

Programa Avançado

Modelagem Graphite e Zbrush





Programa Avançado Modelagem Graphite e Zbrush

- » 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-modelagem-graphite-zbrush

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 modelagem tridimensional, assim como a escultura digital, possuem ferramentas cada vez mais especializadas. Entre estas ferramentas, destacam-se a Graphite Tool e ZBrush, duas das mais utilizadas pelos designers para editar objetos com precisão ou esculpir em 3D. A crescente influência do design 3D na produção industrial, na animação ou no desenvolvimento de videogames, desperta um interesse renovado por estes programas e, conseqüentemente, a atenção dos designers gráficos na capacitação destas ferramentas. Este programa 100% online reúne todos os conhecimentos e recursos necessários para converter o aluno em um excelente profissional utilizando Graphite Tool e ZBrush.





“

Através deste programa 100% online, você poderá especializar-se na modelagem 3D com Graphite Tool e ZBrush”

Graphite Tool e Zbrush são os programas mais utilizados pelos modeladores 3D que trabalharam em grandes projetos no mundo do cinema e dos videogames. Contribuem para esculpir formas em argila digital, criar personagens de outros universos e apresentar um acabamento fluido e realista ao serem renderizados. A sua utilização também é mais intuitiva do que outros softwares, razão pela qual foram usados para criar personagens como Baymax do Big Hero 6 da Disney Pixar, ou para vestir Pikachu com o traje de Deadpool.

Por todas estas razões, é essencial que os designers que desejam começar na modelagem tenham um conhecimento detalhado destas ferramentas. A TECH Universidade Tecnológica apresenta este Programa Avançado que permitirá o aluno adequar seu ritmo de aprendizagem de acordo com suas atividades diárias, graças à modalidade 100% online. Isto lhe permitirá acessar o conteúdo de qualquer parte do mundo, de acordo com seus horários.

Sendo assim, o aluno poderá conhecer a ferramenta Graphite Tool de forma detalhada, familiarizando-se com sua interface e utilizando-a como um profissional. Posteriormente, abordaremos de maneira detalhada o ZBrush, conhecendo os diferentes métodos de modelagem de personagens ou criaturas, otimizando sua modelagem, melhorando sua simetria, dividindo-os em grupos e, principalmente, compreendendo todos os métodos necessários para realizar uma modelagem orgânica em 3D. Ao concluir os dois primeiros módulos, o aluno estará preparado para modelar um personagem desde o início.

Todo este conteúdo será acompanhado por vídeos didáticos, nos quais serão explicadas as formas mais adequadas de atuação dos profissionais. Além de apresentarem os truques para esculpir uma cabeça, criar cabelos, roupas e muito mais. Resumindo, trata-se de um moderno programa avançado, ideal para introduzir-se neste novo setor.

Este **Programa Avançado de Modelagem Graphite e Zbrush** 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



Receba conselhos e truques dos profissionais para realizar a modelagem de personagens em ZBrush"

“

A TECH desenvolveu e aperfeiçoou a metodologia Relearning, permitindo que você aprenda de forma natural e progressiva, fortalecendo suas competências para enfrentar novos desafios”

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.

Matricule-se neste programa e acesse um conteúdo atualizado e inovador sobre a modelagem em Graphite e ZBrush.

Através de um formato 100% online, você poderá adaptar seu ritmo de aprendizagem sem abandonar suas atividades profissionais e pessoais.



02

Objetivos

O principal objetivo deste Programa Avançado é auxiliar o aluno na utilização adequada das ferramentas de modelagem orgânica 3D, Graphite Tool e ZBrush. Por isso, esta capacitação apresentará itens indispensáveis para a criação de um modelo de personagem ou criatura, do início ao fim. Os programas desenvolvidos pela TECH Universidade Tecnológica contam sempre com o apoio de autênticos profissionais das áreas acadêmicas abordadas. Além disso, os conhecimentos são estruturados de acordo com as exigências do mercado de trabalho em situações próximas à realidade.





“

A TECH desenvolve os sistemas de estudo para que seja possível alcançar os resultados em um período de 6 meses”



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. Modelagem 3D com *Graphite Tool*

- ◆ Conhecer detalhadamente a *Graphite Tool*, a ferramenta mais utilizada pelos profissionais de 3DS Max
- ◆ Aprender sua interface e dominá-la para um resultado mais profissional em menos tempo
- ◆ Comparar cada ferramenta com sua contraparte no modo poligonal e conhecer seus benefícios
- ◆ Conhecer as ferramentas a serem utilizadas durante todo o processo de modelagem 3D e sua otimização
- ◆ Encontrar erros na modelagem 3D e saber como solucioná-los da maneira mais inteligente

Módulo 2. Modelagem 3D com *ZBrush*

- ◆ Conhecer detalhadamente o programa *ZBrush*, o mais utilizado na modelagem orgânica do mercado
- ◆ Otimizar o modelo à medida que se trabalha nele, evitando possíveis problemas após o refinamento
- ◆ Compreender cada uma das ferramentas do programa, sabendo quando usar cada uma e por quê
- ◆ Conhecer a ferramenta *Hard Surface*, que lhe permite realizar modelagem inorgânica dentro do programa
- ◆ Conhecer os diferentes métodos de modelagem orgânica
- ◆ Aprender os aspectos necessários para criar um personagem ou criatura a partir do zero e levá-lo até o final sem problemas.

Módulo 3. Personagens

- ◆ Criar um personagem ou criatura partindo do zero até a renderização
- ◆ Conhecer os truques para trabalhar de forma mais rápida e eficiente com *ZBrush*
- ◆ Ter os conhecimentos necessários para saber quando usar um método ou outro, dependendo da situação
- ◆ Contar com uma guia prática para esculpir certos elementos que possam ser mais complicados
- ◆ Solução de problemas durante todo o decorrer de uma modelagem
- ◆ Conhecer os métodos específicos para criar vários tipos de materiais em uma modelagem
- ◆ Criar cabelos de diferentes tipos e com distintos programas, conforme o estilo, desde estilizado/cartoon até hiperrealismo
- ◆ Saber posar o personagem, conhecendo a importância do dinamismo e da silhueta.
- ◆ Adicionar elementos que acrescentam importância ao personagem, tais como acessórios, *Props* e o ambiente



*Aprenda a usar as ferramentas oferecidas em *Graphite Tool* e *ZBrush*, permitindo colocá-las em prática em suas atividades profissionais"*

03

Direção do curso

Este programa foi desenvolvido de acordo com as diretrizes de uma equipe de especialistas de altíssimo prestígio. São profissionais que dedicaram suas vidas ao desenvolvimento de técnicas de texturização, mantendo-se na vanguarda da indústria e desenvolvendo sua prática profissional nos melhores estúdios de animação e projetos de âmbito internacional. Desta forma, ao apresentar o conteúdo e os diversos materiais didáticos, o aluno adquirirá os conhecimentos mais atuais e requisitados neste setor.





“

Você aprenderá com os melhores designers e profissionais da indústria”

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

Sra. Andrea González García

- ♦ Escultora digital de criaturas fantásticas com ZBRUSH e Autodesk Maya
- ♦ Designer e modeladora digital de personagens fantásticos para I+D de sistemas musculares para INBIBO
- ♦ Designer na Artesanías Bely
- ♦ Design de logotipos para empresas comerciais
- ♦ Design de logotipos para diferentes BOX de Crossffit
- ♦ Técnico Superior em Animação 3D
- ♦ Certificado em Introdução à Modelagem Hard Surface
- ♦ Certificado em Rig Facial
- ♦ Certificado em Arte Vetorial com Illustrator

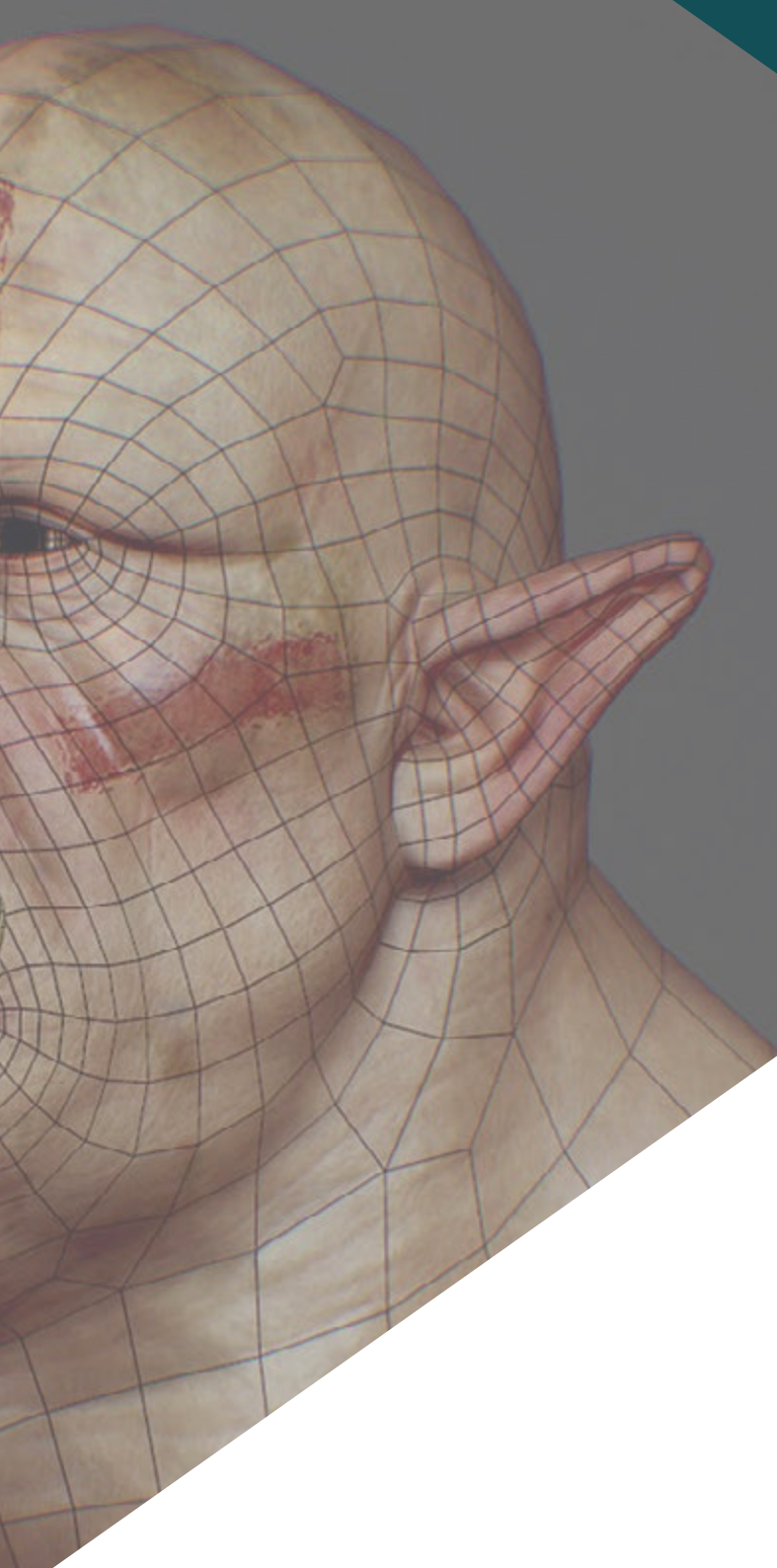


04

Estrutura e conteúdo

A equipe diretiva e o corpo docente deste programa desenvolveram a estrutura e o conteúdo deste Programa Avançado de Modelagem Graphite e Zbrush com o objetivo de facilitar a aprendizagem e torná-lo mais acessível. Seu plano de estudos abrangente e atualizado contempla todos os aspectos relevantes, tais como sua interface, diversas utilidades ou a utilização da modelagem *Hardsurface* para superfícies duras. E por último, será apresentado o modelo realizado na ferramenta *Transpose Master*, posando a figura, personagem ou criatura criada pelo aluno. O aluno ampliará seus conhecimentos para criar personagens realistas ou superfícies duras. Todos estes aspectos acompanhados de materiais multimídia e recursos pedagógicos disponibilizados em uma sala de aula virtual.





“

Este Programa Avançado irá ajudá-lo a utilizar o mais moderno software no mercado para modelagem Graphite e Zbrush"

Módulo 1. Modelagem 3D com *Graphite Tool*

- 1.1. Interface
 - 1.1.1. Funcionalidade
 - 1.1.2. Habilitar a ferramenta
 - 1.1.3. Interface
- 1.2. Subobjetos e seleção
 - 1.2.1. Subobjetos
 - 1.2.2. Modificar topologia
 - 1.2.3. Modificar seleção
- 1.3. Edição
 - 1.3.1. *Swift Loop*
 - 1.3.2. *Paint Connect*
 - 1.3.3. *Constraints*
- 1.4. Geometria
 - 1.4.1. *Relax*
 - 1.4.2. *Attach e Detach*
 - 1.4.3. *Create e Collapse*
 - 1.4.4. *Quadlify e Slice*
- 1.5. Ferramentas semelhantes ao modo poligonal
 - 1.5.1. *Polygons*
 - 1.5.2. *Loops*
 - 1.5.3. *Tris*
 - 1.5.4. *Subdivisão*
 - 1.5.5. *Visibility*
 - 1.5.6. *Align*
 - 1.5.7. Suavizar e endurecer
- 1.6. PolyDraw 1
 - 1.6.1. *Drag e Conform*
 - 1.6.2. *Step Build* sobre o *Grid*
 - 1.6.3. *Step Build* sobre um *Surface*

- 1.7. PolyDraw 2
 - 1.7.1. *Shapes e Topology*
 - 1.7.2. *Splines e Strips*
 - 1.7.3. *Surface e Branches*
- 1.8. *Paint Deform*
 - 1.8.1. *Pincel Shift* e suas opções
 - 1.8.2. *Pincel Push/Pull* e suas opções
 - 1.8.3. *Mirror* e suas opções
- 1.9. Seleção
 - 1.9.1. Fechar, abrir e salvar seleções
 - 1.9.2. Selecionar por superfícies, padrões, perspectiva ou parâmetros *randômicos*
 - 1.9.3. Selecione por vértices, distância, simetria ou cor
- 1.10. Pintura com objetos
 - 1.10.1. Catálogo de objetos
 - 1.10.2. Opções de pincel
 - 1.10.3. Funcionalidade

Módulo 2. Modelagem 3D com ZBrush

- 2.1. Zbrush
 - 2.1.1. Interface e controles básicos
 - 2.1.2. *Subtools*, simetria, *Transposição* e *Deformação*
 - 2.1.3. Pincéis e *Alphas*
- 2.2. Ferramentas principais
 - 2.2.1. Máscaras e *Poligrupos*
 - 2.2.2. Subdivisões, *Dynamesh* e *ZRemesher*
 - 2.2.3. *Modify Topology*, *Matcaps* e *BPR*
- 2.3. Ferramentas de modificação
 - 2.3.1. *Insert Multi Mesh*
 - 2.3.2. *Layers* e *Morph Target*
 - 2.3.3. *Projeções* e *Extract*

- 2.4. Ferramentas avançadas
 - 2.4.1. *Crease e Bevel*
 - 2.4.2. *Surface e Shadowbox*
 - 2.4.3. *Decimation Master*
- 2.5. ZSpheres e *Adaptive Skin*
 - 2.5.1. Controles de ZSpheres
 - 2.5.2. ZSketch
 - 2.5.3. *Adaptive Skin*
- 2.6. Dynamesh e Zremesher avançado
 - 2.6.1. Booleanas
 - 2.6.2. Pincéis
 - 2.6.3. Zremesher usando guias
- 2.7. Pincéis *Curvos*
 - 2.7.1. Controles e modificadores
 - 2.7.2. *Curve Surface* e outros pincéis
 - 2.7.3. Criação de pincéis com *curve*
- 2.8. *Hard Surface*
 - 2.8.1. Segmentos com máscaras
 - 2.8.2. *PolyGroupit*
 - 2.8.3. *Panel Loops*
 - 2.8.4. ZModeler
 - 2.8.5. Primitivas
- 2.9. Modificadores
 - 2.9.1. *Extender e Multi Slice*
 - 2.9.2. *Deformer e Blend twist*
 - 2.9.3. *Taper e Flatten*
 - 2.9.4. *Bend Arc e Bend curve*
- 2.10. *Transpor Master*
 - 2.10.1. Posar um personagem com *Transpose Master*
 - 2.10.2. Corrigir detalhes
 - 2.10.3. Preparar o personagem para renderização

Módulo 3. Personagens

- 3.1. Tipos de personagens
 - 3.1.1. Realistas e cartoon/estilizados
 - 3.1.2. Humanóides e criaturas
 - 3.1.3. Anatomia e proporções
- 3.2. Dicas para trabalhar com ZBrush
 - 3.2.1. Trabalhar com referências e transparências. Encaixe e transformação do 2D ao 3D
 - 3.2.2. União de peças com Dynamesh. Trabalhar por peças ou em conjunto com *Polygroups* e ZRemesher
 - 3.2.3. *Lazy Mouse* e GoZ
- 3.3. Esculpido de uma cabeça em ZBrush
 - 3.3.1. Formas primárias e proporções
 - 3.3.2. Pálpebras e olhos
 - 3.3.3. Nariz, orelhas e lábios
 - 3.3.4. ZRemesher para uma cabeça
 - 3.3.5. Sobrancelhas e cílios
 - 3.3.6. Detalhes e refinamento
- 3.4. Vestuários
 - 3.4.1. Roupas
 - 3.4.2. Armadura
 - 3.4.3. Detalhes modelados e com *Noise Maker*
- 3.5. Dicas para modelagem
 - 3.5.1. Mãos
 - 3.5.2. Cabelos estilizados
 - 3.5.3. Detalhes extras com Alphas
- 3.6. Dicas para modelar os tipos de materiais
 - 3.6.1. Penas
 - 3.6.2. Rochas ou minerais
 - 3.6.3. Escamas

- 3.7. Cabelos com ZBrush
 - 3.7.1. Pincéis *Curvos*
 - 3.7.2. Cabelo longo com pincel *Curve*
 - 3.7.3. Cabelo curto ou de animal
- 3.8. Cabelo com Xgen
 - 3.8.1. Referências e preparação de ferramentas
 - 3.8.2. Aplicação de modificadores e ferramentas em profundidade
 - 3.8.3. Iluminação e renderização
- 3.9. Posar com *Transpose Master*
 - 3.9.1. TPoseMesh. Trabalhar com máscaras suavizadas, mover e girar
 - 3.9.2. A importância da silhueta
 - 3.9.3. TPose SubtTool. Corrigir e finalizar os detalhes
- 3.10. *Props* de personagem e *ambiente*
 - 3.10.1. Acessórios e armas. Elementos que falam da história do personagem
 - 3.10.2. Elementos do ambiente e plano de fundo. Realçando o personagem
 - 3.10.3. Iluminação própria para o personagem

“

Matriculese agora e conheça as melhores ferramentas para modelagem 3D com Graphite Tool e ZBrush"

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 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 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 curso, 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 alcançamos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online de língua espanhola do mundo.

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.



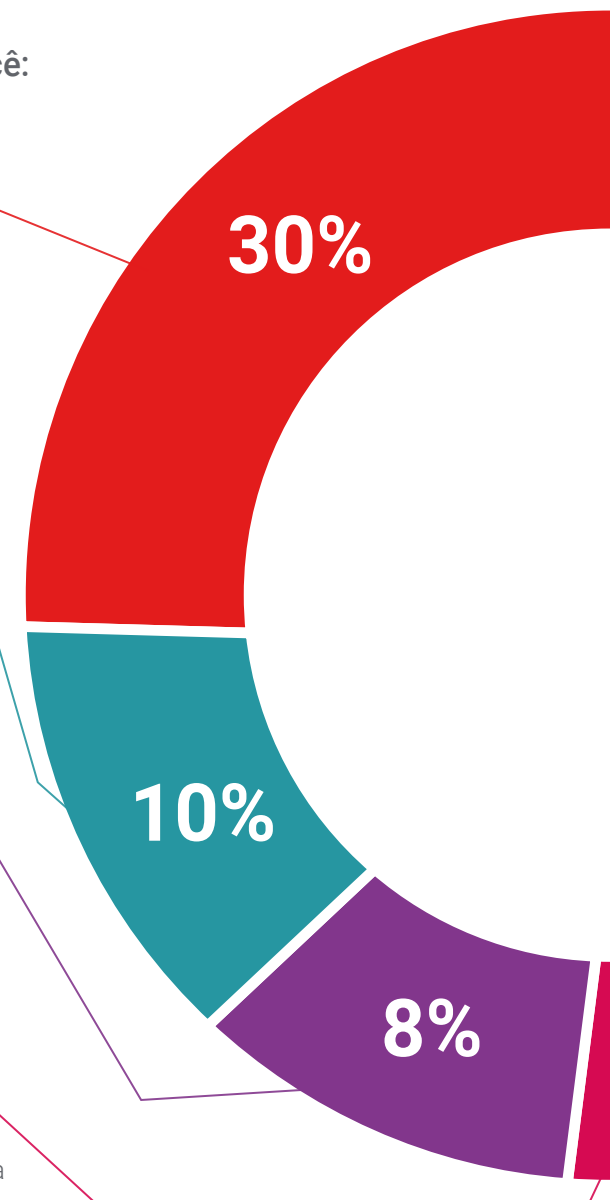
Práticas de habilidades e competências

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 Modelagem Graphite e Zbrush 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 Modelagem Graphite e Zbrush** 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 Graphite e Zbrush**

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 comunidade
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento simulação

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado Modelagem Graphite e Zbrush

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

Programa Avançado

Modelagem Graphite e Zbrush

