

# Programa Avançado

## Modelagem 3D de Criaturas





## Programa Avançado

### Modelagem 3D de Criaturas

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

Acesso ao site: [www.techtitute.com/br/informatica/programa-avancado/programa-avancado-modelagem-3d-criaturas](http://www.techtitute.com/br/informatica/programa-avancado/programa-avancado-modelagem-3d-criaturas)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 18*

05

Metodologia

---

*pág. 24*

06

Certificado

---

*pág. 32*

# 01

# Apresentação

Na indústria da modelagem 3D, não são apenas os personagens humanos que estão presentes. É muito comum encontrar artistas que estejam voltados para um único tema e encontram dificuldades para sair de sua zona de conforto. Por esse motivo, o objetivo desta capacitação 100% online é que o aluno possa criar qualquer elemento que lhe venha à mente, podendo ser um leão, um T-Rex e até mesmo um dragão. Adicionalmente a esta mistura e à criação de criaturas fantásticas através da própria imaginação, quanto mais coisas que o profissional saiba criar, mais portas encontrará para escolher.



“

*Na vertiginosa revolução tecnológica em que vivemos, este Programa Avançado representará um diferencial que o tornará mais competitivo"*

Este Programa Avançado proporcionará as competências necessárias para manter-se atualizado em um ambiente em constante transformação. Além disso, forneceremos ao aluno os conhecimentos necessários para assumir a supervisão e a gestão técnica, tornando-se um profissional especialista em criaturas 3D para empresas de cinema, publicidade e videogames.

Uma excelente apresentação fala muito sobre o profissional como artista, por isso, esta capacitação ensinará ao aluno a refinar a composição de cores e luz, assim como as formas e elementos que enriqueçam o seu trabalho. O aluno conhecerá detalhadamente os conceitos da fotografia para aprender como vender seus modelos da melhor maneira, analisando o desenvolvimento de um *Rig* em Maya para a posterior animação do modelo.

Também aprenderá a dominar o *Blender*, um software que está sendo implementado cada vez mais na indústria. Portanto, seja para uma produção independente ou para uma grande produção que utilize este software em seu *Workflow*, o aluno deverá manter-se atualizado e preparado para qualquer situação com os mais recentes softwares disponíveis no mercado.

Este programa apresenta um formato 100% online, onde o aluno não precisará estar condicionado por horários fixos ou pela necessidade de deslocar-se para outro local físico. O aluno terá acesso a uma infinidade de conteúdos que irá ajudá-lo a alcançar a elite da modelagem 3D, podendo conciliá-lo com suas atividades profissionais e pessoais.

Este **Programa Avançado de Modelagem 3D de Criaturas** 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 de criaturas
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



*Esta capacitação está fundamentada em uma ampla coleção de experiências na indústria e diferentes opiniões de profissionais"*

“

*Uma excelente apresentação fala muito de você como artista, aprenda a refinar a composição de cores, luz, formas e elementos que enriqueçam o seu trabalho”*

A equipe de professores deste programa inclui profissionais da área, cuja experiência de trabalho é somada nesta capacitação, além de reconhecidos especialistas de instituições 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.

O desenho deste programa de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, pelo qual o profissional deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

*Seja para uma produção pessoal ou para uma grande produção, implemente o Blender em seu Workflow.*

*Você poderá criar qualquer elemento que lhe venha à mente, podendo ser um leão, um T-Rex e até mesmo um dragão.*



# 02

# Objetivos

Este Programa Avançado permitirá ao graduado ampliar seus conhecimentos sobre a anatomia animal a fim de desenvolver criaturas hiper-realistas, aprofundando-se no *Grooming* e na sua aplicação aos animais com *Xgen*. Todos estes aspectos, considerando o controle e o uso do *Render* do modelo, trazendo à tona todos os seus detalhes.





“

*Você se tornará um profissional especialista em 3D e um grande escultor digital, podendo trabalhar como freelancer”*



## Objetivos gerais

---

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

“

*Você receberá a capacitação prática necessária para a criação de personagens orgânicos digitais em qualquer projeto de animação digital, publicidade ou videogames”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Modelagem de Criaturas

- ◆ Aprender a modelagem de diferentes tipos de anatomia animal
- ◆ Revisar os diferentes tipos de répteis e como criar escamas com mapas de *Displacement* e *Alphas*
- ◆ Investigando como exportar modelos para Mari para uma textura realista
- ◆ Aprofundar-se no *Grooming* e como cuidar dos animais com *Xgen*
- ◆ Renderizar os modelos em *Arnold Render* de Maya

### Módulo 2. *Renderização*, Iluminação e Pose de Modelos

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

### Módulo 3 *Blender*: um Novo Giro na Indústria

- ◆ Ter um excelente desempenho no software
- ◆ Transferir o conhecimento de Maya e *Zbrush* para o *Blender* a fim de criar modelos surpreendentes
- ◆ Aprofundar-se no sistema de nós do *Blender* para criar diferentes *shaders* e materiais
- ◆ Renderizar os modelos de práticas do *Blender* com os dois tipos de motores de renderização *Eevee* e *Cycles*

# 03

## Direção do curso

A TECH selecionou profissionais com ampla experiência em diferentes tipos de trabalho de design, tanto para a indústria de videogames como para a animação e criação de cenas em vários projetos. Graças a esta experiência profissional, o aluno se beneficiará do estudo de uma teoria adaptada às realidades do mercado atual, dominando os aspectos mais solicitados pelas empresas e que não são ensinados nas faculdades tradicionais de Informática.





“

*Os profissionais desta área  
lhe ensinarão como criar  
criaturas fantásticas inéditas”*

## Diretor Convidado Internacional

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

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

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

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



## Dr. Joshua . Singh

---

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

“

*Com a TECH, você vai aprender com os melhores profissionais do mundo”*

## Direção



### Sra. Carla Gómez Sanz

- Generalista 3D na Blue Pixel 3D
- Concept Artist, Modelador 3D, Shading na Timeless Games Inc
- Colaboração com consultoria multinacional para a concepção de desenhos animados e animação de propostas comerciais
- Técnico Superior em Animação 3D, videogames e ambientes interativos na CEV Escola Superior de Comunicação, Imagem e som
- Mestre e Bacharel em Arte 3D, Animação e Efeitos Visuais para videogames e cinema pela CEV Escola de Comunicação, Imagem e Som



# 04

## Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste programa foi elaborado considerando as exigências da informática aplicada ao setor de Modelagem 3D de Criaturas, reunindo um plano de estudos que oferece uma ampla visão da anatomia, da *renderização*, iluminação e poses de modelos, assim como o uso do *Blender* para sua criação.





“

*Vários artistas acabam enraizados em uma só temática e encontram dificuldades para sair de sua zona de conforto. Este Programa Avançado lhe auxiliará na criação de qualquer elemento que venha em sua imaginação"*

## Módulo 1. Modelagem de Criaturas

- 1.1. Compreensão da anatomia animal
  - 1.1.1. Estudo dos ossos
  - 1.1.2. Proporções de uma cabeça de animal
  - 1.1.3. Diferenças anatômicas
- 1.2. Anatomia do crânio
  - 1.2.1. Face animal
  - 1.2.2. Músculos da cabeça
  - 1.2.3. Camada de pele, sobre ossos e músculos
- 1.3. Anatomia da coluna vertebral e da caixa torácica
  - 1.3.1. Torso animal e musculatura do quadril
  - 1.3.2. Eixo central do seu corpo
  - 1.3.3. Criação de torsos em diferentes animais
- 1.4. Musculatura animal
  - 1.4.1. Músculos
  - 1.4.2. Sinergia entre músculos e ossos
  - 1.4.3. Formas de um corpo animal
- 1.5. Répteis e anfíbios
  - 1.5.1. Pele reptiliana
  - 1.5.2. Pequenos ossos e ligamentos
  - 1.5.3. Detalhe fino
- 1.6. Mamíferos
  - 1.6.1. Pele
  - 1.6.2. Ossos e ligamentos maiores e mais fortes
  - 1.6.3. Detalhe fino
- 1.7. Animais com plumagem
  - 1.7.1. Plumagem
  - 1.7.2. Ossos e ligamentos leves e elásticos
  - 1.7.3. Detalhe fino

- 1.8. Análise da mandíbula e criação dos dentes
  - 1.8.1. Dentes específicos de animais
  - 1.8.2. Detalhamento dos dentes
  - 1.8.3. Dentes na mandíbula
- 1.9. Criação de peles, peles para animais
  - 1.9.1. *Xgen* em Maya: *Grooming*
  - 1.9.2. *Xgen*: plumas
  - 1.9.3. *Renderização*
- 1.10. Animais fantásticos
  - 1.10.1. Animais fantásticos
  - 1.10.2. Modelagem completa do animal
  - 1.10.3. Texturização, iluminação e *Render*

## Módulo 2. *Renderização*, Iluminação e Pose de Modelos

- 2.1. Pose de personagens em *ZBrush*
  - 2.1.1. *Rig* em *zbrush* com *ZSpheres*
  - 2.1.2. *Transpor Master*
  - 2.1.3. Acabamento profissional
- 2.2. *Rigging* e pesado de nosso próprio esqueleto em Maya
  - 2.2.1. *Rig* em Maya
  - 2.2.2. Ferramentas de *Rigging* com *Advance Skeleton*
  - 2.2.3. Pesagem *Rig*
- 2.3. *Blend Shapes* para dar vida ao rosto do personagem
  - 2.3.1. Expressões faciais
  - 2.3.2. *Blend shapes* de Maya
  - 2.3.3. Animação com Maya
- 2.4. Mixamo, uma maneira rápida de apresentar nosso modelo
  - 2.4.1. Mixamo
  - 2.4.2. *Rigs* de Mixamo
  - 2.4.3. Animações

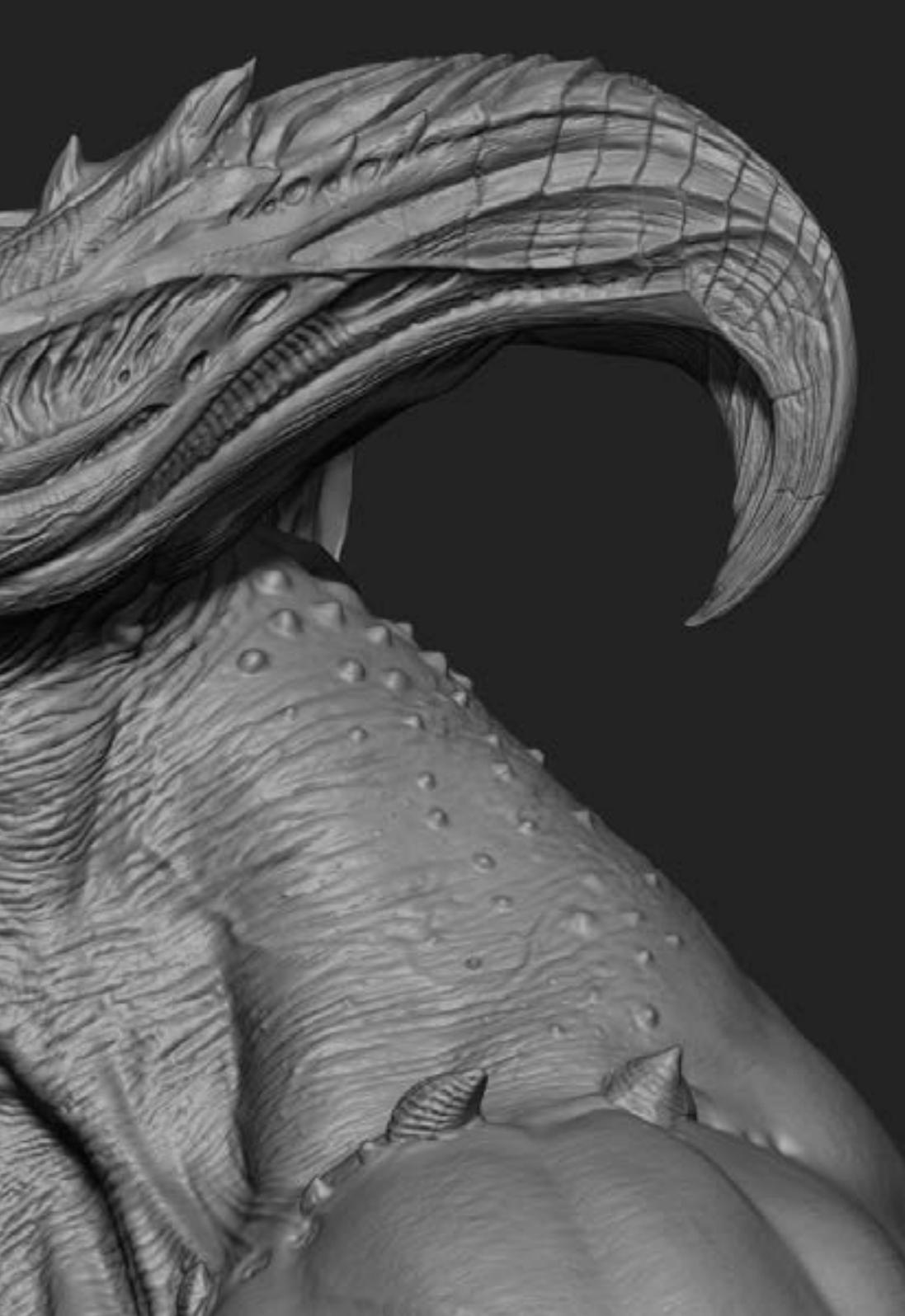
- 2.5. Conceitos de Iluminação
  - 2.5.1. Técnicas de iluminação
  - 2.5.2. Luz e cor
  - 2.5.3. Sombras
- 2.6. Luzes e parâmetros do Arnold *Render*
  - 2.6.1. Luzes com Arnold e Maya
  - 2.6.2. Controle e parâmetros de iluminação
  - 2.6.3. Parâmetros e configurações Arnold
- 2.7. Iluminação de nossos modelos em Maya com Arnold *Render*
  - 2.7.1. Set up de iluminação
  - 2.7.2. Iluminação modelo
  - 2.7.3. Mistura de luz e cor
- 2.8. Aprofundando-se no Arnold: eliminação de ruídos e os diferentes AOV's
  - 2.8.1. AOV's
  - 2.8.2. Tratamento avançado de ruído
  - 2.8.3. Denoiser
- 2.9. *Renderização* em tempo real no *Marmoset Toolbag*
  - 2.9.1. *Real-Time* vs. *Ray Tracing*
  - 2.9.2. *Marmoset Toolbag* avançado
  - 2.9.3. Apresentação profissional
- 2.10. Pós-produção do *Render* em Photoshop
  - 2.10.1. Processamento de imagem
  - 2.10.2. Photoshop: níveis e contrastes
  - 2.10.3. Camadas: características e seus efeitos

### Módulo 3. *Blender*: um Novo Giro na Indústria

- 3.1. *Blender* vs. *Zbrush*
  - 3.1.1. Vantagens e diferenças
  - 3.1.2. *Blender* e a indústria da arte 3D
  - 3.1.3. Vantagens e desvantagens do freeware
- 3.2. Interface do *Blender* e conhecimento do programa
  - 3.2.1. Interface
  - 3.2.2. Customização
  - 3.2.3. Experimentação
- 3.3. Escultura da cabeça e transpolação dos controles de *Zbrush* para *Blender*
  - 3.3.1. Rosto humano
  - 3.3.2. Esculpir em 3D
  - 3.3.3. Pincéis de *Blender*
- 3.4. Full body esculpido
  - 3.4.1. O corpo humano
  - 3.4.2. Técnicas avançadas
  - 3.4.3. Detalhe e refinamento
- 3.5. UV's e retopologia em *Blender*
  - 3.5.1. Retopología
  - 3.5.2. UV's
  - 3.5.3. UDIM's de *Blender*
- 3.6. De Maya a *Blender*
  - 3.6.1. *Hard Surface*
  - 3.6.2. Modificadores
  - 3.6.3. Atalhos do teclado

- 3.7. Dicas e truques do *Blender*
  - 3.7.1. Gama de possibilidades
  - 3.7.2. *Geometry Nodes*
  - 3.7.3. *Workflow*
- 3.8. Nós no *Blender*: *Shading* e colocação de texturas
  - 3.8.1. Sistema Nodal
  - 3.8.2. *Shaders* através de nós
  - 3.8.3. Texturas e materiais
- 3.9. *Render* em *Blender* com *Cycles* e *Eevee*
  - 3.9.1. *Cycles*
  - 3.9.2. *Eevee*
  - 3.9.3. Iluminação
- 3.10. Implementação do *Blender* em nosso *Workflow* como artistas
  - 3.10.1. Implementação no *workflow*
  - 3.10.2. Busca de qualidade
  - 3.10.3. Tipos de exportação





“

*Quanto mais coisas você saiba criar,  
mais oportunidades terá no futuro”*

# 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 forma 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.*



## 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”*

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

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de Informática do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, 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 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 curso, os alunos vão se deparar com múltiplos 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 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

Na TECH você aprenderá através de 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 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 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

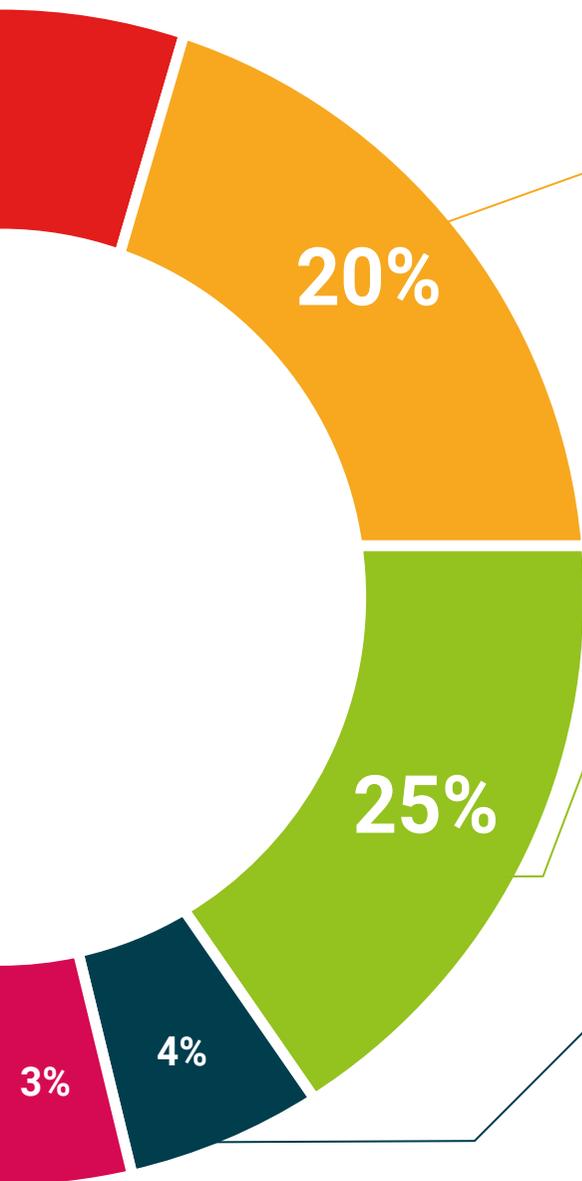
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



#### 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 Modelagem 3D de Criaturas 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 3D de Criaturas** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado\* correspondente ao título de **Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Programa Avançado de Modelagem 3D de Criaturas**

N.º de Horas Oficiais: **450h**



\*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 compr  
atenção personalizada  
conhecimento in  
presente qual  
desenvolvimento s

**tech** universidade  
tecnológica

## Programa Avançado Modelagem 3D de Criaturas

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

# Programa Avançado

## Modelagem 3D de Criaturas

