

Curso de Especialização

Modelagem no Rhino





Curso de Especialização Modelagem no Rhino

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso-especializacao/curso-especializacao-modelagem-rhino

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia de estudo

pág. 20

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

O programa de edição Rhino, utilizado para a representação gráfica do raio de elementos em design, animação ou produção industrial, entre outros, tomou uma nova direção no desenvolvimento da indústria dos videojogos. Isto conduziu à conseqüente necessidade de especialistas na utilização desta ferramenta aplicada a este domínio. Este programa educativo pretende responder a esta necessidade, oferecendo uma formação completa online para promover a especialização profissional num setor em crescimento e à procura de profissionais atualizados.



“

A TECH desenvolveu este programa educativo para que, em apenas 6 meses, seja capaz de fazer Modelagem no Rhino como um verdadeiro profissional”

A modelagem com Rhino é uma atividade que, embora já tenha uma certa trajetória, atualmente tem sido reconvertida e transformada cada vez mais para as criações de videojogos. Este Curso de Especialização é ideal para aqueles que também precisam de atualizar os seus conhecimentos sobre este programa ou entrar diretamente nele.

O plano de formação está organizado em módulos que centram-se inteiramente na introdução, aplicação e aprofundamento da modelagem no Rhino. Seguindo esta ordem, o primeiro bloco baseia-se em compreender como funcionam os aspetos mais básicos do programa, como aprender a executar comandos ou a criar, editar e transformar geometrias.

Posteriormente, trabalha-se no desenvolvimento de técnicas, avançando assim para um nível intermédio de utilização do programa e aprofunda na resolução de casos concretos, aplicar soluções a diferentes tipos de requisitos, conhecer as principais ferramentas ou, por exemplo, incorporar conhecimentos mecânicos na modelagem

Finalmente, e já na última fase do plano de estudos, aprofunda-se a aplicação de técnicas a modelos avançados, trabalhando com diferentes partes de um modelo complexo e adquirindo competências para organizá-las, além de identificar como os detalhes se ajustam.

Os alunos só precisam de uma conexão à Internet para fazer este curso de formação e, uma vez inscritos, todos os conteúdos multimédia podem ser acedidos a partir da plataforma online. Com os melhores recursos pedagógicos, a direção deste Curso de Especialização propõe um plano de estudos integral, que pode ser abordado durante os 6 meses de duração do curso.

Este **Curso de Especialização em Modelagem no Rhino** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Modelagem no Rhino
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a atividade profissional
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



Este Curso de Especialização foi concebido como um plano de estudos abrangente com os melhores recursos pedagógicos para aprender a modelar em Rhino em apenas 6 meses”

“

O programa educativo foi concebido para uma aquisição gradual de conhecimentos, de modo a passar de um processo mais introdutório para o aprofundamento da Modelagem em Rhino”

O corpo docente inclui, profissionais do sector que trazem a sua experiência profissional para esta qualificação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar em situações reais.

A conceção deste Curso baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo da capacitação. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

O programa de Modelagem no Rhino aplicado ao domínio dos videojogos permitir-lhe-á redescobrir esta excelente ferramenta.

Especializa-te em modelagem no Rhino para o setor de design de videojogos.



02

Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Especialização é conseguir a aquisição progressiva de conhecimentos em Modelagem no Rhino. Esta formação ajuda na aprendizagem do uso deste programa desde a base, embora seja verdade que, por se tratar de um programa com uma trajetória consolidada para o design aplicado a outros setores diferentes do de videogames, é possível que o estudante já tenha alguns conhecimentos prévios. Por isso, este plano também pretende reorientar estas noções para o desenvolvimento do grafismo no mundo *gamer*. O conteúdo foi concebido para fornecer uma introdução inicial aos conceitos mais básicos, seguido de módulos mais específicos que aprofundam o desenvolvimento e a aplicação de técnicas mais complexas.





“

Reorienta os teus conhecimentos em matéria de design gráfico aplicado ao setor dos videojogos com este Curso de Especialização em Modelagem no Rhino”



Objetivos gerais

- ◆ Aprofundar a teoria da criação de formas para desenvolver mestres em forma
- ◆ Aprender detalhadamente as bases da modelagem 3D nas suas várias formas
- ◆ Desenvolver desenhos para diferentes indústrias e a sua aplicação

“

Trabalha com as diferentes partes de um modelo complexo e adquira as competências necessárias para ordená-lo”





Objetivos específicos

Módulo 1. Modelagem Técnica no Rhino

- ◆ Compreender amplamente como funciona o software de modelagem NURBS
- ◆ Trabalhar com sistemas de precisão na modelagem
- ◆ Aprender detalhadamente a executar comandos
- ◆ Criar a base das geometrias
- ◆ Editar e transformar geometrias
- ◆ Trabalhar com a organização de cenas

Módulo 2. Técnicas de modelagem e sua aplicação no Rhino

- ◆ Desenvolver técnicas para a resolução de casos específicos
- ◆ Aplicar soluções a diferentes tipos de requisitos
- ◆ Conhecer as principais ferramentas do software
- ◆ Incorporar os conhecimentos mecânicos na modelagem
- ◆ Trabalhar com ferramentas de análise
- ◆ Desenvolver estratégias para a abordagem de um modelo

Módulo 3. Modelagem avançada no Rhino

- ◆ Aprofundar-se na aplicação de técnicas em modelos avançados
- ◆ Compreender detalhadamente como funcionam as partes componentes de um modelo avançado
- ◆ Trabalhar com diferentes partes de um modelo complexo
- ◆ Adquirir competências para organizar um modelo complexo
- ◆ Identificar como os detalhes são ajustados

03

Direção do curso

Este Curso de Especialização conta com um corpo diretivo e docente composto por profissionais de primeiro nível. Todos eles altamente qualificados para preparar os estudantes para os desafios de um setor em constante crescimento e transformação e adaptados à programação e desenvolvimento de videogames. Graças aos seus muitos anos de experiência, poderão fornecer exemplos e exercícios práticos para aperfeiçoar as competências em cada aula.





“

Este Curso de Especialização conta com um corpo diretivo e docente composto por profissionais de primeiro nível”

Direção



Sr. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- 9 anos de experiência em modelagem 3D Aeronáutica
- Artista 3D na 3D Visualization Service Inc
- Produção 3D para a Boston Whaler
- Modelador 3D para a Shay Bonder Multimedia TV Production Company
- Produtor Audiovisual na Digital Film
- Designer de Produtos para Escencia de los Artesanos by Eliana M
- Designer Industrial Especializado em Produtos. Universidade Nacional de Cuyo
- Menção honrosa Concurso Mendoza Late
- Expositor no Salão Regional de Artes Visuais de Vendimia
- Seminário de Composição Digital Universidade Nacional de Cuyo
- Congresso Nacional de Design e Produção. CPRODI



04

Estrutura e conteúdo

Concebido para introduzir e atualizar os designers no domínio dos gráficos e da modelagem de videojogos em Rhino, este programa foi desenvolvido por um corpo docente composto por profissionais do setor. O conteúdo está estruturado em 3 módulos diferentes que abrangem desde as noções mais básicas e introdutórias de modelagem técnica no Rhino até às suas técnicas e aplicações mais profundas e complexas. Como todos os programas de estudo concebidos e estruturados pela TECH, também este é formulado com os melhores recursos pedagógicos e, além disso, incluindo sempre conhecimentos teóricos e práticos.



“

Todos os programas de estudos propostos pela TECH incluem uma dimensão teórica e prática da aprendizagem”

Módulo 1. Modelagem Técnica no Rhino

- 1.1. Modelagem Rhino
 - 1.1.1. A interface do Rhino
 - 1.1.2. Tipos de objetos
 - 1.1.3. Navegar no modelo
- 1.2. Noções Básicas
 - 1.2.1. Edição com *Gumball*
 - 1.2.2. *Viewports*
 - 1.2.3. Ajudantes de modelagem
- 1.3. Modelagem de precisão
 - 1.3.1. Entrada por coordenadas
 - 1.3.2. Entrada de restrições de distância e ângulo
 - 1.3.3. Restrição a objetos
- 1.4. Análise de comandos
 - 1.4.1. Ajudas adicionais à modelagem
 - 1.4.2. *Smart Track*
 - 1.4.3. Planos de construção
- 1.5. Linhas e Polilinhas
 - 1.5.1. Círculos
 - 1.5.2. Linhas de forma livre
 - 1.5.3. Hélice e espiral
- 1.6. Edição de geometrias
 - 1.6.1. *Fillet* e *chanfer*
 - 1.6.2. Mistura de curvas
 - 1.6.3. *Loft*
- 1.7. Transformações I
 - 1.7.1. Mover-Rotar-Escalar
 - 1.7.2. Juntar-Podar-Ampliar
 - 1.7.3. Separar-*Offset*-Formações
- 1.8. Criação de formas
 - 1.8.1. Formas deformáveis
 - 1.8.2. Modelagem com sólidos
 - 1.8.3. Transformação de sólidos

- 1.9. Criação de superfícies
 - 1.9.1. Superfícies simples
 - 1.9.2. Extrusão, *lofting* e revolução de superfícies
 - 1.9.3. Varrida de superfícies
- 1.10. Organização
 - 1.10.1. Camadas
 - 1.10.2. Grupos
 - 1.10.3. Blocos

Módulo 2. Técnicas de modelagem e sua aplicação no Rhino

- 2.1. Técnicas
 - 2.1.1. Intersecção para um suporte
 - 2.1.2. Criação de um casco espacial
 - 2.1.3. Condutas
- 2.2. Aplicação I
 - 2.2.1. Criação de uma roda de um carro
 - 2.2.2. Criação de um pneu
 - 2.2.3. Modelagem de um relógio
- 2.3. Técnicas básicas II
 - 2.3.1. Utilização de "isocurvas" e arestas para modelagem
 - 2.3.2. Fazer aberturas em geometria
 - 2.3.3. Trabalhar com dobradiças
- 2.4. Aplicação II
 - 2.4.1. Criação de uma turbina
 - 2.4.2. Construção de entradas de ar
 - 2.4.3. Conselhos para imitar a espessura das bordas
- 2.5. Ferramentas
 - 2.5.1. Conselhos para usar a simetria de espelhos
 - 2.5.2. Utilização de filetes
 - 2.5.3. Uso *Trims*
- 2.6. Aplicação mecânica
 - 2.6.1. Criação de engrenagens
 - 2.6.2. Construção de uma roldana
 - 2.6.3. Construção de um amortecedor

- 2.7. Importação e exportação de ficheiros
 - 2.7.1. Envio de ficheiros Rhino
 - 2.7.2. Exportação de ficheiros Rhino
 - 2.7.3. Importação para o Rhino a partir do Illustrator
- 2.8. Ferramentas de análise I
 - 2.8.1. Ferramenta de análise gráfica de curvatura
 - 2.8.2. Análise da continuidade das curvas
 - 2.8.3. Problemas e soluções da análise de curvas
- 2.9. Ferramentas de análise II
 - 2.9.1. Ferramenta de análise de direção da superfície
 - 2.9.2. Ferramenta de análise de superfície do mapa do contexto
 - 2.9.3. Ferramenta de análise para mostrar bordas
- 2.10. Estratégias
 - 2.10.1. Estratégias de construção
 - 2.10.2. Superfície por rede de curvas
 - 2.10.3. Trabalhar com *Blueprints*

Módulo 3. Modelagem avançada no Rhino

- 3.1. Modelagem de uma motocicleta
 - 3.1.1. Importação de imagens de referência
 - 3.1.2. Modelagem de pneus traseiros
 - 3.1.3. Modelagem das rodas traseiras
- 3.2. Componentes mecânicos do eixo traseiro
 - 3.2.1. Criação do sistema de travagem
 - 3.2.2. Construção da corrente de transmissão
 - 3.2.3. Modelando o cobertor de corrente
- 3.3. Modelagem do motor
 - 3.3.1. Criação do corpo
 - 3.3.2. Adição de elementos mecânicos
 - 3.3.3. Incorporação de detalhes técnicos
- 3.4. Modelagem do revestimento principal
 - 3.4.1. Modelagem de curvas e superfícies
 - 3.4.2. Modelagem do revestimento
 - 3.4.3. Corte da armação

- 3.5. Modelagem da zona superior
 - 3.5.1. Construção do assento
 - 3.5.2. Criação de detalhes na zona dianteira
 - 3.5.3. Criação de detalhes na zona traseira
- 3.6. Peças funcionais
 - 3.6.1. O tanque de gasolina
 - 3.6.2. Luzes traseiras
 - 3.6.3. Luzes dianteiras
- 3.7. Construção do eixo dianteiro I
 - 3.7.1. Sistema de travagem e roda
 - 3.7.2. A forquilha
 - 3.7.3. O guiador
- 3.8. Construção do eixo dianteiro II
 - 3.8.1. As alavancas
 - 3.8.2. Os cabos de travagem
 - 3.8.3. Os instrumentos
- 3.9. Acrescentar detalhes
 - 3.9.1. Aperfeiçoamento do corpo principal
 - 3.9.2. Acrescentar o silenciador
 - 3.9.3. Incorporar os pedais
- 3.10. Elementos finais
 - 3.10.1. Modelagem do para-brisas
 - 3.10.2. Modelagem do suporte
 - 3.10.3. Detalhes finais



Torne-se um verdadeiro especialista na área da Modelagem no Rhino para videojogos graças a este Curso de Especialização

05

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”

O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo
(das quais poderá nunca participar)”*



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.

A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.



Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



Resumos interativos

Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pilulas multimídia que incluem áudio, 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"



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



Testing & Retesting

Availamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas. O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



06

Certificação

O Curso de Especialização em Modelagem no Rhino garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Especialização em Modelagem no Rhino** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado* correspondente ao título de **Curso de Especialização** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Especialização em Modelagem no Rhino**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

ECTS: **18**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o 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 quantidade
desenvolvimento sustentabilidade

tech universidade
tecnológica

Curso de Especialização Modelagem no Rhino

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Curso de Especialização

Modelagem no Rhino

