

Esperto Universitario

Scultura Digitale di Umanoidi, Capelli, Abbigliamento e Animali





Esperto Universitario Scultura Digitale di Umanoidi, Capelli, Abbigliamento e Animali

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-sculptura-digitale-umanoidi-capelli-abbigliamento-animali

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

Difficilmente si trova qualcosa negli ambienti virtuali per l'intrattenimento o la pubblicità digitale che non coinvolga la modellazione 3D o la scultura digitale nel suo processo di creazione. Tutti i personaggi, gli oggetti e i *Props* dei videogiochi, i film di mondi fantastici, supereroi o animati, e persino giocattoli o pezzi industriali, così come le figure utilizzate nel merchandising, sono stati creati attraverso la scultura digitale. Una disciplina fondamentale negli ambienti moderni con diversi sbocchi professionali. Questo programma ti permetterà quindi di specializzarti nella creazione di *Umanoidi*, capelli, vestiti e animali, durante 6 mesi di apprendimento utilizzando la metodologia *Relearning* in un sistema completamente online.

“

*Grazie a questo programma il professionista
apprenderà tecniche di modellazione strutturale
3D Max o organica in ZBrush, ottenendo modelli
di alta qualità”*

La rivoluzione digitale, la concettualizzazione di nuovi stili, le dinamiche organizzative provocano l'emergere di nuove tendenze, per cui è necessario che l'esperto sappia differenziare le tecniche e i processi adeguati ad ogni progetto. In questo Esperto Universitario in Scultura Digitale di Umanoidi, Capelli, Abbigliamento e Animali, lo studente acquisirà conoscenze di anatomia umana e topologia applicata per la scultura necessaria affinché i modelli si comportino correttamente e acquisiscano vita attraverso l'animazione, dal punto di vista della testurizzazione, dell'integrazione nei motori dei videogiochi o della stampa 3D.

Questo programma, permetterà di lavorare con formati più artistici come *Dynamesh* o utilizzare tecniche di scansione 3D, poiché il professionista conoscerà la conformazione della rete per realizzare retopology manuali con vari *software* essendo questa una delle specializzazioni più richieste negli ultimi anni.

Allo stesso modo, imparerà a dipingere geometrie direttamente con programmi come *ZBrush*, *3D Max* e uno dei grandi programmi degli ultimi tempi, utilizzato nelle grandi produzioni cinematografiche, VFX, oltre a giochi AAA come *Substance painter*, con il quale si ottiene una grande finitura fotorealistica.

Tutto ciò attraverso l'innovativa metodologia di insegnamento 100% online di TECH Università Tecnologica, che consente allo studente di adattare la sua realtà e necessità attuale al processo di apprendimento, scegliendo il momento e il luogo migliori per studiare. Accompagnato da un personale docente di alto livello che utilizzerà numerose risorse didattiche multimediali come esercizi pratici, tecniche video, riassunti interattivi o master class che faciliteranno l'intero processo.

Questo **Esperto Universitario in Scultura Digitale di Umanoidi, Capelli, Abbigliamento e Animali** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Modellazione 3D e scultura digitale
- ◆ 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
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Settori come l'automobilistico, la costruzione di modellini o giocattoli, i videogiochi, il cinema e la pubblicità sono in costante ricerca di esperti nel campo dell'Hard Surface, quindi prepararsi rappresenta un'importante prospettiva futura"

“

Se vuoi ottenere un vantaggio prezioso per la tua carriera, iscriviti a questo programma di scultura digitale in cui imparerai le tecniche per la creazione di umanoidi, capelli, vestiti e animali”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti 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. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Padroneggia le diverse tecniche di testurizzazione, nonché i sistemi di esportazione standard tra i vari programmi, al fine di sfruttare le grandi qualità di ciascun software.

Un programma di specializzazione 100% online che conferisce qualità dinamiche ed efficienti al processo di apprendimento dell'ambiente creativo dell'arte digitale.



02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questa specializzazione professionale è che lo studente possa padroneggiare le tecniche, gli strumenti e i processi coinvolti nella creazione di progetti di modellazione in ambienti virtuali, dai personaggi, agli oggetti e ai loro dettagli. Terminata questa specializzazione disporrà di tutte le competenze necessarie per avere successo nel settore della scultura digitale.





“

La specializzazione rende unico e differenziante il professionista che la possiede, e oggi giorno è necessaria per eccellere nel mercato del lavoro competitivo”



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere la necessità di una buona topologia a tutti i livelli di sviluppo e produzione
- ◆ Conoscere l'anatomia umana e animale da applicare ai processi di modellazione, texturing, illuminazione e rendering in modo accurato
- ◆ Soddisfare le esigenze di creazione di capelli e abbigliamento per videogiochi, cinema, stampa 3D, realtà aumentata e virtuale
- ◆ Gestire i sistemi di modellazione, texturing e illuminazione nel sistema di realtà virtuale
- ◆ Conoscere gli attuali sistemi dell'industria cinematografica e dei videogiochi per offrire grandi risultati





Obiettivi specifici

Modulo 1. Texturing per la scultura digitale

- ◆ Utilizzare mappe di texture PBR e materiali
- ◆ Utilizzare i modificatori di texture
- ◆ Applicare software generatori di mappe
- ◆ Creare *baked* di texture
- ◆ Gestire la texture per migliorare la modellazione
- ◆ Utilizzare in modo complesso i sistemi di importazione ed esportazione tra i programmi
- ◆ Gestire in modo avanzato il *Substance Painter*

Modulo 2. Creazione di macchine

- ◆ Creare, caratterizzare e modellare robot, veicoli e cyborgs
- ◆ Gestire maschere interne di modellazione
- ◆ Innovare robot, veicoli e *cyborgs*, attraverso il passare del tempo e il loro deterioramento attraverso la scultura di forme e l'uso di *Substance Painter*
- ◆ Adattarsi ad estetiche di biomimesis, fantascienza o *Cartoon*
- ◆ Creare uno studio di illuminazione in *Arnold*
- ◆ Gestire il rendering in estetica fotorealistica e non fotorealistica
- ◆ Avviare il rendering di *Wireframe*

Modulo 3. Umanoidi

- ◆ Gestire e applicare l'anatomia alla scultura umana
- ◆ Conoscere la corretta topologia dei modelli da utilizzare nell'animazione 3D, nei videogiochi e nella stampa 3D
- ◆ Caratterizzare e stilizzare personaggi umanizzati
- ◆ Realizzare retologie manuali con 3D Max, Blender e Zbrush
- ◆ Creare gruppi di persone e oggetti multipli
- ◆ Utilizzare predefiniti e mesh basi umane



La scultura digitale è una disciplina in crescita che svolge un ruolo fondamentale nella creazione di film e videogiochi. Impara le tecniche per creare opere sorprendenti"

03

Direzione del corso

Al fine di garantire che il processo di apprendimento si svolga correttamente, TECH ha selezionato un personale docente di alto livello composto da professionisti attivi. Questo gruppo di docenti sarà in grado di trasmettere ai professionisti tutti i contenuti relativi all'illuminazione dei modelli e alla stampa 3D, VR, AR e fotogrammetria in modo che possano integrarli nella loro pratica lavorativa. Pertanto, questo Esperto Universitario non solo dispone di una metodologia di insegnamento innovativa ed efficace, ma anche di un personale docente altamente qualificato per offrire le risposte di cui lo studente ha bisogno su questa carriera complessa ed entusiasmante.





“

Grazie alla guida di esperti perfezionerai le tue tecniche e acquisirai le competenze necessarie per diventare uno scultore digitale professionista”

Direzione



Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Modellista freelance e generalista 2D/3D
- Concept art e modellazione 3D per Slicecore. Chicago
- Videomapping e modellazione Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Professore del Corso di Specializzazione Superiore in Animazione 3D. Scuola Superiore di Immagine e Suono ESISV. Valladolid
- Professore del Corso di Specializzazione Superiore in GFGS Animazione 3D. Istituto Europeo di Design IED. Madrid
- Modellazione 3D per i falleros Vicente Martinez e Loren Fandos. Castellón
- Master in Informatica Grafica, Giochi e Realtà Virtuale. Università URJC Madrid
- Laurea in Belle Arti presso l'Università di Salamanca (specialità Design e Scultura)



04

Struttura e contenuti

I contenuti di questo Esperto Universitario in Scultura Digitale di Umanoidi, Capelli, Abbigliamento e Animali sono stati distribuiti in 3 moduli specialistici, attraverso i quali il professionista acquisirà gli strumenti e le conoscenze in materia di texturing, creazione di macchinari e *umanoidi*. Specializzati durante sei mesi di educazione online con una metodologia che ti permetterà di lavorare come designer con *software* 3D e dare forma digitalmente a personaggi e oggetti, modellandoli con il computer proprio come uno scultore modella le sue figure con le mani.





“

Lavorare in ambienti virtuali permette di accedere ad una vasta gamma di possibilità. Questo programma ti dà l'opportunità di imparare tecniche specializzate in Scultura Digitale di Umanoidi, Capelli, Abbigliamento e Animali”

Modulo 1. Texturing per la scultura digitale

- 1.1. Texturing
 - 1.1.1. Modificatori di texture
 - 1.1.2. Sistemi *compact*
 - 1.1.3. Slate gerarchia dei nodi
- 1.2. Materiali
 - 1.2.1. ID
 - 1.2.2. PBR fotorealistici
 - 1.2.3. Non fotorealistici. *Cartoon*
- 1.3. Texture PBR
 - 1.3.1. Texture procedurali
 - 1.3.2. Mappe a colori, albedo e diffuse
 - 1.3.3. Opacità e speculazione
- 1.4. Miglioramenti del reticolato
 - 1.4.1. Mappa dei normali
 - 1.4.2. Mappa di spostamento
 - 1.4.3. *Vector maps*
- 1.5. Gestori delle texture
 - 1.5.1. Photoshop
 - 1.5.2. Materialize e sistemi online
 - 1.5.3. Scansione delle texture
- 1.6. UVW e *Banking*
 - 1.6.1. *Bakeddi texture Hard Surface*
 - 1.6.2. *Bakeddi texture organiche*
 - 1.6.3. Unioni di *Baking*





- 1.7. Importazioni ed esportazioni
 - 1.7.1. Formati di texture
 - 1.7.2. FBX, OBJ e STL
 - 1.7.3. Suddivisione vs. Dinamesh
- 1.8. Verniciatura a rete
 - 1.8.1. *Viewport Canvas*
 - 1.8.2. *Polypaint*
 - 1.8.3. *Spotlight*
- 1.9. Substance Painter
 - 1.9.1. ZBrush con Substance Painter
 - 1.9.2. Mappe di texture *Low Poly* con dettagli *High Poly*
 - 1.9.3. Trattamenti dei materiali
- 1.10. Substance Painter avanzato
 - 1.10.1. Effetti realistici
 - 1.10.2. Migliorare i *Baked*
 - 1.10.3. Materiali SSS, pelle umana

Modulo 2. Creazione di macchine

- 2.1. Robot
 - 2.1.1. Funzionalità
 - 2.1.2. *Carattere*
 - 2.1.3. Motricità nella struttura
- 2.2. Robot despiece
 - 2.2.1. Pennelli IMM e Chisel
 - 2.2.2. *Insert Mesh* e *Nanomesh*
 - 2.2.3. *Zmodeler* in *ZBrush*
- 2.3. Cybord
 - 2.3.1. Sezionati con maschere
 - 2.3.2. *Trim Adaptive* e *Dynamic*
 - 2.3.3. Meccanizzazione

- 2.4. Navi e aerei
 - 2.4.1. Aerodinamica e lisciatura
 - 2.4.2. Texture di superficie
 - 2.4.3. Pulizia del reticolato poligonale e dettagli
- 2.5. Veicoli terrestri
 - 2.5.1. Topologia dei veicoli
 - 2.5.2. Modellazione per animazione
 - 2.5.3. Cingoli
- 2.6. Scorrere del tempo
 - 2.6.1. Modelli credibili
 - 2.6.2. Materiali nel tempo
 - 2.6.3. Ossidazioni
- 2.7. Infortuni
 - 2.7.1. Shocks
 - 2.7.2. Frammentazione di oggetti
 - 2.7.3. Pennelli di distruzione
- 2.8. Adattamenti ed evoluzione
 - 2.8.1. Biomimesi
 - 2.8.2. Sci-Fi, distopia, ucronie e utopie
 - 2.8.3. Cartoon
- 2.9. Render *Hardsurface* realistici
 - 2.9.1. Scena di studio
 - 2.9.2. Luci
 - 2.9.3. Fotocamera fisica
- 2.10. Render *Hardsurface* NPR
 - 2.10.1. *Wireframe*
 - 2.10.2. *Cartoon Shader*
 - 2.10.3. Illuminismo

Modulo 3. Umanoidi

- 3.1. Anatomia umana per modellazione
 - 3.1.1. Canone di proporzioni
 - 3.1.2. Evoluzione e funzionalità
 - 3.1.3. Muscoli superficiali e mobilità
- 3.2. Topologia inferiore del corpo
 - 3.2.1. Tronco
 - 3.2.2. Arti inferiori
 - 3.2.3. Piedi
- 3.3. Topologia superiore del corpo
 - 3.3.1. Braccia e mani
 - 3.3.2. Collo
 - 3.3.3. Testa, faccia e interno bocca
- 3.4. Personaggi caratterizzati e stilizzati
 - 3.4.1. Dettagliato con modellazione organica
 - 3.4.2. Caratterizzazione delle anatomie
 - 3.4.3. Stilizzazione
- 3.5. Espressioni
 - 3.5.1. Animazioni facciali e *Layer*
 - 3.5.2. *Morpher*
 - 3.5.3. Animazione per texture
- 3.6. Pose
 - 3.6.1. Psicologia del personaggio e rilassamento
 - 3.6.2. *Rig* con *ZSpheres*
 - 3.6.3. Pose con *motion capture*



- 3.7. Caratterizzazioni
 - 3.7.1. Tatuaggi
 - 3.7.2. Cicatrici
 - 3.7.3. Rughe, lentiggini e macchie
- 3.8. Retopologia manuale
 - 3.8.1. In 3D Max
 - 3.8.2. Blender
 - 3.8.3. ZBrush e proiezioni
- 3.9. Valori predefiniti
 - 3.9.1. Fuse
 - 3.9.2. Vroid
 - 3.9.3. MetaHuman
- 3.10. Moltitudini e spazi ripetitivi
 - 3.10.1. Scatter
 - 3.10.2. Proxy
 - 3.10.3. Gruppi di oggetti

“

Imparerai le basi della progettazione 3D per dare vita a personaggi e oggetti con i software più utilizzati nel settore e farti strada in un ambito lavorativo molto richiesto”

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.



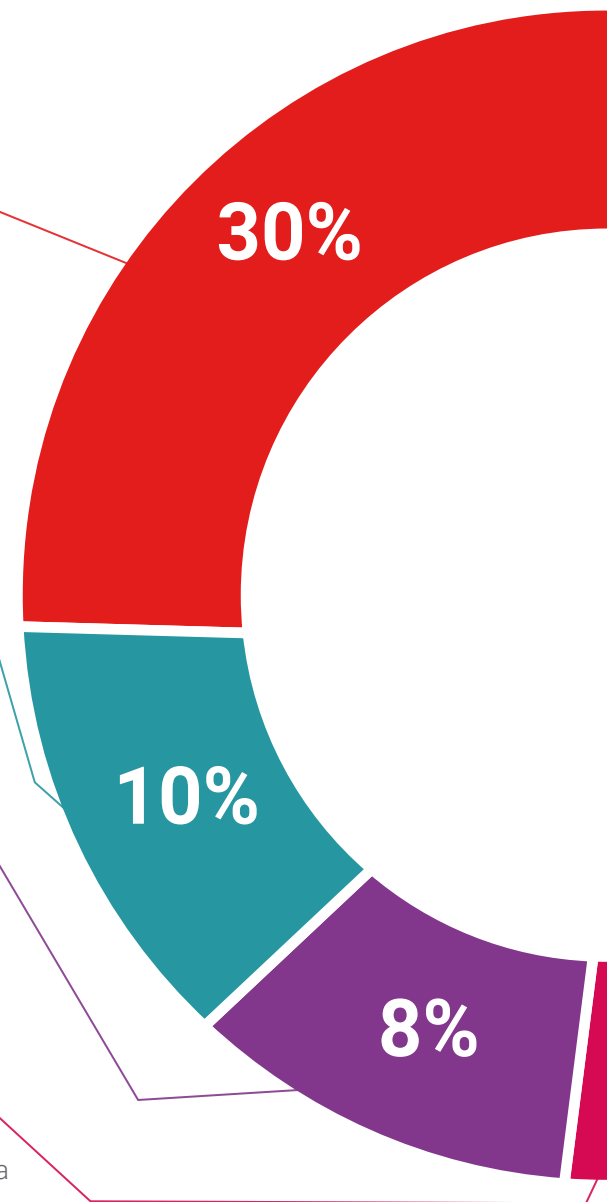
Pratiche di competenze e competenze

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.



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

Il Esperto Universitario in Scultura Digitale di Umanoidi, Capelli, Abbigliamento e Animali ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questa specializzazione
e ricevi la tua qualifica universitaria senza
spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Scultura Digitale di Umanoidi, Capelli, Abbigliamento e Animali** 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 Scultura Digitale di Umanoidi, Capelli, Abbigliamento e Animali**

N. Ore Ufficiali: **450 o.**



*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 ad un costo aggiuntivo.

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

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Scultura Digitale di Umanoidi,
Capelli, Abbigliamento e Animali

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Scultura Digitale di Umanoidi, Capelli, Abbigliamento e Animali