

Programa Avançado

Escultura Digital de Humanoides,
Cabelos, Roupas e Animais





Programa Avançado

Escultura Digital de Humanoides, Cabelos, Roupas e Animais

- » 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-escultura-digital-humanoides-cabelos-roupas-animais

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

A escultura digital é uma atividade complexa na qual muitos fatores influenciam na obtenção de acabamentos apropriados e realistas, desde o trabalho de superfícies de objetos e elementos, até a criação de superfícies e terrenos ou a elaboração dos detalhes mais precisos de *humanoides*, cabelos, roupas e animais. A escultura digital é cada vez mais implementada na sociedade e em ambientes tecnológicos que requerem planos, maquetes ou modelos tridimensionais, já que, de uma forma muito econômica, podem ser alcançados resultados muito semelhantes à realidade. Por esta razão, os técnicos especialistas nesta área também são cada vez mais requisitados. Esta capacitação destina-se à especializar os profissionais na elaboração de detalhes precisos de personagens, animais e criaturas, sem ter a necessidade de abandonar outras atividades pessoais ou profissionais, visto que sua modalidade online possibilita uma aprendizagem autônoma.





“

Este Programa Avançado de Escultura Digital de Humanoides, Cabelos, Roupas e Animais favorece uma aprendizagem autônoma do aluno, permitindo adaptá-lo com outras atividades profissionais e pessoais”

Este Programa Avançado de Escultura Digital de Humanoides, Cabelos, Roupas e Animais visa proporcionar ao aluno um conhecimento da anatomia humana e animal para aplicá-la ao processo posterior de modelagem, texturização, iluminação e renderização de forma precisa, além de atender às expectativas na criação de cabelos e roupas para videogames, cinema, impressão 3D, realidade aumentada e virtual.

Para isso, este plano de estudos iniciará com uma análise da ferramenta *Substance Painter*. Da mesma forma, este módulo abordará a texturização para a escultura digital, começando com o uso de mapas de textura PBR e materiais, além do uso de modificadores de texturização e a aplicação de software geradores de mapas. Também examinaremos o *Bake* de texturas, administrando a texturização para gerar melhorias na modelagem e utilizando os sistemas de importação e exportação entre programas.

Por outro lado, outro módulo estará dedicado ao processo de criação de máquinas, começando por: criação, caracterização e modelagem de robôs, veículos e *cyborgs* e, paralelamente, a evolução destas figuras. Além disso, o enfoque é a utilização de máscaras internas de modelagem, adaptando o modelo a diferentes estéticas, assim como na criação de um estúdio de iluminação em Arnold, no manejo da renderização em estética fotorrealista e não fotorrealista e no lançamento da renderização em *Wireframe*.

Esta capacitação também contemplará um módulo ao conceito *Humanoide*, enfatizando o domínio e aplicação da anatomia à escultura humana, bem como à aprendizagem da topologia correta dos modelos para uso em animação 3D, videogames e impressão 3D, assim como na caracterização e estilização de personagens humanizados. O conteúdo também considera a elaboração de retopologias manuais com 3Ds Max, Blender e ZBrush, a criação de grupos de pessoas e objetos múltiplos e na utilização de malhas de base humana e predefinidas.

Todo este material estará resumido em um programa didático totalmente online, favorecendo a autonomia da aprendizagem do aluno e podendo conciliar a sua realidade e necessidades atuais, decidindo o melhor momento e local para estudar. Adicionalmente, uma equipe de professores de alto nível acompanhará todo o processo, utilizando inúmeros recursos de ensino multimídia, tais como exercícios práticos, técnicas em vídeo, resumos interativos ou master classes que facilitarão a aprendizagem.

Este **Programa Avançado de Escultura Digital de Humanoides, Cabelos, Roupas e Animais** 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 e escultura Digital
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil, fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser usado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Ênfase especial em metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos individuais de reflexão
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo desde qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à internet



Um completo plano de estudos lhe conduzirá através dos conceitos e conhecimentos necessários para torná-lo um especialista em escultura digital"

“

Se você deseja aprender a utilizar as mais avançadas ferramentas de escultura digital do setor e aplicá-las no design de humanoides, cabelos, roupas e animais, este é o programa mais adequado às suas necessidades”

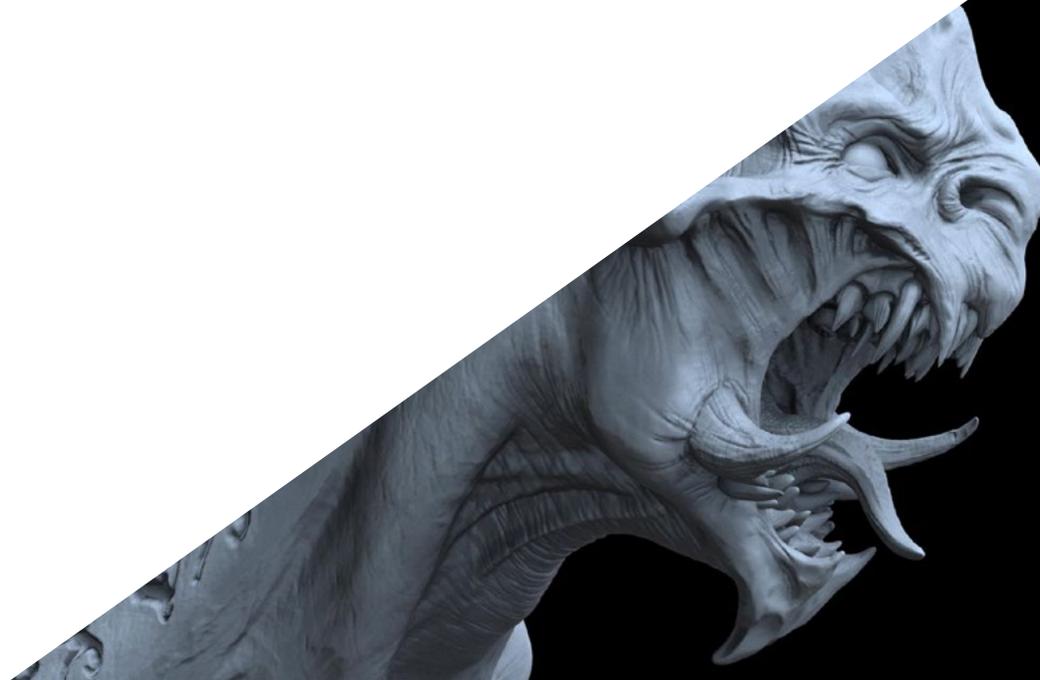
A equipe de professores deste programa inclui profissionais da área, cuja experiência de trabalho é somada nesta capacitação, além de reconhecidos especialistas de instituições e universidades de prestígio.

Através do seu conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional poderá ter uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, em um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva planejada para praticar diante de situações reais.

A proposta deste programa enfatiza a Aprendizagem Baseada em Problemas, onde 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.

Ao concluir este Programa Avançado, você não precisará apresentar um projeto final, visto que a certificação é concedida imediatamente.

Este plano de estudos proporciona uma maior flexibilidade e conveniência na aprendizagem, em virtude de ser ministrado 100% online.



02

Objetivos

O objetivo deste Programa Avançado é ensinar ao aluno a anatomia humana e animal para sua posterior aplicação em processos de modelagem, texturização, iluminação e renderização, de uma maneira mais precisa. Para isso, trabalharemos na texturização da escultura digital com ferramentas vanguardistas como o *Substance Painter* na criação, caracterização e modelagem de robôs, veículos e *cyborgs* e, por último, no desenvolvimento e conceitualização do *Humanoide*. Através desta excelente capacitação, o aluno poderá dominar as técnicas, ferramentas e processos envolvidos na criação de projetos de modelagem em ambientes virtuais, com personagens, objetos e seus detalhes.





“

Domine as técnicas, ferramentas e processos relacionados à criação de projetos de modelagem digital”



Objetivos gerais

- ◆ Compreender a necessidade de uma boa topologia em todos os níveis de desenvolvimento e produção
- ◆ Conhecer a anatomia humana e dos animais visando aplicá-la aos processos de modelagem, texturização, iluminação e renderização de uma forma precisa
- ◆ Atender as demandas na criação de cabelo e roupas para videogames, cinema, impressão 3D, realidade aumentada e virtual
- ◆ Gerenciar sistemas de modelagem, texturização e iluminação no sistema de realidade virtual
- ◆ Conhecer os sistemas atuais da indústria cinematográfica e de videogames para oferecer ótimos resultados





Objetivos específicos

Módulo 1. Texturização para Escultura Digital

- ◆ Usar mapas e materiais de textura PBR
- ◆ Empregar modificadores de texturas
- ◆ Aplicar *softwares* geradores de mapas
- ◆ Criar *bake* de texturas
- ◆ Gerenciar a texturização para gerar melhorias em nossa modelagem
- ◆ Utilizar de maneira complexa os sistemas de importação e exportação entre programas
- ◆ Administrar de forma avançado o *Substance Painter*

Módulo 2. Criação de Máquinas

- ◆ Criar, caracterizar e modelar robôs, veículos e *cyborgs*
- ◆ Utilizar máscaras internas de modelagem
- ◆ Evoluir robôs, veículos e *cyborgs* através da passagem do tempo e sua deterioração através da escultura de formas e do uso do *Substance Painter*
- ◆ Adaptar a estética de biomimética, ficção científica ou *cartoon*
- ◆ Crie um estúdio de iluminação em Arnold
- ◆ Administrar a renderização em estética fotorrealista e não fotorrealista
- ◆ Apresentar a renderização de *Wireframe*

Módulo 3. Humanoide

- ◆ Dominar e aplicar a anatomia à escultura humana
- ◆ Conhecer a topologia correta dos modelos a serem usados em animação 3D, videogames e impressão 3D
- ◆ Caracterizar e estilizar personagens humanizados
- ◆ Fazer retopologias manuais com 3ds Max, Blender e ZBrush
- ◆ Criar grupos de pessoas e múltiplos objetos
- ◆ Utilizar malhas de bases humanas e predefinidas



Aprenda a manipular e aplicar a anatomia na escultura humana e a realizar retopologias manuais com 3DS Max, Blender e ZBrush"

03

Direção do curso

A equipe de professores de cada programa da TECH é composta por autênticos especialistas e profissionais da área, dedicando grande parte de sua trajetória à pesquisa e desenvolvimento no campo da escultura digital. Com isso, o ensino não se limita apenas à teoria e à prática, mas também na transmissão de suas experiências, estimulando o espírito crítico do aluno. Este Programa Avançado dispõe de uma metodologia de ensino inovadora e eficaz, além de um corpo docente altamente qualificado e disposto a responder às necessidades do aluno sobre esta complexa e apaixonante carreira.





“

Aprenda com a experiência de um corpo docente formado por autênticos profissionais da escultura digital”

Direção



Sr. Salvador Sequeros Rodríguez

- Modelador 2D/3DFreelancer e generalista
- *Arte conceitual* e modelagem 3D para Slicecore,, Chicago
- Videomapping e modelagem Rodrigo Tamariz, Valladolid
- Professor do Ciclo de Formação do Ensino Superior Animação 3D. Escola Superior de Imagem e Som ESISV, Valladolid
- Professor do Ciclo de Formação do Ensino Superior GFGS Animação 3D. Instituto Europeu de Design IED, Madrid
- Modelagem 3D para os falleros Vicente Martinez e Loren Fandos, Castellón
- Mestrado em Computação Gráfica, Jogos e Realidade Virtual. Universidade URJC, Madrid
- Formado em em Belas Artes pela Universidade de Salamanca (especialista em Design e Escultura)



04

Estrutura e conteúdo

Este Programa Avançado de Escultura Digital de Humanoides, Cabelos, Roupas e Animais está dividido em três módulos que contemplam as três principais linhas que devem ser percorridas para que o projeto seja realizado com sucesso. Inicialmente, abordaremos a texturização da escultura digital na criação de máquinas e a conceitualização de *humanoides*. Todos estes aspectos estão resumidos em um plano de estudos totalmente online que, em apenas 6 meses, fará do aluno um verdadeiro profissional na área de criação e edição de *Humanoides*, Cabelos, Roupas e Animais.



“

Adquira em apenas seis meses os conhecimentos necessários para tornar-se um especialista em criação e edição de Humanoides, Cabelos, Roupas e Animais"

Módulo 1. Texturização para Escultura Digital

- 1.1. Texturização
 - 1.1.1. Modificadores de texturas
 - 1.1.2. Sistemas *Compact*
 - 1.1.3. *Slate* hierarquia de nós
- 1.2. Materiais
 - 1.2.1. ID
 - 1.2.2. PBR fotorrealistas
 - 1.2.3. Não fotorrealistas. *Cartoon*
- 1.3. Texturas PBR
 - 1.3.1. Texturas processuais
 - 1.3.2. Mapas de cor, albedo e *diffuse*
 - 1.3.3. Opacidade e especulação
- 1.4. Melhorias na malha
 - 1.4.1. Mapa de normais
 - 1.4.2. Mapa de deslocamentos
 - 1.4.3. *Vector Maps*
- 1.5. Gestores de texturas
 - 1.5.1. Photoshop
 - 1.5.2. *Materialize* e sistemas online
 - 1.5.3. Escaneamento de texturas
- 1.6. UVW e *Baking*
 - 1.6.1. *Bake* de texturas Hard Surface
 - 1.6.2. *Bake* de texturas orgânicas
 - 1.6.3. Uniões de *Baking*
- 1.7. Exportação e importação
 - 1.7.1. Formatos de texturas
 - 1.7.2. FBX, OBJ e STL
 - 1.7.3. Subdivisão vs. DynaMesh

- 1.8. Pintura de malhas
 - 1.8.1. Viewport Canvas
 - 1.8.2. *Polypaint*
 - 1.8.3. *Spotlight*
- 1.9. *Substance Painter*
 - 1.9.1. ZBrush com *Substance Painter*
 - 1.9.2. Mapas de texturas *Low Poly* com detalhe *High Poly*
 - 1.9.3. Tratamentos de materiais
- 1.10. *Substance Painter* avançado
 - 1.10.1. Efeitos realistas
 - 1.10.2. Melhorar os *baked*
 - 1.10.3. Materiais SSS, pele humana

Módulo 2. Criação de Máquinas

- 2.1. Robôs
 - 2.1.1. Funcionalidade
 - 2.1.2. *Personagens*
 - 2.1.3. Habilidades motoras em sua estrutura
- 2.2. Robô de desmanche
 - 2.2.1. Pincéis IMM e Chisel
 - 2.2.2. Insert Mesh e Nanomesh
 - 2.2.3. Zmodeler em ZBrush
- 2.3. *Cyborg*
 - 2.3.1. Seccionado por máscaras
 - 2.3.2. *TrimAdaptive* e *Dynamic*
 - 2.3.3. Mecanização
- 2.4. Naves e aviões
 - 2.4.1. Aerodinâmica e suavização
 - 2.4.2. Textura de superfície
 - 2.4.3. Limpeza da malha de polígono e detalhes



- 2.5. Veículos terrestres
 - 2.5.1. Topologia de veículos
 - 2.5.2. Modelagem para animação
 - 2.5.3. Lagarta (mecânica)
- 2.6. Passagem do tempo
 - 2.6.1. Modelos confiáveis
 - 2.6.2. Materiais no tempo
 - 2.6.3. Oxidações
- 2.7. Acidentes
 - 2.7.1. Choques
 - 2.7.2. Fragmentações de objetos
 - 2.7.3. Pincéis de destruição
- 2.8. Adaptações e evolução
 - 2.8.1. Biomimética
 - 2.8.2. Sci-fi, distopias, ucronias e utopias
 - 2.8.3. *Cartoon*
- 2.9. *Render Hardsurface* realistas
 - 2.9.1. Cenas de estúdio
 - 2.9.2. Luzes
 - 2.9.3. Câmara física
- 2.10. *Render Hardsurface* NPR
 - 2.10.1. *Wireframe*
 - 2.10.2. *Cartoon Shader*
 - 2.10.3. Ilustração

Módulo 3. Humanoide

- 3.1. Anatomia humana para modelagem
 - 3.1.1. Cânon de proporções
 - 3.1.2. Evolução e funcionalidade
 - 3.1.3. Músculos superficiais e mobilidade
- 3.2. Topologia da parte inferior do corpo
 - 3.2.1. Tronco
 - 3.2.2. Pernas
 - 3.2.3. Pés
- 3.3. Topologia da parte superior do corpo
 - 3.3.1. Braços e mãos
 - 3.3.2. Pescoço
 - 3.3.3. Cabeça, rosto e interior da boca
- 3.4. Personagens caracterizados e estilizados
 - 3.4.1. Detalhamento com modelagem orgânica
 - 3.4.2. Caracterização das anatomias
 - 3.4.3. Estilização
- 3.5. Expressões
 - 3.5.1. Animações faciais e layer
 - 3.5.2. *Morpher*
 - 3.5.3. Animação por texturas
- 3.6. Poses
 - 3.6.1. Psicologia dos personagens e relaxamento
 - 3.6.2. *Rig* com *ZSpheres*
 - 3.6.3. Poses com *motion capture*





- 3.7. Caracterização
 - 3.7.1. Tatuagens
 - 3.7.2. Cicatrizes
 - 3.7.3. Rugas, sardas e manchas
- 3.8. Retopologia manual
 - 3.8.1. Em 3ds Max
 - 3.8.2. Blender
 - 3.8.3. ZBrush e projeções
- 3.9. Predefinidos
 - 3.9.1. Fuse
 - 3.9.2. VRoid
 - 3.9.3. MetaHuman
- 3.10. Multidões e espaços repetitivos
 - 3.10.1. Scatter
 - 3.10.2. Proxys
 - 3.10.3. Grupos de objetos



Três grandes módulos contemplam todo o conteúdo necessário para criar personagens, humanoides e animais"

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.



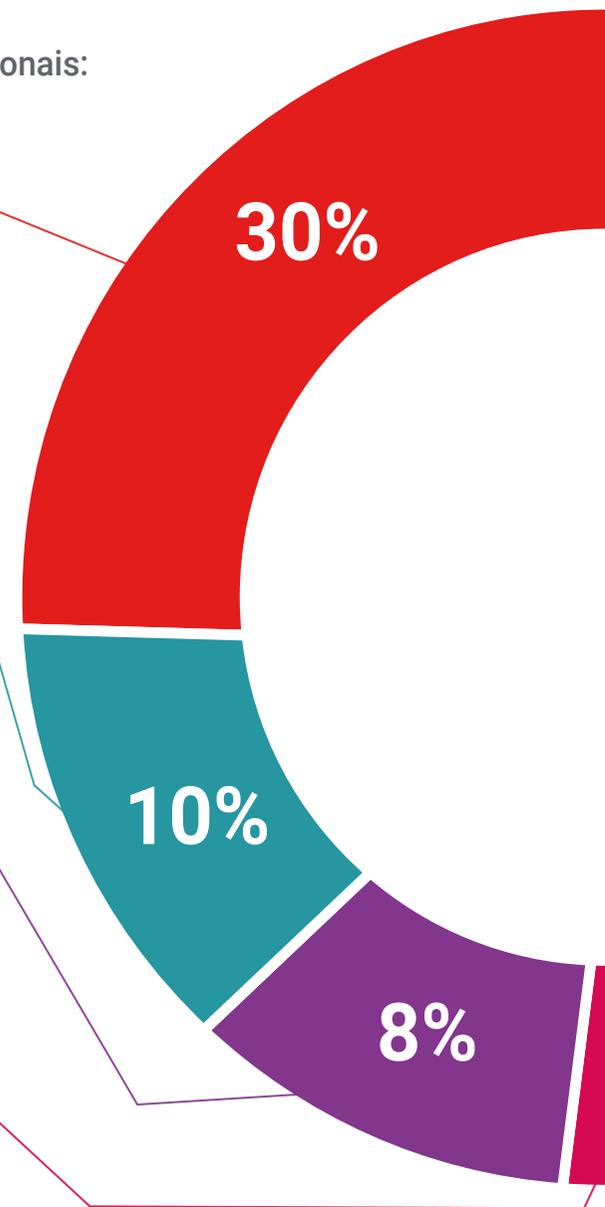
Práticas de habilidades e competências

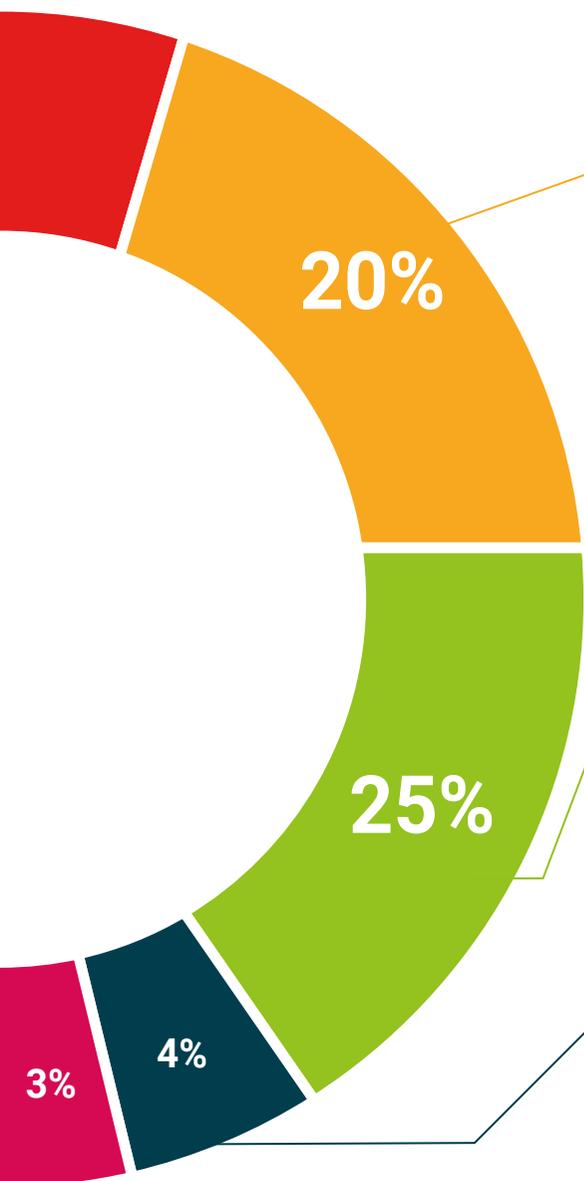
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 Escultura Digital de Humanoides, Cabelos, Roupas e Animais 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 Escultura Digital de Humanoides, Cabelos, Roupas e Animais** 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 Escultura Digital de Humanoides, Cabelos, Roupas e Animais**

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 qualificação
desenvolvimento situação

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado

Escultura Digital de
Humanoides, Cabelos,
Roupas e Animais

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

Programa Avançado

Escultura Digital de Humanoides,
Cabelos, Roupas e Animais

