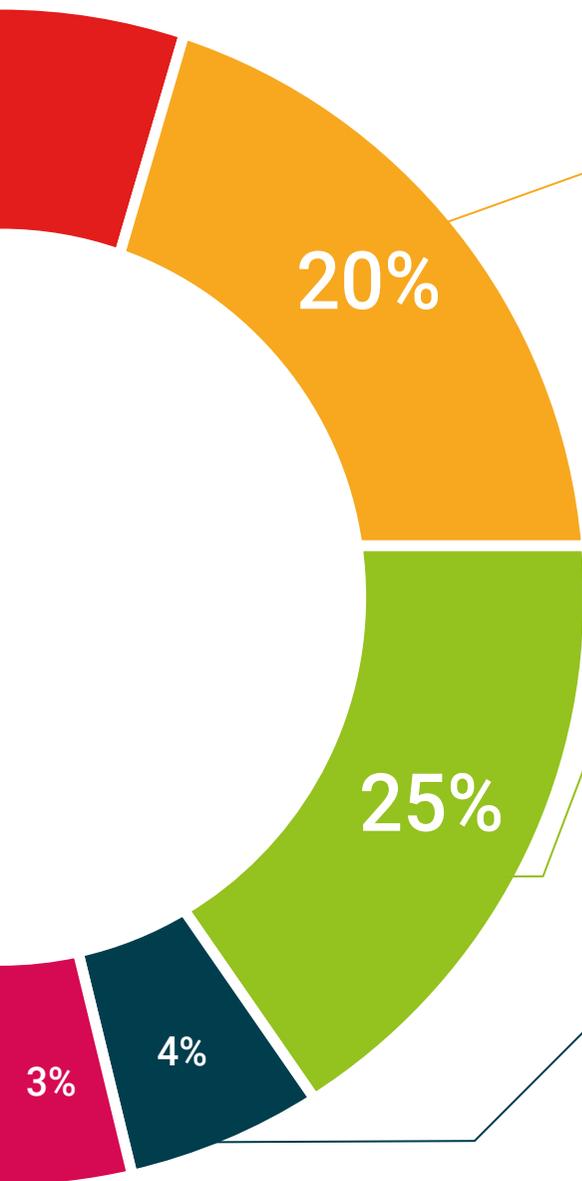
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



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 Texturização garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso 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 Texturização** conta com o conteúdo científico 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 Texturização**

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 inovação
presente qualidade
desenvolvimento situação

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado Texturização

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

Programa Avançado

Texturização

