

Esperto Universitario

Modellazione 3D Umana





Esperto Universitario Modellazione 3D Umana

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-modellazione-3d-umana

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

La complessità dell'anatomia umana rende la sua rappresentazione accurata in modelli 3D una sfida senza i giusti fondamenti. Il professionista del design non solo deve padroneggiare le tecniche sofisticate dei software come Maya o Mari, ma deve anche avere una profonda comprensione del corpo umano e delle sue interazioni con l'ambiente circostante, al fine di rappresentarlo nel modo più realistico possibile nello spazio virtuale. Il programma di studi di TECH è progettato per fornire agli studenti una formazione completa su tutti gli aspetti rilevanti dell'anatomia umana e della modellazione 3D delle persone, offrendo un'opportunità unica per i professionisti del design che desiderano specializzarsi in questa disciplina artistica molto richiesta in tutti gli ambiti di studio.





“

*Conoscendo tutto sul corpo umano,
sarai pronto ad affrontare qualsiasi
progetto di modellazione 3D che
riguardi figure maschili o femminili”*

Il modellamento delle persone è sempre stato di vitale importanza per i designer grafici, poiché il pubblico è sempre più esigente riguardo alla qualità e alla verosimiglianza dei personaggi umani. Per ottenere movimenti e pose realistiche, il professionista deve avere una conoscenza approfondita del comportamento del corpo umano nel suo insieme, compresi ossa, muscoli, articolazioni e pelle.

Inoltre, si aggiunge la difficoltà di tradurre tutte queste conoscenze anatomiche nei principali software di modellazione 3D come Maya o Mari. Essendo programmi non così focalizzati nell'ambito delle tradizionali facoltà di design, i professionisti possono spesso trovarsi a non conoscere realmente il potenziale e l'utilità di questi strumenti per il loro lavoro, specialmente quando si tratta di elaborare corpi umani.

Questo Esperto Universitario di TECH risponde a questa domanda del mercato del lavoro fornendo una conoscenza avanzata sia dell'anatomia umana sia dell'uso più avanzato degli strumenti comuni utilizzati dai designer. È quindi un'eccellente opportunità per migliorare professionalmente acquisendo competenze distintive rispetto ai propri colleghi.

Il programma tiene conto delle esigenze degli studenti, offrendo un formato completamente online che facilita notevolmente lo studio. Senza la necessità di frequentare lezioni o recarsi presso un centro fisico, lo studente è libero di adattare tutto il materiale teorico alle proprie esigenze personali o professionali, scegliendo il ritmo di studio più comodo.

Si offre la possibilità di partecipare a un'esclusiva serie di Master class complementari, sotto la guida di un rinomato docente di fama internazionale, un esperto nel campo della modellazione 3D. Attraverso la sua orientamento, gli studenti potranno migliorare le proprie abilità e acquisire conoscenze essenziali in questo campo, ampliando così le loro prospettive professionali.

Questo **Esperto Universitario in Modellazione 3D Umana** possiede il programma scientifico più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Modellazione 3D
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



TECH ti offre l'opportunità di partecipare a un'esclusiva serie di Master class, accuratamente preparate da un esperto di fama internazionale nel campo della Modellazione 3D"

“

Utilizza le tecniche più innovative del mercato che TECH propone per diventare un punto di riferimento nella creazione di Modelli 3D basati sulle persone”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Conoscendo il modo in cui un essere umano si muove e agisce, potrai imitare al millimetro il suo modo di essere nei tuoi modelli 3D.

Il settore del design si aspetta il meglio dai suoi professionisti. Supera le loro aspettative grazie a una competenza esperta nella Modellazione 3D Umana.



02

Obiettivi

Questo Esperto Universitario in Modellazione 3D Umana possiede le conoscenze più avanzate del settore del design, consentendo al professionista che lo frequenta di padroneggiare perfettamente la creazione e la rappresentazione di qualsiasi figura umana. Ciò posizionerà notevolmente lo studente per ottenere posizioni lavorative migliori in un mercato sempre più competitivo e esigente, dove sono richieste competenze e abilità complementari per differenziarsi con successo.





“

Il tuo obiettivo professionale deve essere quello di poterti candidare per posizioni di designer nelle migliori aziende del settore. Ecco perché TECH ti offre i migliori contenuti didattici possibili per distinguerti a pieni voti nel tuo settore"



Obiettivi generali

- ♦ Ampliare la conoscenza dell'anatomia umana e animale per realizzare creature iperrealistiche
- ♦ Padroneggiare la retopology, le UV e il texturing per perfezionare i modelli creati
- ♦ Creare un flusso di lavoro ottimale e dinamico per lavorare in modo più efficiente nella modellazione 3D
- ♦ Possedere le competenze e le conoscenze più richieste nel settore 3D per potersi candidare ai lavori migliori

“

I tuoi obiettivi professionali saranno molto più vicini al termine di questo corso, avendo acquisito una conoscenza più approfondita della Modellazione 3D Umana"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Anatomia

- ◆ Fare ricerche sull'anatomia umana sia maschile che femminile
- ◆ Creare un corpo umano altamente dettagliato
- ◆ Scolpire il viso in modo iperrealistico

Modulo 2. Retopology e Maya Modelling

- ◆ Padroneggiare le diverse tecniche di scultura professionale
- ◆ Creare una retopology avanzata del corpo e del volto in Maya
- ◆ Approfondire come applicare i dettagli utilizzando alfa e pennelli in Zbrush

Modulo 3. UV e texturing con *Allegorithmic Substance Painter* e Mari

- ◆ Studiare la modalità più ottimale per gli UV nei sistemi Maya e UDIM
- ◆ Acquisire le conoscenze necessarie per realizzare texture in Substance Painter per i videogiochi
- ◆ Sapere come realizzare texture in Mari per modelli iperrealistici
- ◆ Imparare a creare texture XYZ e mappe Displacement sui propri modelli
- ◆ Approfondire l'importazione delle texture in Maya

03

Direzione del corso

TECH ha selezionato i migliori professionisti del settore per elaborare tutti i contenuti didattici, in modo che gli studenti vengano preparati al meglio e possano avere a disposizione esperti della disciplina. A questo proposito, per l'Esperto Universitario in Modellazione 3D Umana, è stato riunito un personale docente che si occupa in maniera attiva della creazione di figure umane per tutti i tipi di lavori e progetti. Lo studente acquisisce così conoscenze di altissima qualità con le quali iniziare a migliorare il proprio lavoro ancor prima di terminare la specializzazione.





“

Potrai contare su un personale docente che conosce i tuoi obiettivi e sa come fare per poterli raggiungere”

Direttore Ospite Internazionale

Joshua Singh è un professionista di riferimento con oltre 20 anni di esperienza nell'industria dei videogiochi, riconosciuto a livello internazionale per le sue abilità nella **direzione artistica e nello sviluppo visivo**. Con una solida formazione in software come **Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter e Adobe Photoshop**, ha lasciato un'impronta significativa nel campo del design dei giochi. Inoltre, la sua esperienza spazia dallo sviluppo visivo in **2D** a quello in **3D**, e si distingue per la sua capacità di risolvere problemi in modo collaborativo e riflessivo negli **ambienti produttivi**.

In qualità di **Direttore Artistico presso Marvel Entertainment**, ha collaborato e guidato squadre d'élite di artisti, garantendo che le opere soddisfino gli standard qualitativi richiesti. Ha inoltre ricoperto il ruolo di Artista di Personaggi Principali presso **Proletariat Inc.**, dove ha creato un ambiente sicuro per il suo team ed è stato responsabile di tutti gli asset dei personaggi nei videogiochi.

Con una carriera di spicco che include ruoli di leadership in aziende come **Wildlife Studios** e **Wavedash Games**, Joshua Singh è stato un sostenitore dello sviluppo artistico e un mentore per molti nell'industria. Senza dimenticare la sua esperienza in grandi e rinomate compagnie, come **Blizzard Entertainment** e **Riot Games**, dove ha lavorato come **Artista di Personaggi Senior**. Tra i suoi progetti più rilevanti, spiccano la sua partecipazione a videogiochi di enorme successo, tra cui **Marvel's Spider-Man 2, League of Legends e Overwatch**.

La sua abilità nel unificare la visione del **Prodotto, dell'Ingegneria e dell'Arte** è stata fondamentale per il successo di numerosi progetti. Oltre al suo lavoro nell'industria, ha condiviso la sua esperienza come istruttore presso la prestigiosa **Gnomon School of VFX** ed è stato presentatore in eventi di fama come il **Tribeca Games Festival** e la **Cumbre ZBrus**.



Dott. Singh, Joshua

- Direttore Artistico presso Marvel Entertainment, California, Stati Uniti
- Artista di Personaggi Principali presso Proletariat Inc.
- Direttore Artistico presso Wildlife Studios
- Direttore Artistico presso Wavedash Games
- Artista di Personaggi Senior presso Riot Games
- Artista di Personaggi Senior presso Blizzard Entertainment
- Artista presso Iron Lore Entertainment
- Artista 3D presso Sensory Sweep Studios
- Artista Senior presso Wahoo Studios/Ninja Bee
- Studi Generali presso la Dixie State University
- Laurea in Design Grafico presso il Colegio Técnico Eagle Gate

“

*Grazie a TECH avrai
l'opportunità di apprendere
dai migliori professionisti
del mondo”*

Direzione



Dott.ssa Gómez Sanz, Carla

- 3D generalist presso Blue Pixel 3D
- Concept Artist, Modellatrice 3D, Shading presso Timeless Games Inc
- Collaborazione con società di consulenza multinazionale per la progettazione di vignette e animazioni per proposte commerciali
- Tecnico Superiore in Animazione 3D, videogiochi e ambienti interattivi presso il CEV Scuola di Comunicazione, Immagine e Suono
- Master e Bachelor Degree in 3D Art, Animazione ed Effetti Visivi per videogiochi e cinema presso la CEV Scuola Superiore di Comunicazione, Immagine e Suono



04

Struttura e contenuti

La struttura di questo Esperto Universitario in Modellazione 3D Umana è stata ideata per rendere il più semplice possibile la comprensione di tutte le nozioni da parte dello studente. A supporto dei contenuti teorici sono quindi stati integrati video sull'anatomia umana e l'uso di Maya e Mari, con i quali è possibile acquisire le competenze in modo molto più chiaro e diretto. Grazie agli sforzi del personale docente per esemplificare la teoria, lo studente accede a un approccio didattico contestuale, di valore e mirato.





“

Questa specializzazione ti consentirà di padroneggiare la riproduzione di una figura umana in 3D, modellandone accuratamente i movimenti, le espressioni e i tratti del viso”



Modulo 1. Anatomia

- 1.1. Masse scheletriche generali, proporzioni
 - 1.1.1. Le ossa
 - 1.1.2. Il volto umano
 - 1.1.3. Canoni anatomici
- 1.2. Differenze anatomiche tra i generi e le dimensioni
 - 1.2.1. Forme applicate ai personaggi
 - 1.2.2. Curve e linee rette
 - 1.2.3. Movimenti di ossa, muscoli e pelle
- 1.3. La testa
 - 1.3.1. Il cranio
 - 1.3.2. Muscoli della testa
 - 1.3.3. Strati: pelle, ossa e muscoli. Espressioni del viso
- 1.4. Il torso
 - 1.4.1. Muscolatura del torso
 - 1.4.2. Asse centrale del corpo
 - 1.4.3. Torsi diversi
- 1.5. Le braccia
 - 1.5.1. Articolazioni: spalla, gomito e polso
 - 1.5.2. Movimento dei muscoli del braccio
 - 1.5.3. Dettaglio della pelle
- 1.6. Modellazione della mano
 - 1.6.1. Ossa della mano
 - 1.6.2. Muscoli e tendini della mano
 - 1.6.3. Pelle e rughe delle mani
- 1.7. Modellazione della gamba
 - 1.7.1. Articolazioni: anca, ginocchio e caviglia
 - 1.7.2. Muscoli delle gambe
 - 1.7.3. Dettaglio della pelle
- 1.8. I piedi
 - 1.8.1. Costruzione di ossa per il piede
 - 1.8.2. Muscoli e tendini del piede
 - 1.8.3. Pelle e rughe dei piedi

- 1.9. Composizione dell'intera figura umana
 - 1.9.1. Creazione completa di una base umana
 - 1.9.2. Attacco delle articolazioni e dei muscoli
 - 1.9.3. Composizione della pelle, pori e rughe
- 1.10. Modello umano completo
 - 1.10.1. Rifinitura del modello
 - 1.10.2. Minimi dettagli della pelle
 - 1.10.3. Composizione

Modulo 2. Retopology e Maya Modelling

- 2.1. Retopology avanzata del viso
 - 2.1.1. Importazione in Maya e utilizzo di QuadDraw
 - 2.1.2. Retopology del volto umano
 - 2.1.3. *Loop*
- 2.2. Retopology del corpo umano
 - 2.2.1. Creazione di *Loop* nelle articolazioni
 - 2.2.2. Ngoni e Tris e quando utilizzarli
 - 2.2.3. Affinamento della topologia
- 2.3. Retopology delle mani e dei piedi
 - 2.3.1. Movimento delle piccole articolazioni
 - 2.3.2. *Loop* e *support edge* per migliorare la *Base mesh* dei piedi e delle mani
 - 2.3.3. Differenza di *loop* per mani e piedi diversi
- 2.4. Differenze tra Maya modeling e *Zbrush Sculpting*
 - 2.4.1. Diversi *workflow* per modellare
 - 2.4.2. Modello base *low poly*
 - 2.4.3. Modello *high poly*
- 2.5. Creare un modello umano da zero in Maya
 - 2.5.1. Modello umano a partire dall'anca
 - 2.5.2. Forma di base generale
 - 2.5.3. Mani e piedi e la loro topologia
- 2.6. Trasformazione del modello *Low Poly* in *High Poly*
 - 2.6.1. *Zbrush*
 - 2.6.2. *High poly*: Differenze tra *Divide* e *Dynamesh*
 - 2.6.3. Modi di modellare: Alternanza tra *Low Poly* e *High Poly*

- 2.7. Applicazione dei dettagli in ZBrush: pori, capillari, ecc
 - 2.7.1. Alfa e pennelli diversi
 - 2.7.2. Dettaglio: pennello Dam-standard
 - 2.7.3. Proiezioni e surface in ZBrush
- 2.8. Creazione avanzata degli occhi in Maya
 - 2.8.1. Creazione dei bulbi oculari: sclera, cornea e iride
 - 2.8.2. Strumento lattice
 - 2.8.3. Mappa di spostamento in Zbrush
- 2.9. Uso dei deformatori in Maya
 - 2.9.1. Deformatori Maya
 - 2.9.2. Movimento della topologia: Polish
 - 2.9.3. Rifinitura del Maya finale
- 2.10. Creazione di UV finali e applicazione della mappatura di spostamento
 - 2.10.1. UV del personaggio e importanza delle dimensioni
 - 2.10.2. Texturing
 - 2.10.3. Mappatura di spostamento
- 3.5. Texturing in Substance Painter per i videogiochi
 - 3.5.1. Fare baking da *High a Low Poly*
 - 3.5.2. Le texture PBR e la loro importanza
 - 3.5.3. Zbrush con *Substance Painter*
- 3.6. Finalizzare le texture di *Substance Painter*
 - 3.6.1. *Scattering*, Translucency
 - 3.6.2. Texturing dei modelli
 - 3.6.3. Cicatrici, lentiggini, tatuaggi, e trucco
- 3.7. Texturing facciale Iper-Realistico con texture XYZ e mappe di Colore
 - 3.7.1. Texture XYZ in Zbrush
 - 3.7.2. *Wrap*
 - 3.7.3. Correzione degli errori
- 3.8. Texturing facciale Iper-Realistico con texture XYZ e mappe di Colore
 - 3.8.1. Interfaccia di Mari
 - 3.8.2. Texturing in Mari
 - 3.8.3. Proiezione di texture della pelle
- 3.9. Dettaglio avanzato delle Mappe di *Displacement* in Zbrush e Mari
 - 3.9.1. Pittura di texture
 - 3.9.2. Displacement per l'iperrealismo
 - 3.9.3. Creazione di *Layer*
- 3.10. Implementazione di *Shading* e texture in Maya
 - 3.10.1. *Shader* della pelle in Arnold
 - 3.10.2. Occhio Iperrealistico
 - 3.10.3. Ritocchi e consigli

Modulo 3. UV e texturing con *Allegorithmic Substance Painter* e Mari

- 3.1. Creazione di UV di alto livello in Maya
 - 3.1.1. UV del viso
 - 3.1.2. Creazione e *layout*
 - 3.1.3. Advanced UV
- 3.2. Preparazione di UV per sistemi UDIM incentrati su modelli ad alta produzione
 - 3.2.1. UDIM
 - 3.2.2. UDIM su Maya
 - 3.2.3. Texture in 4K
- 3.3. Texture XYZ: Cosa sono e come si usano?
 - 3.3.1. XYZ. Iperrealismo
 - 3.3.2. *MultiChannel Maps*
 - 3.3.3. *Texture Maps*
- 3.4. Texturing: Videogiochi e Cinema
 - 3.4.1. *Substance Painter*
 - 3.4.2. Mari
 - 3.4.3. Tipi di texturing

05 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“ *Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto
i migliori risultati di
apprendimento di tutte le
università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



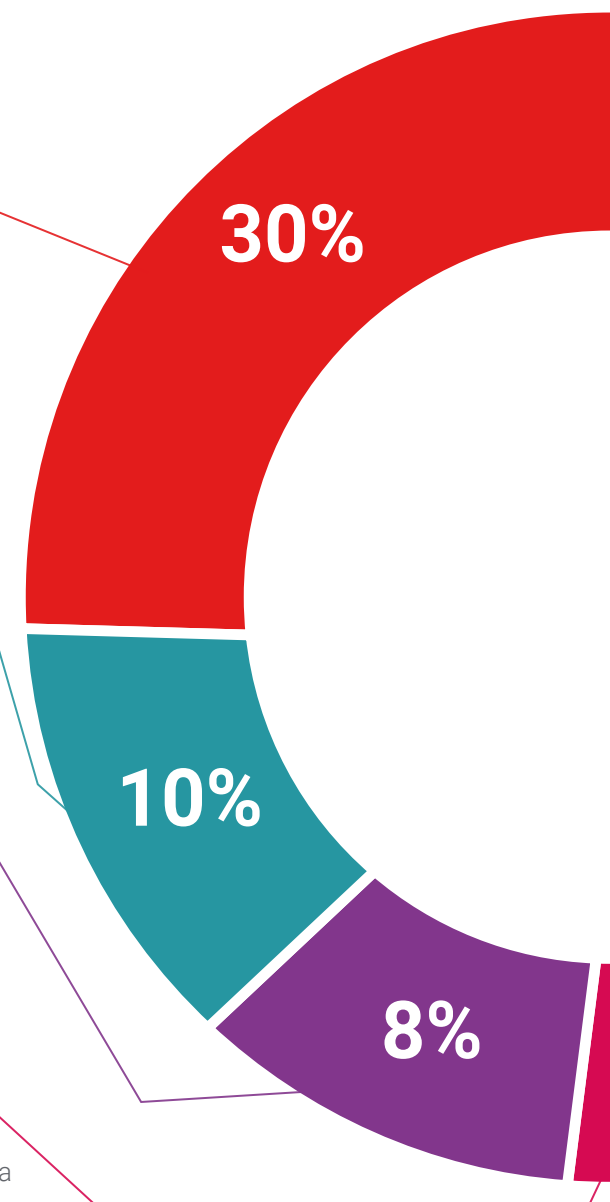
Pratiche di competenze e competenze

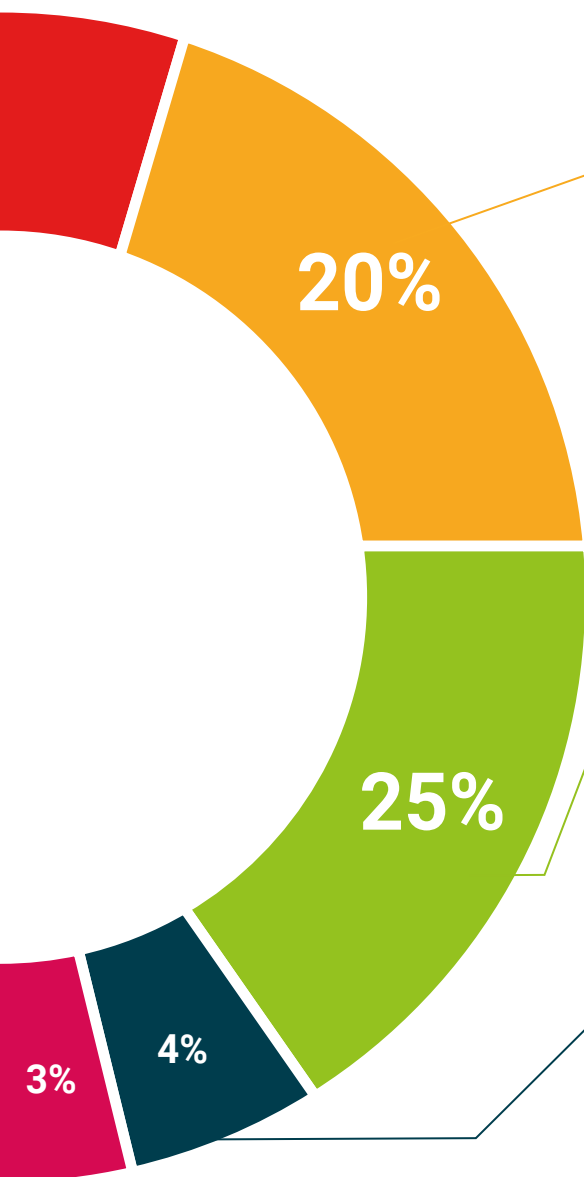
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Lectures complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

L'Esperto Universitario in Modellazione 3D Umana garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Esperto Universitario in Modellazione 3D Umana** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Modellazione 3D Umana**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Modellazione 3D Umana

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Orario: a scelta
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Esami: online

Esperto Universitario

Modellazione 3D Umana

