

Esperto Universitario

Modellazione Blender



Esperto Universitario Modellazione Blender

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitude.com/it/design/specializzazione/specializzazione-modellazione-blender

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Oggi Blender è uno degli strumenti più utilizzati dai designer per modificare con precisione gli oggetti o scolpire in 3D. Pertanto, il loro corretto utilizzo è indispensabile nel mondo del design e in questo programma i professionisti sveleranno i segreti e i trucchi che hanno perfezionato negli anni per utilizzarli. In questo modo, e in una modalità 100% online, gli studenti potranno imparare l'interfaccia di ciascuno di essi e gestirli per creare un personaggio da zero fino al Render, risolvendo qualsiasi problema che possa sorgere durante il processo di scultura.



“

*I migliori professionisti ti
insegneranno i loro trucchi e segreti
per diventare esperti di Blender"*

Blender è per antonomasia uno dei programmi più utilizzati dai modellatori 3D che hanno lavorato a progetti importanti nel mondo del cinema e dei videogiochi. Aiutano a scolpire le forme nell'argilla digitale, a creare persone provenienti da altri universi e a presentare una finitura realistica e fluida durante il rendering. Sono anche più intuitivi da usare rispetto ad altri software, ed è per questo che sono stati utilizzati per creare personaggi come Baymax di Big Hero 6 della Disney Pixar o per vestire Pikachu con il costume di Deadpool.

Per tutti questi motivi, è essenziale che i progettisti che desiderano iniziare a modellare abbiano una conoscenza approfondita di questi strumenti. In questo contesto, TECH presenta questo Esperto Universitario, in cui gli studenti potranno adattare il loro ritmo di apprendimento in base alle loro attività quotidiane grazie alla modalità 100% online. Ciò consentirà loro di accedere ai contenuti da qualsiasi parte del mondo e nel momento a loro più congeniale.

Pertanto, conoscerai in dettaglio lo strumento Blender, il texturing con Substance Painter e il processo di esportazione in Unreal. Inoltre, imparerai a utilizzare l'interfaccia come un professionista. Si tratta quindi di uno sguardo esaustivo dai diversi metodi per la modellazione dei personaggi o delle creature, l'ottimizzazione della sua modellazione, del miglioramento della simmetria, del raggruppamento e, in generale, di tutto ciò che serve per la modellazione 3D organica.

Tutti questi contenuti saranno accompagnati da video didattici, che spiegheranno i modi più appropriati in cui i professionisti lavorano, inoltre, presentare i trucchi per scolpire una testa, creare capelli e pettinature, vestiti, ecc... In conclusione, un Esperto Universitario completo e aggiornato, ideale per entrare in questo nuovo settore.

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

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti nella modellazione 3D con 3D Studio Max
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Particolare 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 mobile dotato di connessione a internet



*Grazie a questa qualifica
potrai progredire nel
mondo del design artistico
e della modellazione"*

“

TECH ha progettato e perfezionato la metodologia del Relearning, per consentire di apprendere in modo naturale e progressivo, rafforzando le proprie competenze per affrontare nuove sfide"

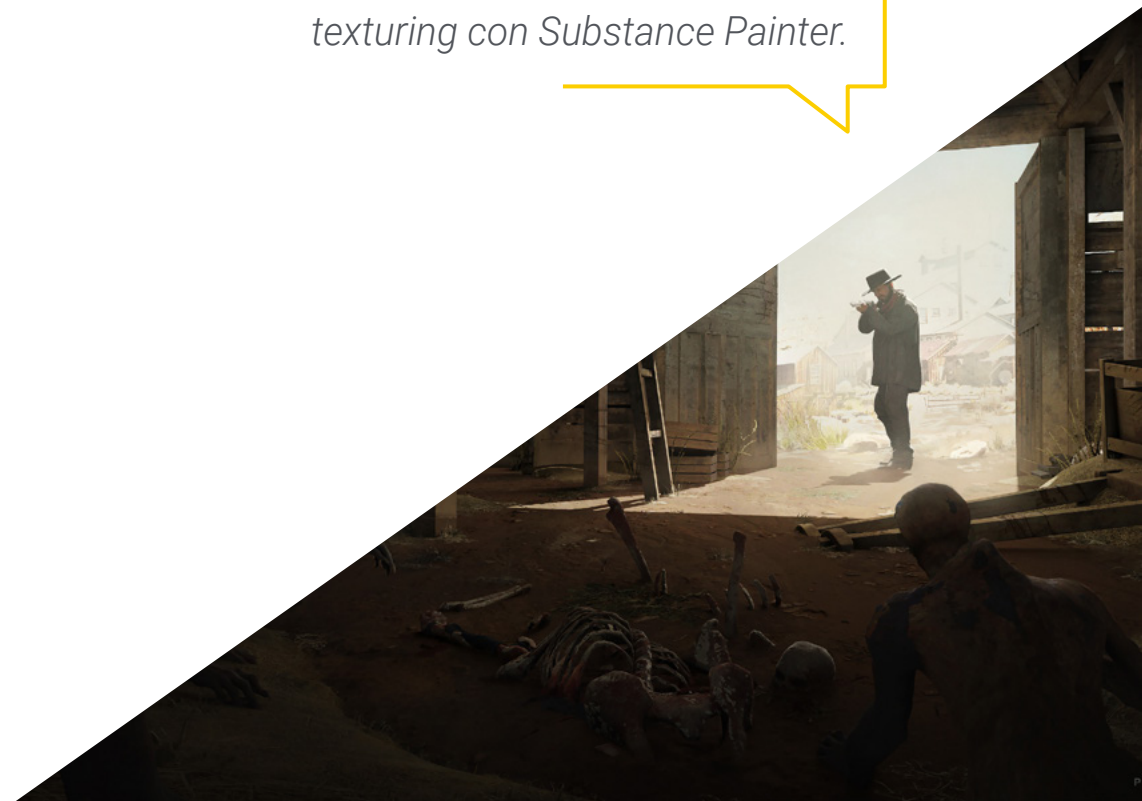
Il personale docente comprende professionisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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 accademico. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Grazie alla modalità 100% online, potrai adattare il tuo ritmo di apprendimento senza abbandonare le tue attività professionali e personali.

Iscriviti ora a questo programma e avrai accesso ai contenuti più aggiornati e innovativi sul texturing con Substance Painter.



02

Obiettivi

Conoscere perfettamente i programmi più avanzati nel mondo della modellazione 3D è essenziale per qualsiasi professionista. Pertanto, questo Esperto Universitario offre agli studenti tutte le conoscenze necessarie per gestire l'interfaccia di Blender con un elevato grado di competenza. In questo modo, al termine, potranno realizzare importanti progetti per le aziende più quotate del settore o, al contrario, prestare i loro servizi come modellatori indipendenti, rappresentando un importante salto di qualità nella loro carriera.



“

È arrivato il momento di raggiungere i tuoi obiettivi. Diventa un esperto di Blender e crea personaggi per un film o un cortometraggio animato"



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere a fondo tutti i passaggi per creare una modellazione 3D professionale
- ◆ Conoscere e comprendere in dettaglio il funzionamento delle texture e la loro influenza sulla modellazione
- ◆ Saper utilizzare diversi programmi di modellazione, texturing e tempo reale utilizzati oggi nel mondo professionale
- ◆ Applicare le conoscenze acquisite nella risoluzione di problemi di modellazione
- ◆ Saper organizzare e controllare il tempo dedicato a una modellazione 3D completa, imparando a valutare il proprio lavoro a fronte di eventuali lavori
- ◆ Conoscere gli ultimi aggiornamenti nel mondo della modellazione e dei videogiochi, imparando a conoscere gli strumenti più aggiornati e utilizzati di ogni programma
- ◆ Utilizzare abilmente le conoscenze acquisite per creare i propri progetti e aggiungerli in modo intelligente al proprio portfolio
- ◆ Sviluppare le risorse di ogni programma per ottenere il miglior effetto per la sua modellazione
- ◆ Essere professionalmente in grado di organizzare un orario di lavoro adeguato per un incarico
- ◆ Risolvere problemi complessi e prendere decisioni responsabili





Obiettivi specifici

Modulo 1. Modellazione 3D con Blender

- ♦ Conoscere in dettaglio lo strumento Blender, il più utilizzato dai professionisti
- ♦ Imparare la sua interfaccia e come usarla per ottenere un risultato più professionale in meno tempo
- ♦ Comparare ogni strumento con i suoi simili in modalità poligonale e conoscerne i vantaggi
- ♦ Conoscere gli strumenti che si utilizzeranno durante il processo di modellazione 3D e la loro ottimizzazione
- ♦ Individuare gli errori nella modellazione 3D e saperli risolvere nel modo più intelligente

Modulo 2. Texturing con Substance Painter

- ♦ Conoscere a fondo il programma Substance Painter, il più utilizzato per il texturing nel mondo dei videogiochi
- ♦ Comprendere il processo di baking da un modello ad alta risoluzione a uno a bassa risoluzione
- ♦ Conoscere e comprendere i diversi strati di un materiale e il loro effetto
- ♦ Creare materiali da zero e modificare quelli esistenti per ottenere un materiale completamente personalizzato
- ♦ Saper lavorare con le coordinate di mappatura e le maschere per applicare correttamente le texture al modello
- ♦ Conoscere i pennelli, come utilizzarli e come creare pennelli personalizzati
- ♦ Imparare a utilizzare le risorse presenti nel programma o esterne per migliorare le textures
- ♦ Imparare diversi metodi per creare o modificare le textures

Modulo 3. Esportazione in Unreal

- ♦ Gestire il motore in tempo reale Unreal Engine in modo da poter lavorare perfettamente con un modello 3D e le sue texture
- ♦ Comprendere le proprietà dei materiali di Unreal
- ♦ Saper lavorare con i nodi dei materiali di Unreal e comprenderli, dando effetti alle texture per ottenere materiali unici
- ♦ Illuminare correttamente una scena Unreal in modo realistico in base all'ambiente che si vuole ottenere
- ♦ Configurare le Lightmap di Unreal, ottenendo una risoluzione migliore e ottimizzando le prestazioni del motore
- ♦ Eseguire una post-elaborazione di base per realizzare *render* con buoni effetti visivi



Con TECH potrai raggiungere i tuoi obiettivi, essere indipendente e avanzare nella tua carriera verso il successo nel mondo della modellazione 3D"

03

Direzione del corso

L'Esperto Universitario in Modellazione Blender ha un personale docente di grande riferimento nel settore. Hanno dedicato parte della loro carriera ai suggerimenti e ai trucchi che presenteranno nel corso del programma. Saranno inoltre disponibili a rispondere a qualsiasi domanda dello studente durante lo svolgimento degli esercizi pratici o il ripasso del programma. Inoltre, l'intero piano di studi è stato sviluppato sulla base delle loro conoscenze e raccomandazioni, condensando gli aspetti più rilevanti e ricercati del settore.





“

Potrai imparare dai migliori designer e modellatori del settore, scoprendo i loro segreti per un lavoro eccellente"

Direzione



Dott.ssa Vidal Peig, Teresa

- ♦ Specialista in Arti e Tecnologie (arte digitale, 2D, 3D, VR e AR)
- ♦ Disegnatrice e creatrice di bozzetti di personaggi 2D per giochi per cellulari
- ♦ Designer presso Sara Lee, Bordy Motorbikes, Hebo e Full Gass
- ♦ Docente e direttrice di Master in Programmazione di Videogiochi
- ♦ Docente presso l'Università di Girona
- ♦ Dottorato in Architettura presso l'Università Politecnica di Catalogna
- ♦ Laurea in Belle Arti presso l'Università di Barcellona

Personale docente

Dott. Alcalde Perelló, Dimas

- ♦ Specialista nella creazione artistica per videogiochi e giochi applicati
- ♦ Lead artist presso BluetechWorlds
- ♦ Docente nella creazione artistica per videogiochi e giochi applicati, ENTI UB
- ♦ Laureato in Creazione artistica per videogiochi e giochi applicati presso l'Università di Barcellona
- ♦ Master Universitario in Formazione per Professori di Scuola Secondaria di I e II grado, Formazioni Professionali e Insegnamento di Lingue presso l'Università di la Rioja UNIR
- ♦ Tecnico in Animazione 3D, Giochi e Ambienti Interattivi del Centro di Studi Fotografici

Dott. Llorens Aguilar, Víctor

- ♦ Esperto in Modellazione 3D
- ♦ Insegnante in corsi relativi alla modellazione 3D
- ♦ Docente di Scratch in scuole private
- ♦ Laurea in Animazione 3D, Giochi e Ambienti Interattivi



04

Struttura e contenuti

Questo Esperto Universitario in Modellazione Blender possiede un programma completo e aggiornato e la sua struttura possiede tutti gli aspetti più rilevanti del settore. In questo modo, gli studenti potranno conoscere, imparare e familiarizzare con l'interfaccia di questo software e saranno in grado di mettere in pratica le loro conoscenze per creare personaggi realistici o superfici dure. Il tutto con il relativo supporto audiovisivo, esercizi pratici e guide complementari.



“

Questo programma completo ti aiuterà ad apprendere in modo semplice tutto ciò che serve per la modellazione organica o inorganica”

Modulo 1. Modellazione 3D con Blender

- 1.1. Interfaccia
 - 1.1.1. Installazione e configurazione Iniziale
 - 1.1.2. Menu a tendina e modalità di interfaccia
 - 1.1.3. Navigazione nell'ambiente 3D
- 1.2. Creazione di oggetti e selezione
 - 1.2.2. Modificare la topologia di base
 - 1.2.3. Modalità di lavoro
- 1.3. Editing
 - 1.3.1. Aggiungere una nuova geometria
 - 1.3.2. Modifica delle geometrie
 - 1.3.3. Modificatori e specchio
- 1.4. Geometria
 - 1.4.1. Modificatore Smooth
 - 1.4.1. Unire e separare meshes
 - 1.4.2. Destriangolare
- 1.5. Edit Mode
 - 1.5.1. Unità di base per la modellazione
 - 1.5.2. Loop
 - 1.5.3. Tris e Ngones
 - 1.5.4. Suddivisione - Tool e modificatore
 - 1.5.5. Visibility – Nascondere e rivelare gli oggetti
 - 1.5.6. Snap
 - 1.5.7. Modalità di preview smooth o flat
- 1.6. Retopologia
 - 1.6.1. Conformare una mesh su un'altra
 - 1.6.2. Creare oggetti con il cursore 3D
- 1.7. Modellazione organica
 - 1.7.1. Forma e Topologia
 - 1.7.2. Uso di curve
 - 1.7.3. Surface e Nurbs
- 1.8. Sculpting
 - 1.8.1. Pennelli e comandi
 - 1.8.2. Uso del remesher





- 1.9. Selezione
 - 1.9.1. Selezioni di mesh
 - 1.9.2. Modifica delle selezioni
 - 1.9.3. Selezionare per vertici, edges o facce
- 1.10. Vertex Paint
 - 1.10.1. Opzioni del pennello
 - 1.10.3. Creazione di IDMaps

Modulo 2. Texturing con *Substance Painter*

- 2.1. Substance Painter
 - 2.1.1. Creare un nuovo progetto e reimportare i modelli
 - 2.1.2. Comandi di base e Interfaccia. Visualizzazione 2D e 3D
 - 2.1.3. Baking
- 2.2. Livelli di Baking
 - 2.2.1. World Space Normal
 - 2.2.2. Ambient Occlusion
 - 2.2.3. Curvature
 - 2.2.4. Position
 - 2.2.5. ID, Normal, Thickness
- 2.3. Livelli
 - 2.3.1. Base Color
 - 2.3.2. Roughness
 - 2.3.3. Metallic
 - 2.3.4. Materiale
- 2.4. Maschere e generatori
 - 2.4.1. Layers e UVs
 - 2.4.2. Maschere
 - 2.4.3. Generatori procedurali
- 2.5. Materiale di base
 - 2.5.1. Tipologie di materiali
 - 2.5.2. Generatori personalizzati
 - 2.5.3. Creazione da 0 di un materiale di base
- 2.6. Pennelli
 - 2.6.1. Parametri e pennelli predefiniti
 - 2.6.2. Alphas, lazy mouse e simmetria
 - 2.6.3. Creare pennelli personalizzati e salvarli

- 2.7. Particelle
 - 2.7.1. Pennelli per le particelle
 - 2.7.2. Proprietà delle particelle
 - 2.7.3. Particelle usando le maschere
- 2.8. Proiezioni
 - 2.8.1. Preparare le texture
 - 2.8.2. Stencil
 - 2.8.3. Clonazione
- 2.9. Substance Share/Source
 - 2.9.1. Substance Share
 - 2.9.2. Substance Source
 - 2.9.3. Textures.com
- 2.10. Terminologia
 - 2.10.1. Normal Map
 - 2.10.2. Padding o Bleed
 - 2.10.3. Mipmapping

Modulo 3. Esportazione in Unreal

- 3.1. Unreal Engine
 - 3.1.1. Game Exporter
 - 3.1.2. Creare un nuovo progetto e comandi
 - 3.1.3. Importare modelli a Unreal
- 3.2. Proprietà di base dei materiali
 - 3.2.1. Creare materiali e nodi
 - 3.2.2. Constant e i suoi valori
 - 3.2.3. Texture Sample
- 3.3. Nodi comuni dei materiali
 - 3.3.1. Multiply
 - 3.3.2. Texture Coordinate
 - 3.3.3. Add
 - 3.3.4. Fresnel
 - 3.3.5. Panner
- 3.4. Materiali e bloom
 - 3.4.1. Linear Interpolate
 - 3.4.2. Power
 - 3.4.3. Clamp





- 3.5. Texture per modificare il materiale
 - 3.5.1. Maschere
 - 3.5.2. Texture trasparenti
 - 3.5.3. Match Color
- 3.6. Illuminazione di base
 - 3.6.1. Light Source
 - 3.6.2. Skylight
 - 3.6.3. Nebbia
- 3.7. Illuminazione di riempimento e creativa
 - 3.7.1. Point light
 - 3.7.2. Spotlight e Rectlight
 - 3.7.3. Oggetti come fonti di luce
- 3.8. Illuminazione notturna
 - 3.8.1. Proprietà della Light Source
 - 3.8.2. Proprietà del Fog
 - 3.8.3. Proprietà del Skylight
- 3.9. Lightmaps
 - 3.9.1. Modalità di visualizzazione. Lightmap Density
 - 3.9.2. Miglioramento della risoluzione della lightmap
 - 3.9.3. Lightmaps importance volume
- 3.10. Rendering
 - 3.10.1. Fotocamere e parametri
 - 3.10.2. Post-elaborazione di base
 - 3.10.3. High Resolution Screenshot



*Iscriviti ora e fai carriera padroneggiando
le tecniche più sofisticate di texturing
con Substance Painter"*

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

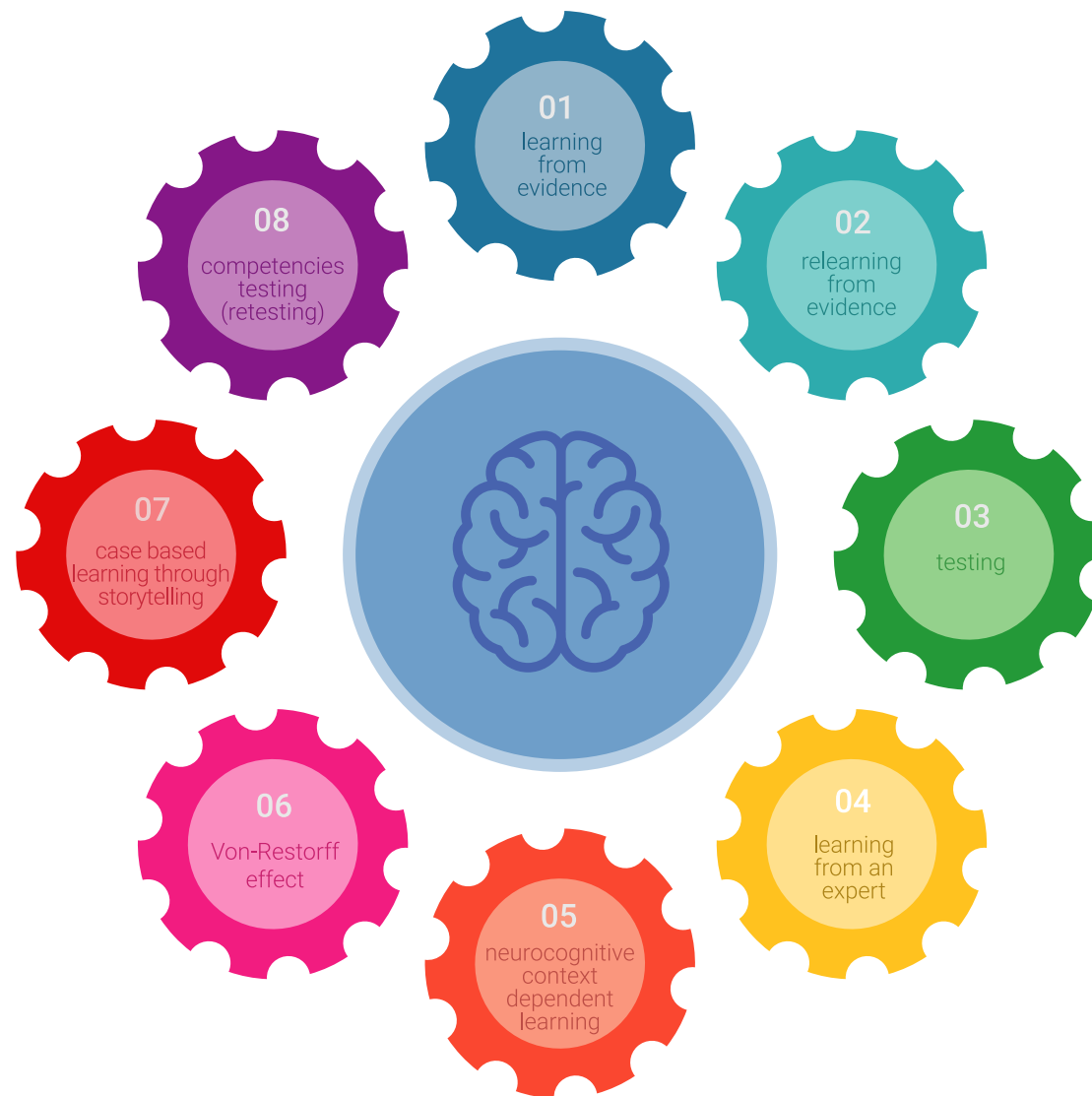
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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:



Materiale 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.



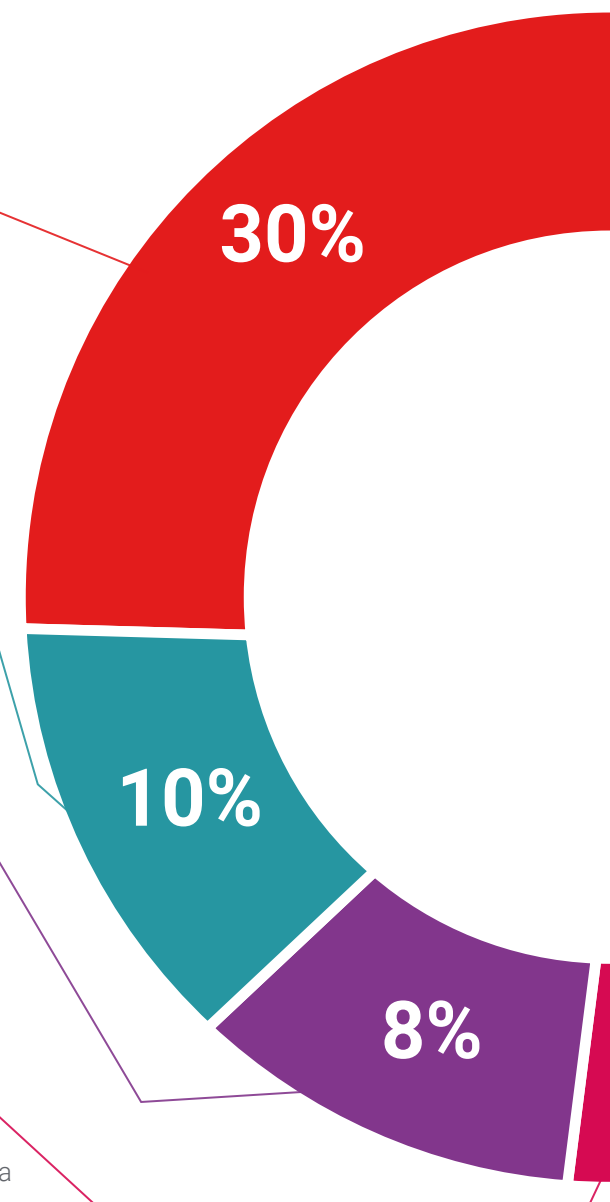
Pratiche di competenze e competenze

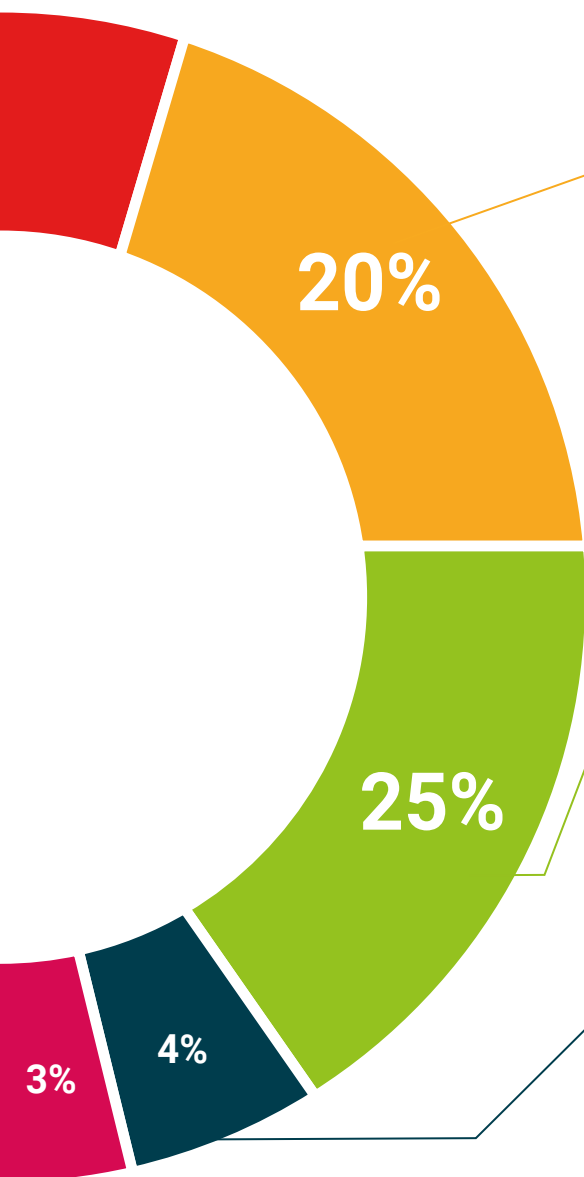
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture 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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di Esperto Universitario in Modellazione Blender rilasciato da TECH Global University, la più grande università digitale del mondo.



“

Porta a termine questo programma e ricevi il tuo titolo universitario senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Modellazione Blender** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Esperto Universitario in Modellazione Blender**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **18 ECTS**



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



Esperto Universitario Modellazione Blender

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Modellazione Blender

