

Programa Avançado

3D Avançado para Animação





tech universidade
tecnológica

Programa Avançado 3D Avançado para Animação

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

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-3d-avancado-animacao

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 evolução da animação no setor dos videogames e das plataformas digitais abriu um leque alargado de oportunidades para os criativos nesta área. Hoje, as múltiplas ferramentas que existem para trabalhar nele permitem que os personagens ganhem vida com apenas uma série de cliques, tornando inteligíveis as linhas que definem os limites da imaginação. E para facilitar a especialização nesta área, a TECH desenvolveu este programa de estudos austero, dinâmico e inovador. É um curso online elaborado por especialistas da indústria de videogames, com o qual o profissional não apenas conhecerá em detalhes os prós e contras e as ferramentas para desenvolver projetos 3D animados de sucesso, mas com o qual elevará seu talento ao topo do setor.





“

A animação 3D está cada vez mais presente no setor multimídia e digital. Se você não quer ficar para trás, escolha TECH e se especialize nessa área em apenas 6 meses”

Décadas de trabalho árduo constante resultaram na capacidade de dar vida a personagens animados por meio de técnicas cada vez mais complexas, sofisticadas, específicas e altamente realistas. Em setores como os videogames, o domínio das ferramentas de modelagem 3D aplicáveis às múltiplas plataformas existentes, bem como a arte de criar sem limites à imaginação, tornou-se uma reivindicação que garante sem dúvida um futuro trabalho de sucesso.

Por esta razão, e com o objetivo de facilitar o acesso a um curso através do qual cada vez mais profissionais possam se especializar nesta área, a TECH decidiu criar este Programa Avançado de 3D Avançado para Animação. É um programa de estudos 100% online muito completo e austero, graças ao qual os profissionais poderão aprofundar-se na gestão das técnicas de criação mais inovadoras, através do controle detalhado dos principais softwares e Assets. Desta forma, durante os 6 meses em que o programa de estudos é desenvolvido, você poderá melhorar suas habilidades profissionais de forma garantida, adaptando seu perfil às exigências trabalhistas de grandes empresas do setor, como Pixar ou DreamWorks.

Para isso, contará com 450 horas do melhor conteúdo teórico, prático e complementar, elaborado por uma equipe com grande expertise na área e com base na mais avançada e eficaz metodologia pedagógica. Além disso, você poderá adaptar o programa de estudos de forma totalmente personalizada graças à ausência de horários e aulas presenciais. Desta forma, você poderá acessar ao Sala de aula Virtual sempre que precisar, utilizando qualquer dispositivo com conexão à Internet. É, portanto, uma oportunidade acadêmica única de se firmar como um profissional diferenciado e de destaque no setor de animação 3D.

Este **Programa Avançado de 3D Avançado para Animação** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em videogames e tecnologia
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Sua ênfase especial na modelagem 3D e animação em ambientes virtuais
- ◆ Aulas teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Você gostaria de se candidatar a empregos em grandes empresas como Pixar ou Sony? Este programa de estudos lhe dará as ferramentas para se tornar o profissional que pedem”

“

Acesse uma Sala de aula Virtual de última geração a partir de qualquer dispositivo com conexão à Internet, para que você possa se após completar o programa de estudos onde e quando quiser”

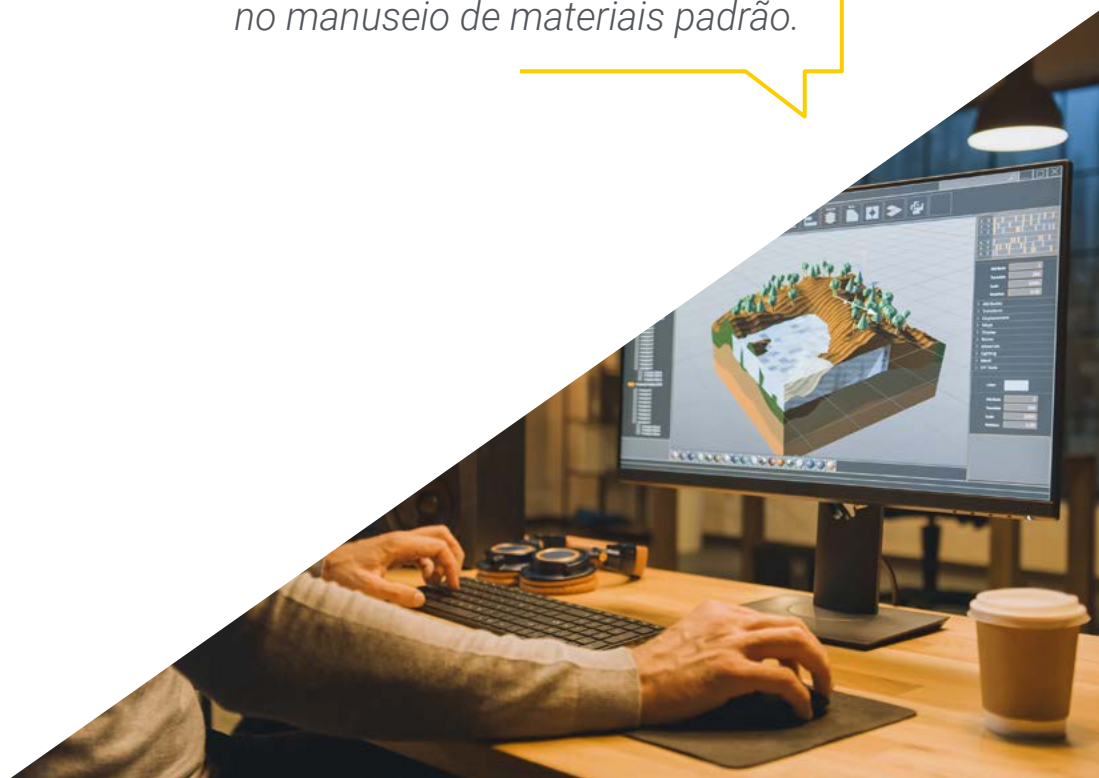
O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas de referência e universidades de prestígio.

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, na qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos nesta área.

Uma oportunidade acadêmica muito boa para aprimorar suas habilidades na integração de personagens em cenários e testes por meio da prática simulada.

Você trabalhará no uso do Polypaint, aprofundando-se especificamente no domínio de pincéis avançados e no manuseio de materiais padrão.



02

Objetivos

A TECH desenvolveu este Programa Avançado com o objetivo de que o profissional possa conhecer detalhadamente os meandros da animação 3D aplicável, não apenas ao campo dos videogames, mas à indústria audiovisual em geral (cinema, redes sociais, arte etc.). Para isso, você terá o melhor currículo e as ferramentas acadêmicas mais sofisticadas e eficazes, garantindo que suas expectativas sejam superadas em menos tempo do que você imagina.



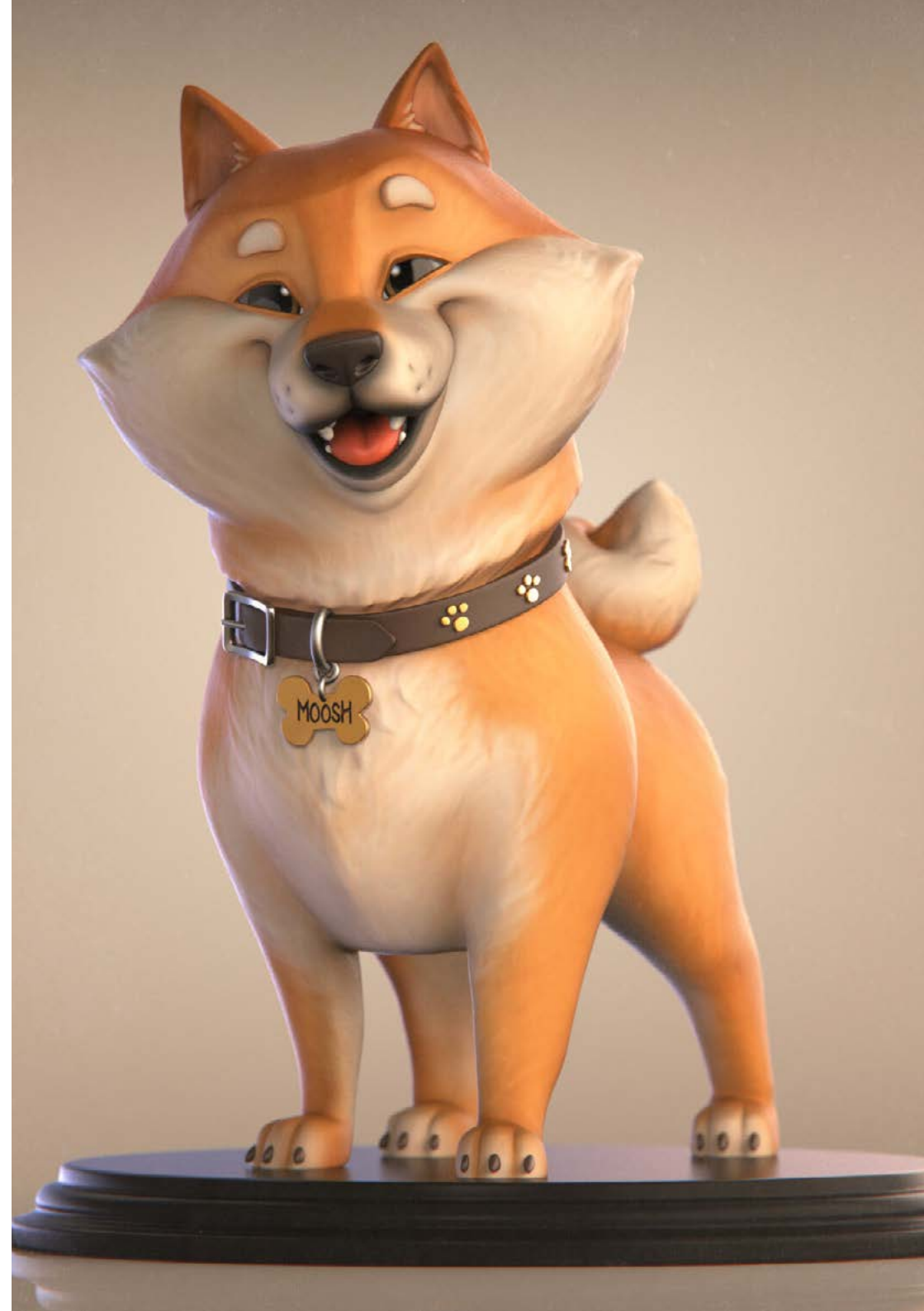
“

Se um de seus objetivos é dominar as técnicas de lipsync e facial rigging, a TECH fornecerá as ferramentas para alcançá-lo com total garantia”



Objetivos Gerais

- ◆ Gerar conhecimento especializado em Realidade virtual
- ◆ Determinar os Assets e personagens e a integração em realidade virtual
- ◆ Analisar a importância do áudio no videogame
- ◆ Utilizar o programa de estudos *Zbrush* para esculpir em 3D
- ◆ Desenvolver as diferentes técnicas de modelagem orgânica e retopologia
- ◆ Concluir um personagem 3D para portfólio
- ◆ Animar personagens bípedes e quadrúpedes em 3D
- ◆ Descobrir o *Rigging* 3D
- ◆ Analisar a importância do movimento corporal do animador para ter referências nas animações





Objetivos Específicos

Módulo 1. Arte e 3D na indústria dos videogames

- ◆ Examinar os softwares de criação de malha 3D e edição de imagem
- ◆ Analisar possíveis problemas e resolução em um projeto 3D em VR
- ◆ Ser capaz de definir a linha estética para a geração do estilo artístico de um videogame
- ◆ Determinar os locais de referência para a busca pela estética
- ◆ Avaliar as restrições de tempo para desenvolver um estilo artístico
- ◆ Produzir Assets e integrá-los em um cenário
- ◆ Criar personagens e integre-os em um cenário
- ◆ Avaliar a importância do áudio e dos sons em um videogame

Módulo 2. 3D Avançado

- ◆ Dominar as técnicas de modelagem 3D mais avançadas
- ◆ Desenvolver os conhecimentos necessários para texturização 3D
- ◆ Exportar objetos para software 3D e Unreal Engine
- ◆ Especializar o aluno em escultura digital
- ◆ Analisar as diferentes técnicas de escultura digital
- ◆ Pesquisar sobre a retopologia dos personagens
- ◆ Examinar como representar um personagem para relaxar o modelo 3D
- ◆ Refinar nosso trabalho com técnicas avançadas de modelagem high-poly

Módulo 3. Animação em 3D

- ◆ Desenvolver conhecimentos especializados na utilização de software de animação 3D
- ◆ Determinar as semelhanças e diferenças entre um bípede e um quadrúpede
- ◆ Desenvolver vários ciclos de animação
- ◆ Interiorizar o *Lip-Sync* e o *Rig* facial
- ◆ Analisar as diferenças entre animação feita para cinema e para videogame
- ◆ Desenvolver um esqueleto personalizado
- ◆ Dominar a composição de câmeras e planos



Você acha que uma capacitação 100% online pode ser tão ou mais empoderadora que uma presencial? Com este Programa Avançado, você descobrirá que sim”

03

Direção do curso

Para a formação do corpo docente deste Programa Avançado, a TECH teve em conta vários critérios, entre os quais o seu currículo profissional e as recomendações que o acompanham. Graças a isso, é possível oferecer uma experiência acadêmica guiada por autênticos especialistas caracterizados, ademais, por uma significativa qualidade humana. É, portanto, uma oportunidade única de crescer de mãos dadas com quem conhece a área e se baseia em suas estratégias de sucesso.





“

Durante os 6 meses em que este programa de estudos é desenvolvido, você poderá organizar tutoriais individualizados com a equipe de professores”

Direção



Sr. Juan Pablo Ortega Ordóñez

- ◆ Diretor de Engenharia e Design de Gamificação do Grupo Intervenía
- ◆ Professor na ESNE de Video Game Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries etc.
- ◆ Assessor na fundação de empresas como Avatar Games ou Interactive Selection
- ◆ Autor do livro Diseño de Videojuegos
- ◆ Membro do Conselho Consultivo Nima World

Professores

Dr. Noel Pradana Sánchez

- ◆ Especialista em Rigging e Animação 3D para videogames
- ◆ Artista gráfico 3D no Dog Lab Studios
- ◆ Produtor da Imagine Games liderando a equipe de desenvolvimento de jogos
- ◆ Artista gráfico na Wildbit Studios com trabalhos 2D e 3D
- ◆ Experiência docente na ESNE e CFGS em Animações 3D: jogos e ambientes educativos
- ◆ Formado em Desenho e Desenvolvimento de Videogames pela Universidade da Extremadura
- ◆ Mestrado em Capacitação de Professores pela Universidade Rei Juan Carlos
- ◆ Especialista em Rigging e Animação 3D pela Voxel School



04

Estrutura e conteúdo

Para garantir uma experiência acadêmica efetiva e de alto nível para qualquer um dos profissionais que acessam este Programa Avançado, a TECH projetou sua estrutura com base nas inovações da animação 3D e utilizando a prestigiosa e eficiente metodologia *Relearning* para seu desenvolvimento. Além disso, inclui vários materiais adicionais de alta qualidade apresentados em diferentes formatos, o que lhes permitirá aprofundar cada aspecto do temário de forma personalizada.





“

Você poderá aprofundar-se na constituição de personagens bípedes e quadrúpedes, dando especial ênfase às características de cada um deles ao fazê-los andar e correr”

Módulo 1. Arte e 3D na indústria dos videogames

- 1.1. Projetos 3D em VR
 - 1.1.1. Software de criação de malha 3D
 - 1.1.2. Software de edição de imagem
 - 1.1.3. Realidade virtual
- 1.2. Problemas típicos, soluções e necessidades de projetos
 - 1.2.1. Necessidades do projeto
 - 1.2.2. Possíveis problemas
 - 1.2.3. Soluções
- 1.3. Estudo de linhas estéticas para geração de estilo artístico em videogames: do design do jogo à geração de arte 3D
 - 1.3.1. Escolha do destinatário do videogame. Quem queremos atingir?
 - 1.3.2. Possibilidades artísticas do desenvolvedor
 - 1.3.3. Definição final da linha estética
- 1.4. Pesquisa e análise de referências de concorrentes a nível estético
 - 1.4.1. Pinterest e páginas similares
 - 1.4.2. Criação de um *Model Sheet*
 - 1.4.3. Pesquisa de concorrentes
- 1.5. Criação da Bíblia e *Briefing*
 - 1.5.1. Criação da bíblia
 - 1.5.2. Desenvolvimento de uma bíblia
 - 1.5.3. Desenvolvimento de um *Briefing*
- 1.6. Cenários e Assets
 - 1.6.1. Planejamento da produção dos Assets nos níveis
 - 1.6.2. Design de cenários
 - 1.6.3. Design de Assets
- 1.7. Integração de Assets em níveis e testes
 - 1.7.1. Processo de integração em níveis
 - 1.7.2. Texturas
 - 1.7.3. Últimos retoques
- 1.8. Personagens
 - 1.8.1. Planejamento de produção de personagens
 - 1.8.2. Design de personagens
 - 1.8.3. Design de Assets para personagens
- 1.9. Integração de personagens em cenários e testes
 - 1.9.1. Processo de integração dos personagens nas fases
 - 1.9.2. Necessidades do projeto
 - 1.9.3. Animações
- 1.10. Áudio em videogames 3D
 - 1.10.1. Interpretação do dossiê de projeto para a geração de identidade sonora do videogame
 - 1.10.2. Processos de composição e produção
 - 1.10.3. Design de trilha sonora
 - 1.10.4. Design de efeito sonoro
 - 1.10.5. Design de voz



Módulo 2. 3D Avançado

- 2.1. Técnicas avançadas de Modelagem 3D
 - 2.1.1. Configurações da interface
 - 2.1.2. Observação para modelar
 - 2.1.3. Modelagem em plano alto
 - 2.1.4. Modelagem orgânica para videogames
 - 2.1.5. Mapeamento avançado de objetos 3D
- 2.2. *Texturing* 3D Avançado
 - 2.2.1. Interface de *Substance Painter*
 - 2.2.2. Materiais, *Alphas* e o uso de pincéis
 - 2.2.3. Uso de partículas
- 2.3. Exportação para 3D e Unreal Engine
 - 2.3.1. Integração do Unreal Engine em projetos
 - 2.3.2. Integração de modelos 3D
 - 2.3.3. Aplicação de Textura em Unreal Engine
- 2.4. *Sculpting digital*
 - 2.4.1. *Sculpting* digital com *ZBrush*
 - 2.4.2. Primeiros passos em *ZBrush*
 - 2.4.3. Interface, menus e navegação
 - 2.4.4. Imagens de referência
 - 2.4.5. Modelagem 3D completa de um objeto no *ZBrush*
 - 2.4.6. Uso de malhas de base
 - 2.4.7. Modelagem peça a peça
 - 2.4.8. Exportação de modelagem 3D em *ZBrush*

- 2.5. O uso de *Polypaint*
 - 2.5.1. Pincéis avançados
 - 2.5.2. Texturas
 - 2.5.3. Materiais padrão
- 2.6. A retopologia
 - 2.6.1. A retopologia. Utilização na indústria dos videogames
 - 2.6.2. Criação de Malha *Low Poly*
 - 2.6.3. Usando o software para retopologia
- 2.7. Modelos 3D colocados
 - 2.7.1. Visualizar de imagens de referência
 - 2.7.2. Utilização de *Transpose*
 - 2.7.3. Uso do *Transpose* para modelos compostos por partes diferentes
- 2.8. A exportação de modelos 3D
 - 2.8.1. Exportação de modelos 3D
 - 2.8.2. Geração de texturas para exportação
 - 2.8.3. Configuração do modelo 3d com os diferentes materiais e texturas
 - 2.8.4. Pré-visualização do modelo 3D
- 2.9. Técnicas avançadas de trabalho
 - 2.9.1. O fluxo de trabalho na modelagem 3D
 - 2.9.2. Organização de processos de trabalho em modelagem 3D
 - 2.9.3. Estimativas de Esforço de Produção
- 2.10. Finalização de modelo e exportação para outros programas
 - 2.10.1. O fluxo de trabalho para terminar o modelo
 - 2.10.2. Exportação com *Zplugging*
 - 2.10.3. Arquivos possíveis. Vantagens e desvantagens

Módulo 3. Animação em 3D

- 3.1. Gerenciamento de software
 - 3.1.1. Gestão da informação e metodologia de trabalho
 - 3.1.2. A animação
 - 3.1.3. *Timing* e peso
 - 3.1.4. Animação com objetos básicos
 - 3.1.5. Cinemática direta e inversa
 - 3.1.6. Cinemática inversa
 - 3.1.7. Cadeia cinemática
- 3.2. Anatomia. Bípedes vs. Quadrúpedes
 - 3.2.1. Bípedes
 - 3.2.2. Quadrúpedes
 - 3.2.3. Ciclo de caminhar
 - 3.2.4. Ciclo de correr
- 3.3. *Rig* facial e *Morpher*
 - 3.3.1. Linguagem facial. *Lip-Sync* , olhos, focos de atenção
 - 3.3.2. Edição de sequências
 - 3.3.3. A fonética. Importância
- 3.4. Animação aplicada
 - 3.4.1. Animação 3D para cinema e televisão
 - 3.4.2. Animação de Videogames
 - 3.4.3. Animação para outras aplicações
- 3.5. Captura de movimento com Kinect
 - 3.5.1. Captura de movimento para animação
 - 3.5.2. Sequência de movimento
 - 3.5.3. Integração no *Blender*

- 3.6. Esqueleto, *Skining* e *Setup*
 - 3.6.1. Interação entre esqueleto e geometria
 - 3.6.2. Interpolação de malha
 - 3.6.3. Pesos de animação
- 3.7. *Acting*
 - 3.7.1. A linguagem corporal
 - 3.7.2. As poses
 - 3.7.3. Edição de sequências
- 3.8. Câmeras e planos
 - 3.8.1. A Câmera e o Ambiente
 - 3.8.2. Composição do plano e personagens
 - 3.8.3. Acabados
- 3.9. Efeitos especiais
 - 3.9.1. Efeitos visuais e animação
 - 3.9.2. Tipos de efeitos ópticos
 - 3.9.3. 3D VFX L
- 3.10. O animador como ator
 - 3.10.1. As expressões
 - 3.10.2. Referências dos atores
 - 3.10.3. Da câmera para o programa

“ Um programa de estudos que lhe dará as ferramentas para dominar o Kinect e surpreender com a criação de projetos inovadores, criativos, técnicos e de animação diferenciada”



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”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios 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 de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

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

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 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

Na TECH você aprenderá com 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.



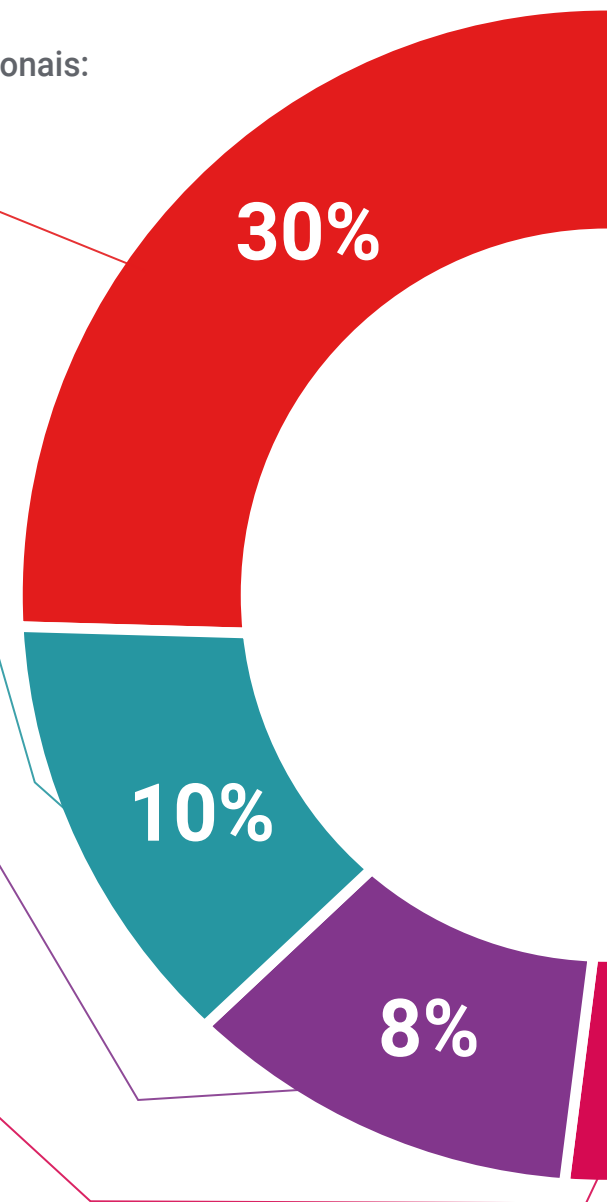
Práticas de habilidades e competências

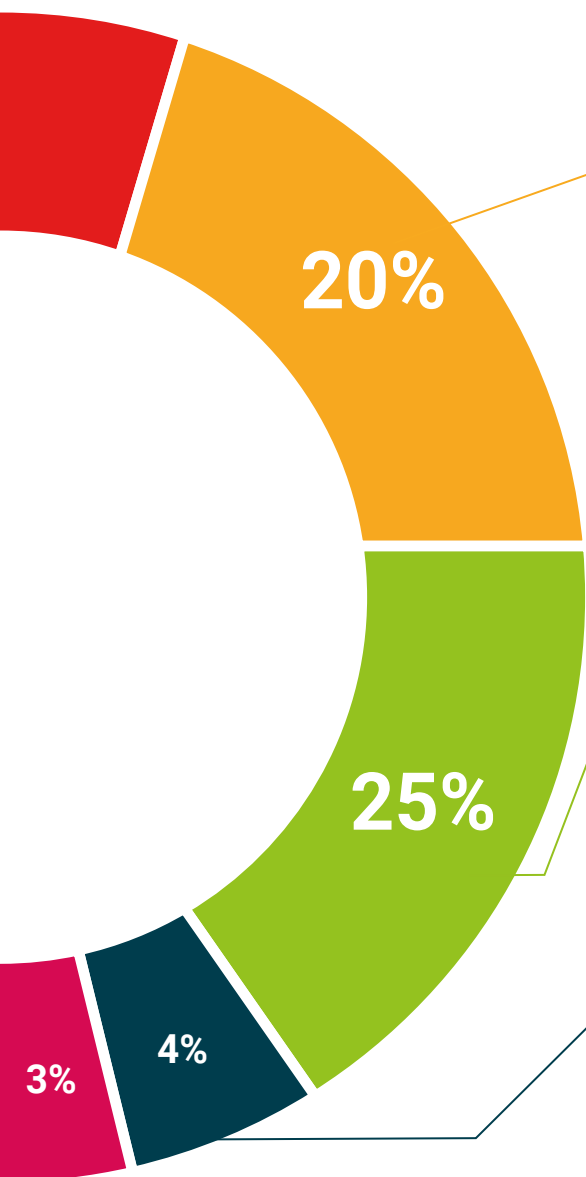
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 3D Avançado para Animação 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 3D Avançado para Animação** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* do **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 3D Avançado para Animação**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade comunidade
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento sustentável

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado
3D Avançado
para Animação

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

Programa Avançado

3D Avançado para Animação

