

Programa Avançado

Texturização



Programa Avançado Texturização

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

Acesso ao site: www.techtute.com/br/informatica/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. 22

06

Certificado

pág. 30

01

Apresentação

O processo de texturização é fundamental na modelagem tridimensional, pois é o que "veste" o desenho. Isto poderia dar-lhe uma dimensão plana, profunda e mais realista. Atualmente, a modelagem 3D é aplicada em muitas áreas tecnológicas, tais como: a impressão 3D, produção industrial, desenhos de animação, videogames ou planos, além disso, a demanda por profissionais neste setor está aumentando significativamente. Por todas estas razões, esta capacitação online reúne os conhecimentos necessários para que o aluno seja um especialista em Texturização, proporcionando um excelente acabamento nas modelagens.



A close-up photograph of a wooden surface, possibly a workbench or a piece of furniture, featuring several metal fasteners and a leather strap. The wood is painted red and shows signs of wear and tear. The lighting is warm, highlighting the textures of the wood and the leather.

“

Torne-se um especialista no processo de texturização em modelagem 3D, aprendendo a usar as principais ferramentas deste setor”

O objetivo deste Programa Avançado de Texturização é abordar as principais ferramentas para este processo, tais como 3DS Max, Photoshop ou ZBrush. O aluno adquirirá os conhecimentos necessários para desenvolver-se como um autêntico especialista em Texturização, podendo gerar os efeitos desejados em sua modelagem e alcançar efeitos hiper-realistas em animações para filmes, videogames, Spots publicitários e muito mais.

O primeiro tema consiste em um preâmbulo introdutório aos conceitos indispensáveis para a criação de um modelo como o *Bakeo*, visando apreciar a maior quantidade de detalhes sem perder o rendimento da imagem. O plano de estudos também se aprofundará na texturização com a ferramenta *Substance Painter*, um software que oferece uma grande variedade de opções quando se trabalha com texturas hiper-realistas.

Também abordaremos o processo de renderização, uma fase quase tão essencial quanto a texturização, que ocorre no final de cada modelo para otimizar a qualidade e o peso da imagem de cada modelo. Além disso, a renderização consegue a mais profunda pose do desenho, a iluminação e a maior qualidade de imagem possível. Todos estes recursos utilizando o Marmoset, um software pioneiro no mundo da escultura digital.

Todo o conteúdo deste Programa Avançado de Texturização será oferecido em um formato completamente virtual, permitindo ao aluno aprofundar seus conhecimentos de acordo com o seu ritmo. Tornando-se possível conciliar os projetos pessoais e profissionais com a atualização contínua de conhecimentos. Além disso, uma equipe de professores especialistas estará totalmente disponível para orientar o aluno.

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
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ 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



Aprenda a utilizar ferramentas de texturização de última geração, tais como 3DS Max, Substance Painter ou Marmoset Toolbag"

“

Saiba como texturizar sua modelagem 3D e renderizá-las, tornando-se um autêntico especialista na área”

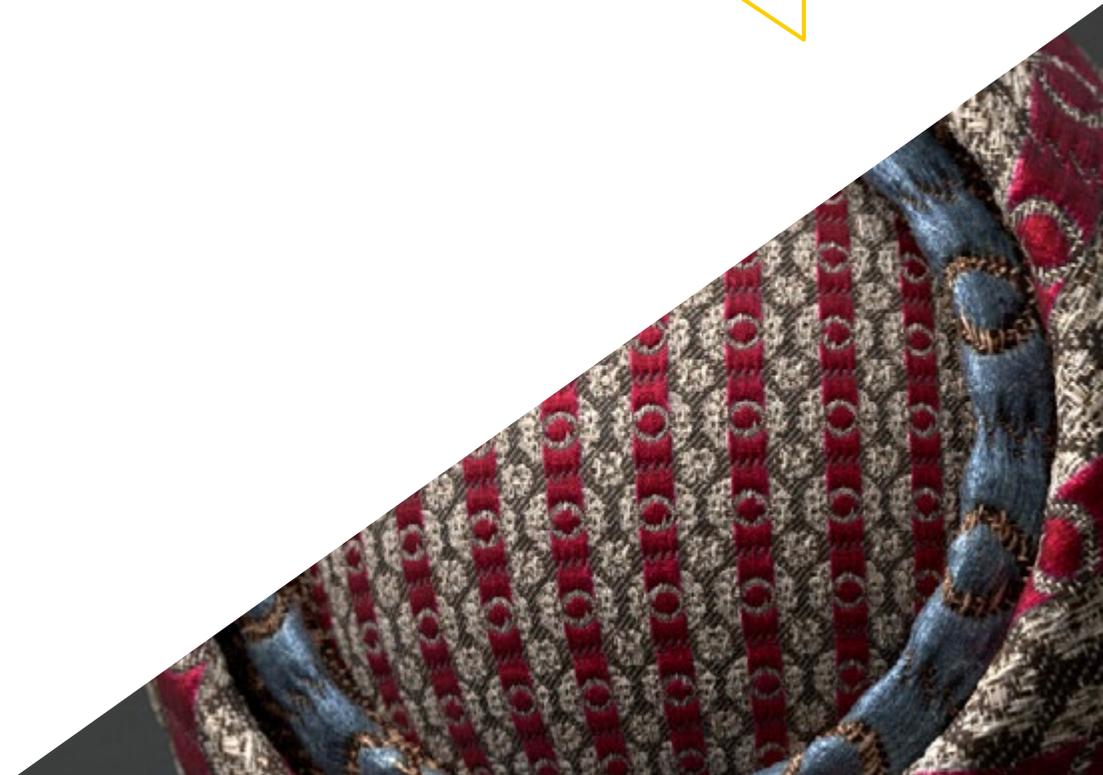
O corpo docente deste programa conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio

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 deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surjam ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

Através deste Programa Avançado, você aprenderá a texturizar em seu próprio ritmo de estudos, conciliando com outras atividades pessoais e profissionais.

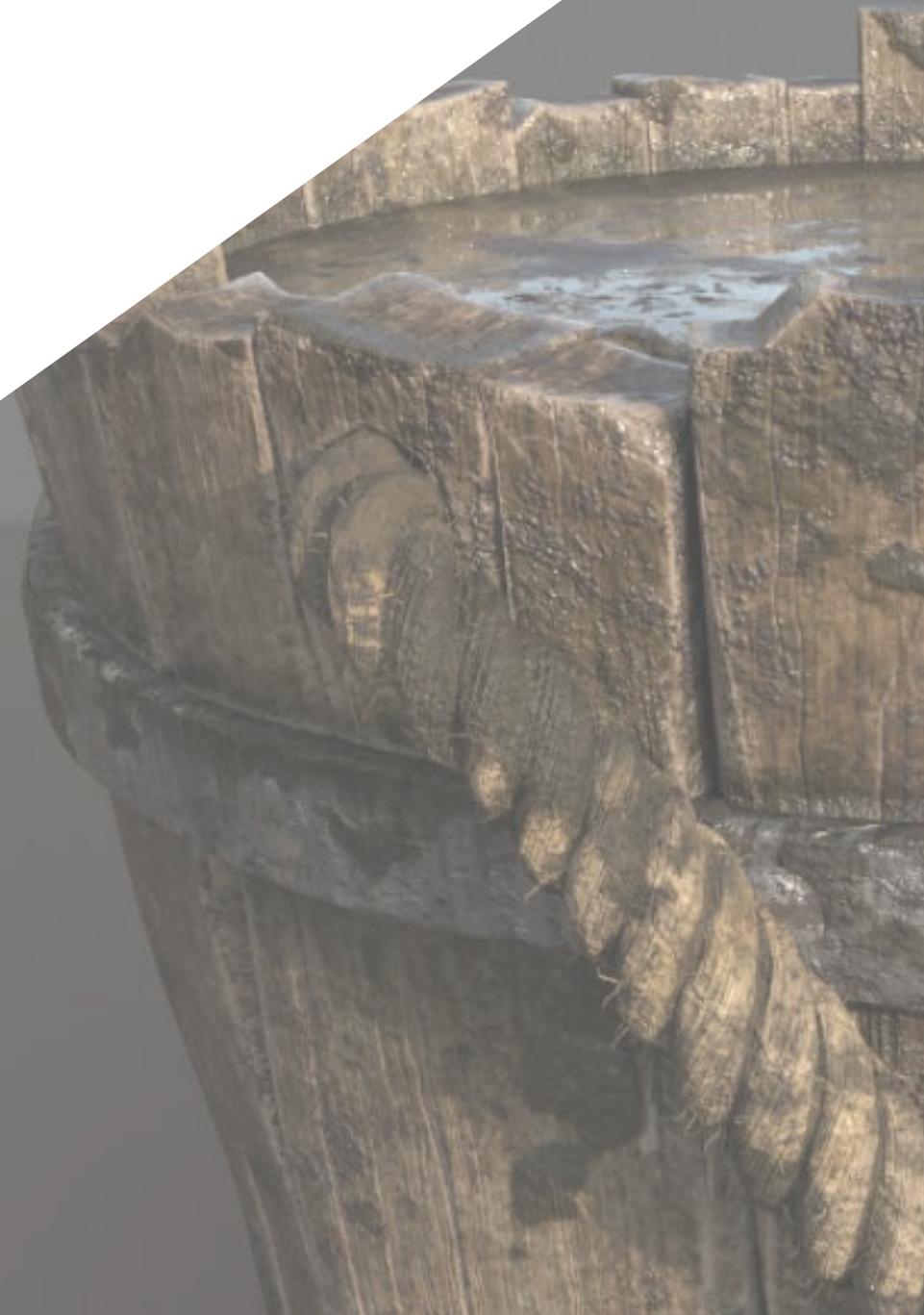
Matriculese neste Programa Avançado de Texturização e aprenda as principais técnicas e estratégias para oferecer um bom acabamento em seus projetos 3D.



02

Objetivos

Através deste Programa Avançado, o aluno não só será capaz de criar um modelo 3D, mas também de texturizá-lo e renderizá-lo. Para isso, este plano de estudos contemplará os conceitos e elementos mais básicos de texturização, as ferramentas de última geração para este processo, assim como o processo de renderização. Devido a um melhor domínio do ZBrush ou *Substance Painter*, o aluno poderá criar texturas hiper-realistas e renderizá-las a fim de obter a melhor qualidade de imagem com o menor peso possível.





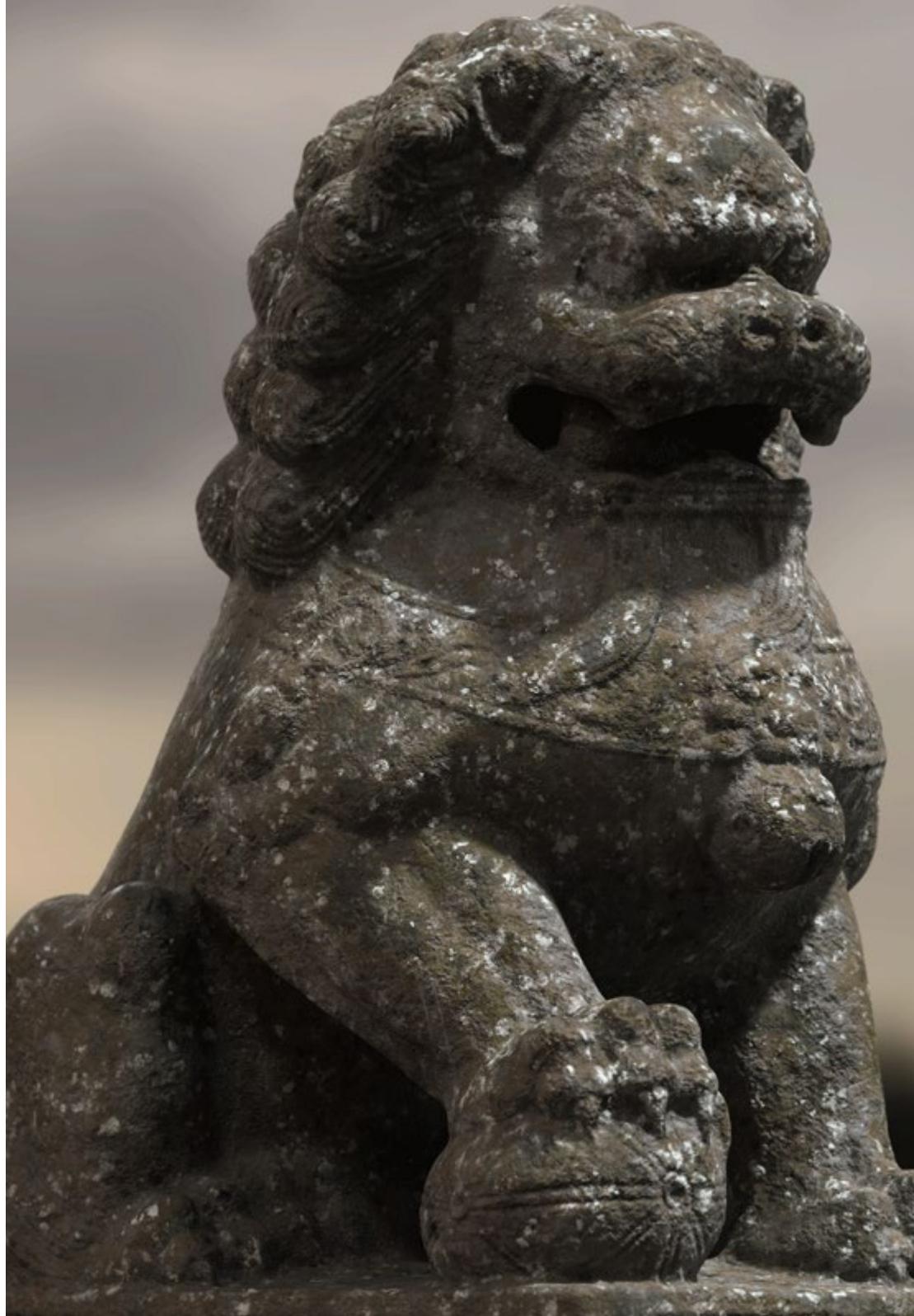
“

Domine todas as estratégias de texturização da modelagem 3D com esta excelente capacitação 100% online”



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
- ◆ Resolver problemas complexos e tomar decisões com responsabilidade





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 *Bakeo* 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 eles encontram 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



Aprenda não somente a texturizar, mas também a renderizar utilizando programas como V-Ray, ZBrush, Photoshop ou Keyshot, de uma maneira fácil e satisfatória"

03

Direção do curso

A equipe diretiva e docente desta capacitação é formada por profissionais deste setor, que dedicaram sua trajetória profissional à modelagem tridimensional. Com suas próprias experiências, estes profissionais fornecerão ao aluno uma visão abrangente das aplicações de texturização e renderização, garantindo não apenas a retenção de conhecimentos teóricos e práticos, mas também de critérios profissionais. Desta forma, ao apresentar o conteúdo e os diversos materiais didáticos, o aluno adquirirá os conhecimentos mais atuais e requisitados nesta indústria.



“

Especialistas e profissionais que dedicaram suas vidas profissionais à modelagem 3D irão acompanhar sua aprendizagem neste Programa Avançado"

Direção



Sra. Ana Sanches Lalaguna

- ♦ Artista 3D para videogames
- ♦ Generalista 3D na *NeuroDigital Technologies*
- ♦ Designer 3D no *Lalaguna Studio*
- ♦ Modeladora de figuras de videogames *Freelancer*
- ♦ *Junior Videogame Artist* no *InBreak Studios*
- ♦ Mestrado em Arte e Design de Videogame pela U-tad
- ♦ Curso de Cinema em Animação 2D e 3D pela ESDIP

Professores

Sr. Víctor Llorens Aguilar

- ♦ Professor em programas de modelagem tridimensional
- ♦ Professor em cursos relacionados à modelagem 3D
- ♦ Professor de Scratch em escola privada
- ♦ Curso Superior em Animações 3D, Jogos e Ambientes Interativos



04

Estrutura e conteúdo

Este Programa Avançado foi desenvolvido de acordo com as metodologias *Relearning* e *Learning by Doing*, métodos de aprendizagem vanguardistas baseados no conhecimento e aprendizagem autônoma do aluno. Através deste método e da perfeita distribuição deste plano de estudos, o aluno alcançará os conhecimentos necessários para tornar-se um especialista em texturização e renderização de Modelagem 3D, além de capacitá-lo em todas as complexidades de criação de texturas com os softwares mais utilizados na área.



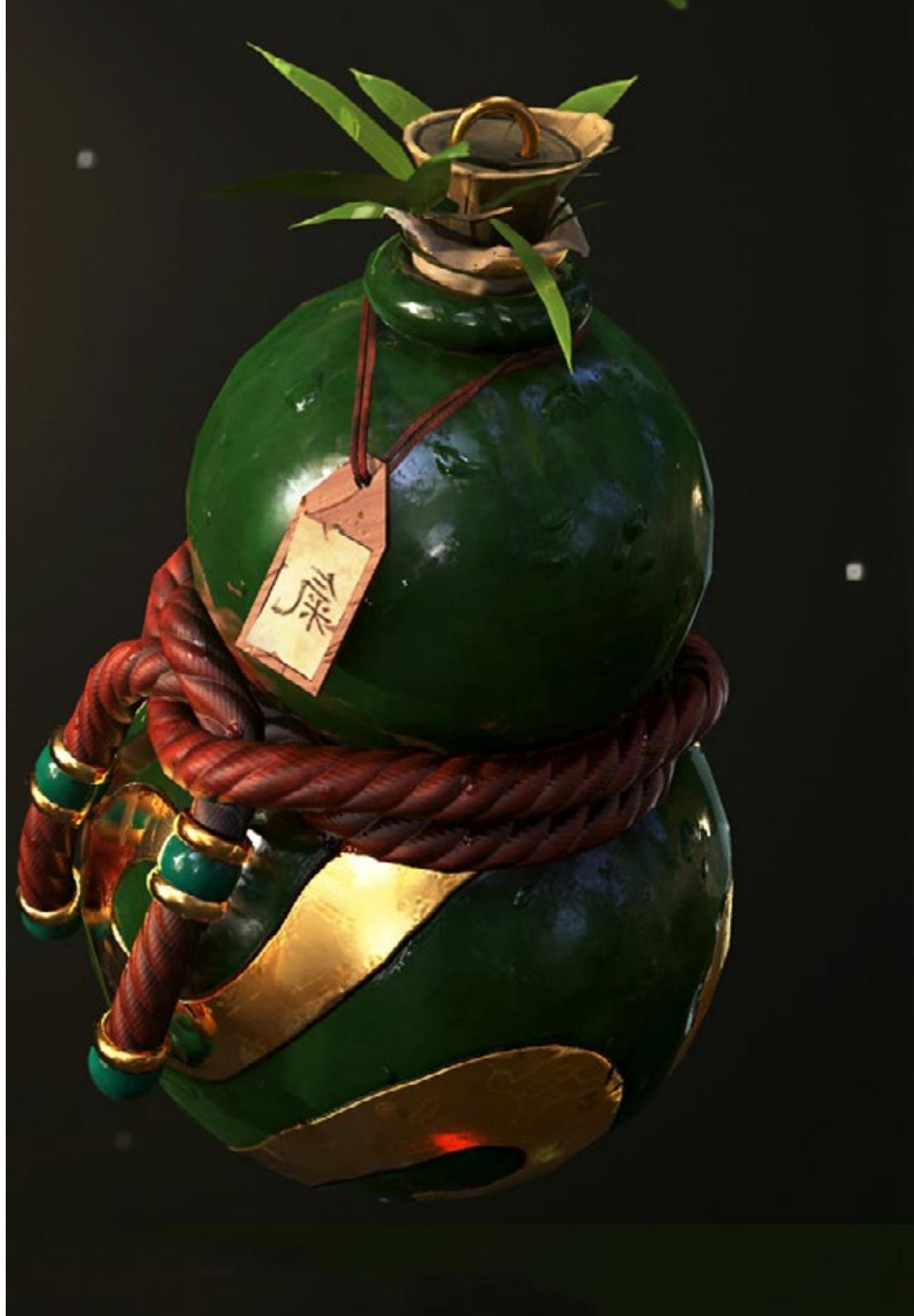


“

Em apenas 6 meses, torne-se um autêntico profissional em texturização e renderização de modelos tridimensionais”

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. *High Poly* e *baking* de normais em 3DS Max
 - 1.4.1. *High Poly* e *Low poly*
 - 1.4.2. Ajustes de projeção para o *Baking* de *Normal Map*
 - 1.4.3. *Baking* 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. Cor base
 - 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. Pincéis
 - 2.6.1. Parâmetros e pincéis pré-definidos
 - 2.6.2. *Alphas*, *Lazy Mouse* e simetria
 - 2.6.3. Criar pincéis customizados e salvá-los
- 2.7. Partículas
 - 2.7.1. Pincéis 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



Através deste Programa Avançado de Texturização você terá um excelente CV, além de impulsionar sua carreira profissional"

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.



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

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.



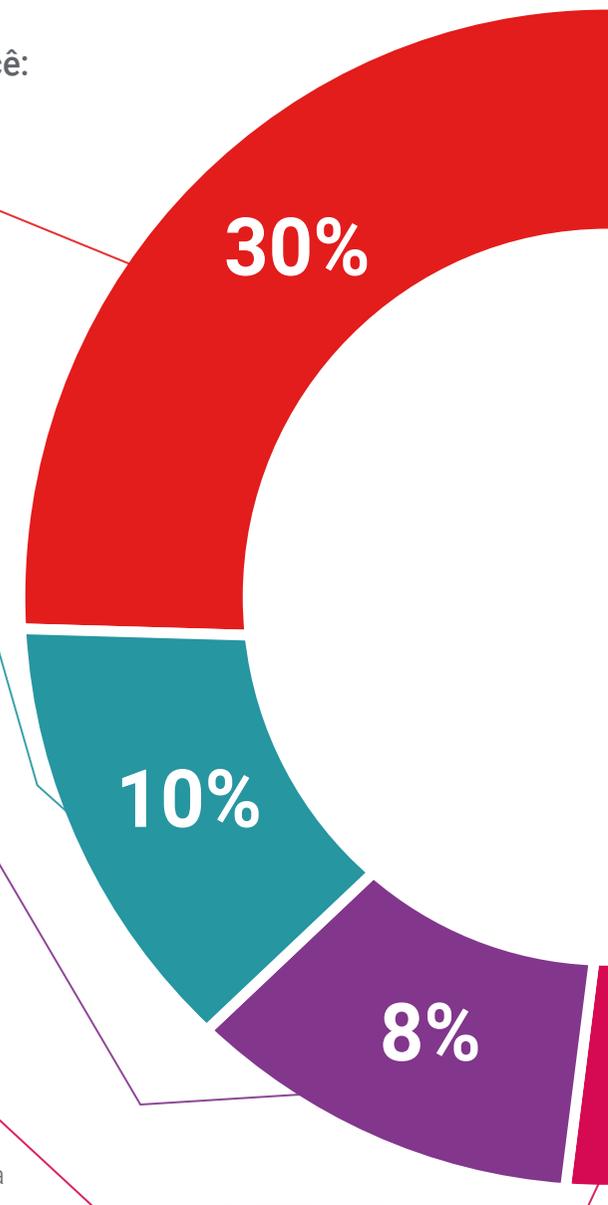
Práticas de habilidades e competências

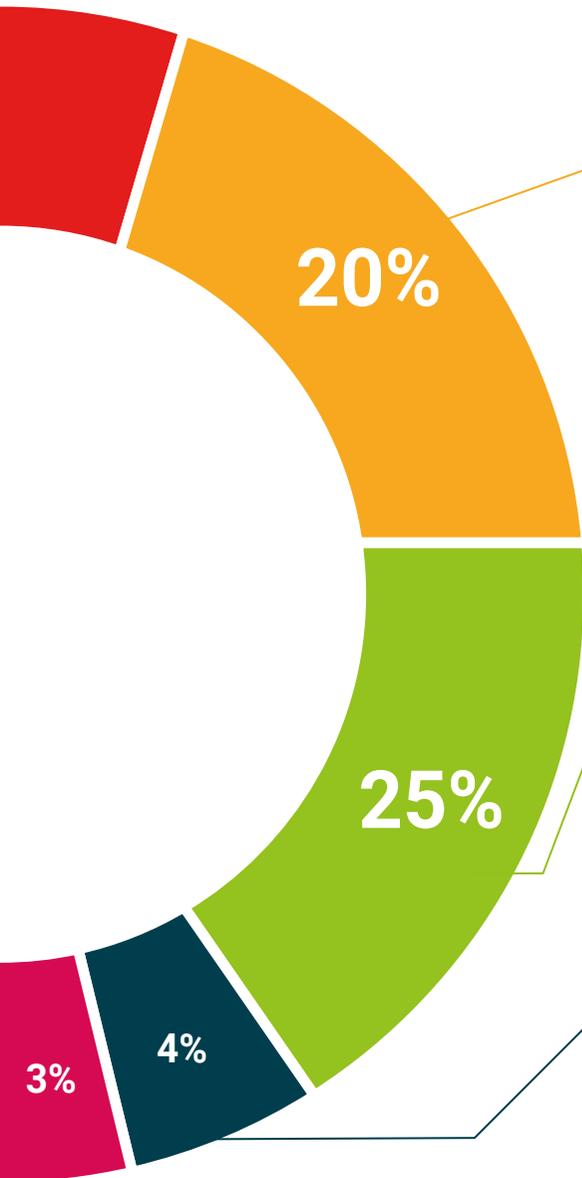
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



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, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este programa de estudos com sucesso e receba seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Programa Avançado de Texturização** 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 Texturização**

N.º de Horas Oficiais: **450h**



*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 simulação

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado Texturização

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

Programa Avançado

Texturização

