

Programa Avançado

Modelagem Humana 3D





Programa Avançado Modelagem Humana 3D

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

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-modelagem-humana-3d

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

A anatomia humana é complexa e sempre representou um desafio para os grandes artistas de qualquer época. No entanto, na modelagem 3D, as apostas são mais altas, pois as regras de proporção podem muitas vezes ser abusadas e quebradas. Portanto, os desenvolvedores e programadores não devem se especializar apenas no uso e manuseio das ferramentas. Eles também devem ter um sólido conhecimento da fisiologia humana e de sua interação com o ambiente. Desta forma, e levando em consideração as necessidades dos profissionais desta área, este programa de estudos online foi projetado para se tornar o ponto de partida para estudantes que desejam projetar personagens humanos para videogames.





“

Conhecendo as proporções do corpo humano, você será capaz de criar personagens de videogame realistas”

Saber modelar personagens humanos em 3D é fundamental para os programadores dedicados ao mundo dos videogames. Isto requer saber que movimentos e posturas que uma pessoa realiza em determinada situação (brandir uma espada, correr, pular etc.) e como as luzes e as sombras afetam cada caso. Além disso, há um outro componente: a representatividade do personagem. Criar um indivíduo do zero não é o mesmo que recriá-lo a partir de um ator específico.

É por isso que as grandes empresas se tornaram tão seletivas quando se trata de encontrar o programador adequado. Você deve ser capaz de demonstrar tudo o que foi dito acima, bem como possuir as habilidades necessárias para trabalhar com diferentes softwares, tais como Maya e Mari.

Conseqüentemente, este Programa Avançado foi desenvolvido para atender às necessidades dos estudantes que desejam se especializar em modelagem de figuras humanas. Diferenciando-se do resto, pois permite uma qualificação direta (sem trabalho final), em modalidade online, quebrando barreiras geográficas, acessando o conteúdo de qualquer lugar do mundo e a qualquer hora do dia ou da noite.

Em suma, uma qualificação que ajudará os estudantes a melhorar sua presença na profissão. Também lhes permitirá iniciar um novo caminho de carreira, concentrando seus esforços em se tornar independentes.

Este **Programa Avançado de Modelagem Humana 3D** 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
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático fornece informações sobre aquelas disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos, onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ As 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



Você quer criar personagens tão reais como aqueles em Devil May Cry ou The Last of Us? Matricule-se agora em um programa de estudos 100% online"

“

Modelar a figura humana é um trabalho complexo, mas na TECH você aprenderá os segredos dos grandes profissionais para conseguir fazer isso”

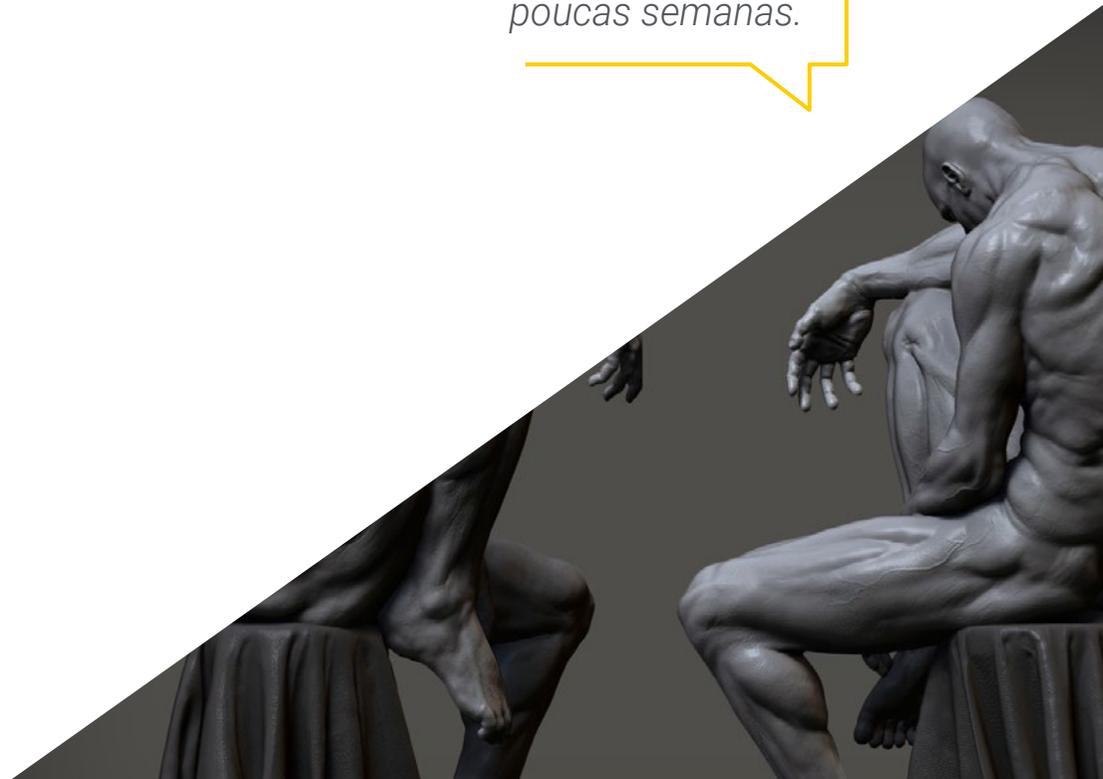
O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

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 de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

A cada estudo de caso apresentado no Programa Avançado, você estará um passo mais perto de seu objetivo: modelar personagens em 3D.

Imagine trabalhar no que você ama e de forma independente. Com este programa de estudos, você pode conseguir isto em poucas semanas.



02

Objetivos

Este Programa Avançado tem uma série de objetivos que ajudarão os estudantes a atingir suas metas profissionais. Nesse sentido, você receberá conhecimentos atualizados para dominar os softwares de modelagem 3D utilizados pelos grandes players do setor. Graças a isso, o aluno será capaz de demonstrar suas habilidades para recriar uma figura humana e criar qualquer personagem seguindo as diretrizes da equipe criativa.





“

É um desafio, mas não é impossível. Matricule-se já para dominar as diferentes técnicas de escultura profissional”



Objetivos gerais

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

“

Você quer modelar personagens para a Capcom, Blizzard ou Konami? Aprenda novas habilidades e alcance seus objetivos”





Objetivos específicos

Módulo 1. Anatomia

- ◆ Pesquisar a anatomia humana tanto de homens quanto de mulheres
- ◆ Desenvolver o corpo humano altamente detalhado
- ◆ Esculpir rostos hiper-realistas

Módulo 2. Retopologia e Maya Modeling

- ◆ Dominar as diferentes técnicas de escultura profissional
- ◆ Criar uma retopologia avançada de corpo inteiro e rosto no Maya
- ◆ Aprofundar-se na aplicação de detalhes usando alfas e pincéis no ZBrush

Módulo 3. UVs e texturas com Allegorithmic Substance Painter e Mari

- ◆ Estudar a forma ideal de UVs nos sistemas Maya e UDIM
- ◆ Desenvolver o conhecimento para criar texturas em Substance Painter para videogames
- ◆ Saber como texturizar no Mari para modelos hiper-realistas
- ◆ Aprender a criar texturas XYZ e mapas de *Displacement* em nossos modelos
- ◆ Aprofundar-se na importação de nossas texturas no Maya

03

Direção do curso

A experiência do corpo docente do Programa Avançado permitirá que os estudantes alcancem o mais alto nível de capacitação. Este quadro de especialistas trabalha ativamente no desenvolvimento e modelagem de personagens de videogame, de modo que eles conhecem os meandros e segredos da indústria para pegar uma figura geométrica básica e transformá-la em Tidus, Kratos, Link ou qualquer personagem novo.



“

Modelar personagens do zero não será tão complicado quando você conhecer a visão e a metodologia deste corpo docente”

Diretor Internacional Convidado

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

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

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

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



D. Singh, Joshua

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

“

Graças à TECH você será capaz de aprender com os melhores profissionais do mundo”

Direção



Sra. Carla Gómez Sanz

- Generalista 3D na Blue Pixel 3D
- Concept Artist, Modeladora 3D, *Shading* na Timeless Games Inc
- Colaboração com consultoria multinacional para a concepção de desenhos animados e animação de propostas comerciais
- Técnica Superior em Animação 3D, videogames e ambientes interativos na CEV Escola Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- Mestrado e graduação em Arte 3D, Animação e Efeitos Visuais para videogames e cinema na CEV Escola Superior de Comunicación, Imagen y Sonido



04

Estrutura e conteúdo

O Programa Avançado de Modelagem Humana 3D tem um cronograma de estudos dividido em três módulos. O primeiro deles apresentará uma introdução básica à anatomia humana, que é um conhecimento essencial para qualquer programador especialista em modelagem. Em seguida, é hora de passar à escultura profissional e às ferramentas digitais utilizadas para obter texturas. Finalmente, no final do programa de estudos, o estudante estará equipado para assumir, por conta própria, qualquer projeto internacional que exija seus serviços.





“

*Não tem nenhum conhecimento de anatomia?
Quer saber a proporção correta de um corpo
humano? Você chegou ao curso certo”*

Módulo 1. Anatomia

- 1.1. Massas esqueléticas em geral e proporções
 - 1.1.1 Os ossos
 - 1.1.2 O rosto humano
 - 1.1.3 Cânones anatômicos
- 1.2. Diferenças anatômicas entre gêneros e tamanhos
 - 1.2.1 Formas aplicadas aos personagens
 - 1.2.2 Curvas e retas
 - 1.2.3 Comportamentos, ossos, músculos e pele
- 1.3. A cabeça
 - 1.3.1 O crânio
 - 1.3.2 Músculos da cabeça
 - 1.3.3 Camadas: pele, osso e músculo. Expressões faciais
- 1.4. O tronco
 - 1.4.1 Musculatura do tronco
 - 1.4.2 Eixo central do corpo
 - 1.4.3 Diferentes torsos
- 1.5. Os braços
 - 1.5.1 Articulações: ombro, cotovelo e pulso
 - 1.5.2 Comportamento dos músculos dos braços
 - 1.5.3 Detalhe da pele
- 1.6. Escultura da mão
 - 1.6.1 Ossos da mão
 - 1.6.2 Músculos e tendões da mão
 - 1.6.3 Pele e rugas nas mãos
- 1.7. Escultura de pernas
 - 1.7.1 Articulações: quadril, joelho, tornozelo
 - 1.7.2 Músculos da perna
 - 1.7.3 Detalhe da pele
- 1.8. Os pés
 - 1.8.1 Construção de ossos para o pé
 - 1.8.2 Músculos e tendões do pé
 - 1.8.3 Pele e rugas nos pés

- 1.9. Composição de toda a figura humana
 - 1.9.1 Criação completa de uma base humana
 - 1.9.2 Fixação articular e muscular
 - 1.9.3 Composição da pele, poros e rugas
- 1.10. Modelo humano completo
 - 1.10.1 Polimento de modelos
 - 1.10.2 Pormenores da hiper pele
 - 1.10.3 Composição

Módulo 2. Retopologia e Maya Modeling

- 2.1. Retopologia facial avançada
 - 2.1.1 Importação para o Maya e o uso do QuadDraw
 - 2.1.2 Retopologia do rosto humano
 - 2.1.3 *Loops*
- 2.2. Retopologia do corpo humano
 - 2.2.1 Criação de *loops* nas articulações
 - 2.2.2 Ngons e Tris e quando usá-los
 - 2.2.3 Aperfeiçoamento de topologia
- 2.3. Retopologia das mãos e dos pés
 - 2.3.1 Movimento de pequenas articulações
 - 2.3.2 *Loops* e *Support Edges* para melhorar a Base mesh dos pés e das mãos
 - 2.3.3 Diferença de *Loops* para diferentes mãos e pés
- 2.4. Diferenças entre Maya Modeling vs. ZBrush *Sculpting*
 - 2.4.1 Diferentes workflow para modelar
 - 2.4.2 Modelo base *Low Poly*
 - 2.4.3 Modelo *High Poly*
- 2.5. Criação de um modelo humano do zero no Maya
 - 2.5.1 Modelo humano a partir do quadril
 - 2.5.2 Forma básica geral
 - 2.5.3 Mãos e pés e sua topologia

- 2.6. Transformação do modelo *Low poly* em *High Poly*
 - 2.6.1 ZBrush
 - 2.6.2 *High Poly*: diferenças entre *Divide* y *Dynamesh*
 - 2.6.3 Forma de esculpir: alternância entre *Low Poly* e *High Poly*
 - 2.7. Aplicação de detalhes em ZBrush: poros, capilares etc
 - 2.7.1 Alphas e diferentes pincéis
 - 2.7.2 Detalhe: pincel *Dam-standard*
 - 2.7.3 Projeções e superfícies no ZBrush
 - 2.8. Criação avançada dos olhos em Maya
 - 2.8.1 Criação das esferas: esclerótica, córnea e íris
 - 2.8.2 Ferramenta *Lattice*
 - 2.8.3 Mapa de deslocamento ZBrush
 - 2.9. Uso de deformadores no Maya
 - 2.9.1 Deformadores de Maya
 - 2.9.2 Movimento da topologia: *Polish*
 - 2.9.3 Polimento do Maya final
 - 2.10. Criação de UVs definitivas e aplicação de mapa de deslocamento
 - 2.10.1 UVs do personagem e importância de tamanhos
 - 2.10.2 Texturização
 - 2.10.3 Mapa de deslocamentos
- Módulo 3. UV's e texturas com Allegorithmic Substance Painter e Mari**
- 3.1. Criando UVs de alto nível no Maya
 - 3.1.1 UVs faciais
 - 3.1.2 Criação e layout
 - 3.1.3 Advanced UVs
 - 3.2. Preparação de UVs para sistemas UDIMs com foco em modelos de grandes produções
 - 3.2.1 UDIMs
 - 3.2.2 UDIMs no Maya
 - 3.2.3 Texturas em 4K
 - 3.3. Texturas XYZ. O que são e como usá-las?
 - 3.3.1 XYZ. Hiper-realismo
 - 3.3.2 *MultiChannel Maps*
 - 3.3.3 *Texture Maps*
 - 3.4. Texturização: videogames e filmes
 - 3.4.1 Substance Painter
 - 3.4.2 Mari
 - 3.4.3 Tipos de texturização
 - 3.5. Texturização no Substance Painter voltado para videogames
 - 3.5.1 Bakear de *High* a *Low Poly*
 - 3.5.2 Texturas PBR e sua importância
 - 3.5.3 ZBrush com Substance Painter
 - 3.6. Finalizando nossas texturas do Substance Painter
 - 3.6.1 *Scattering, Translucency*
 - 3.6.2 Texturização de modelos
 - 3.6.3 Cicatrizes, sardas, tatuagens, pinturas ou maquiagem
 - 3.7. Textura facial hiper-realista com texturas XYZ e mapas de cores
 - 3.7.1 Texturas XYZ no ZBrush
 - 3.7.2 *Wrap*
 - 3.7.3 Correção de erros
 - 3.8. Textura facial hiper-realista com texturas XYZ e mapas de cores
 - 3.8.1 Interface do Mari
 - 3.8.2 Texturização no Mari
 - 3.8.3 Projeção de texturas da pele
 - 3.9. Detalhamento avançado de Mapas de *Displacements* no Zbrush e Mari
 - 3.9.1 Pintura texturizada
 - 3.9.2 *Displacement* para hiper-realismo
 - 3.9.3 Criação de *Layers*
 - 3.10. *Shading* e aplicação das texturas no Maya
 - 3.10.1 *Shaders* da pele no Arnold
 - 3.10.2 Olhar hiper-realista
 - 3.10.3 Retoques e dicas

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 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.

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 Modelagem Humana 3D 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 Humana 3D** 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 Humana 3D**

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 compreensão
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento site

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado Modelagem Humana 3D

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

Programa Avançado

Modelagem Humana 3D

