Esperto Universitario
Creazione 3D dei Capelli e Simulazione degli Abiti

tech università tecnologica

tech università tecnologica

Esperto Universitario
Creazione 3D dei Capelli e Simulazione degli Abiti

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

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-creazione-3d-capelli-simulazione-abiti

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

Oggi il design 3D è diventato uno dei settori fondamentali in termini di tecnologia e architettura. I software 3D sono essenziali per poter sviluppare i progetti di design e modellazione. Questo corso insegna allo studente a creare qualsiasi tipo di capelli sia per i videogiochi sia per il cinema, nel modo più professionale. Pertanto, e con una modalità 100% online, si stabiliranno le linee guida del processo di creazione dei capelli e, in base alla messa in pratica di stili diversi, gli studenti potranno diventare eccellenti professionisti in materia.

Creerai i personaggi più reali possibile, sia per i videogiochi che per i progetti cinematografici"

Marvelous Designer è un software perfetto per la creazione di tessuti sia per *real-time* che per film, ma praticamente non viene insegnato o almeno non viene approfondito a causa della complessità dei suoi modelli. Pertanto, questo Esperto Universitario insegna allo studente a utilizzare questo software per capire le caratteristiche dell'abbigliamento, le sue cuciture, le sue pieghe, le cerniere e come influenzano con il movimento tutti questi elementi.

Blender è un altro strumento del futuro, perché è sempre più implementato nel settore della modellazione 3D. Affinché gli studenti restino al passo con i tempi, sia per quanto riguarda una produzione personale o una indie, sia per una grande produzione che implementa questo software nel suo *Workflow*, questa qualifica ne insegnerà gli strumenti in modo che gli studenti siano aggiornati e preparati per qualsiasi uso degli ultimi software sul mercato.

Essendo un programma completamente online, il professionista non è condizionato da orari fissi né deve spostarsi in una sede fisica per assistere al corso. Avrà accesso in qualsiasi momento della giornata a un ricco contenuto che gli aiuterà a raggiungere la élite nella modellazione 3D, coniugando, al suo ritmo, la vita professionale e personale con l'accademica.

Questo **Esperto Universitario in Creazione 3D dei Capelli e Simulazione degli Abiti** 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 nel campo del Modeling 3D dei Capelli e Simulazione dei Vestiti
- 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
- La sua 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 portatile provvisto di connessione a internet

Padroneggia i fondamenti della modellazione 3D dei vestiti e diventa il punto di riferimento quando si tratta di dare realismo ai personaggi"

Imparerai le linee guida per la creazione dei capelli e mettendo in pratica stili diversi, diventerai un professionista del settore"

Approfondirai lo studio di Marvelous Designer, il software perfetto per la creazione di tessuti sia per real-time che per film.

Questa qualifica ti consentirà di aggiornarti e prepararti ad intervenire in qualsiasi situazione grazie ai software più recenti sul mercato.

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

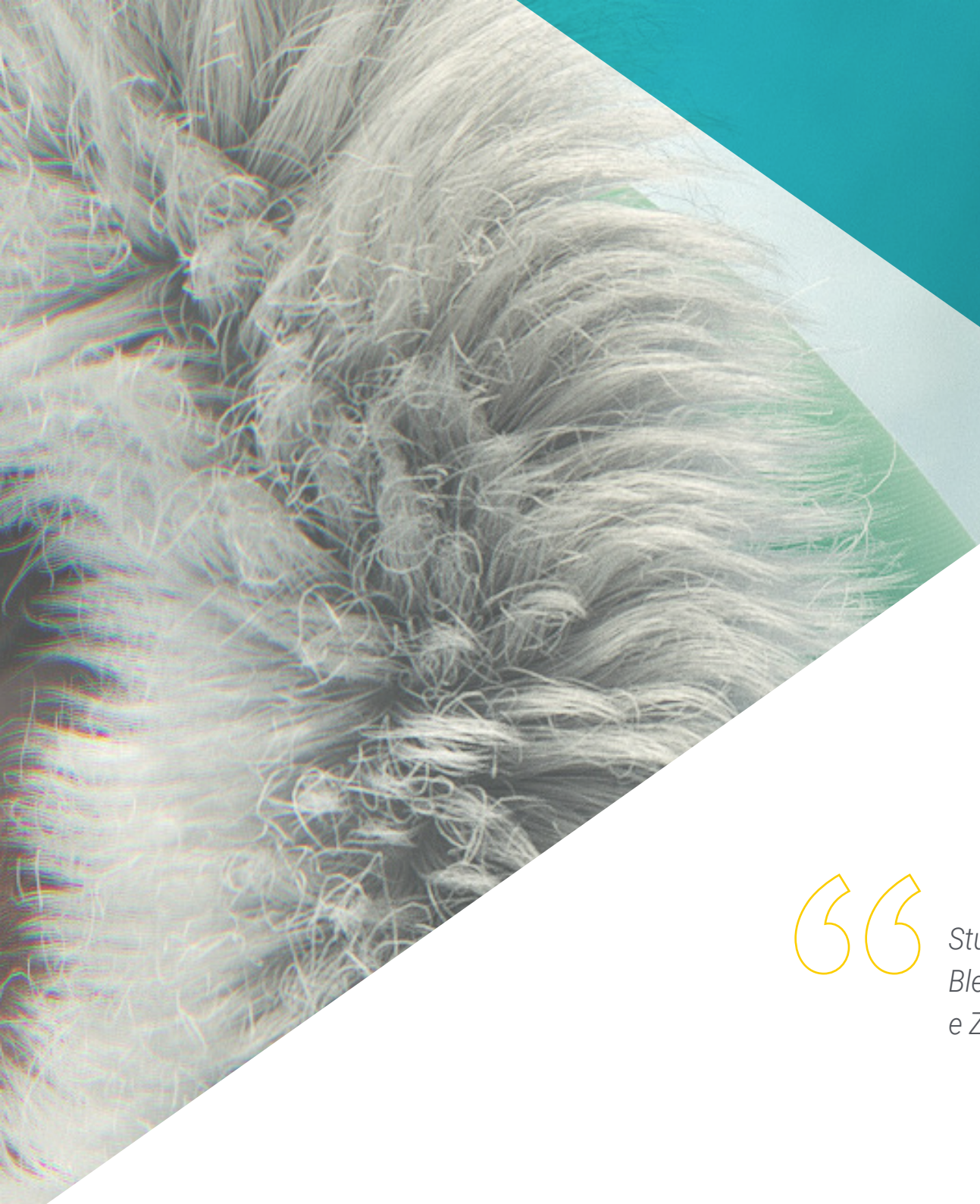
I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista 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.

02

Obiettivi

La struttura del programma di questo Esperto Universitario permetterà allo studente di accrescere le sue conoscenze nella creazione 3D di capelli e simulazioni di abbigliamento, attraverso la padronanza del software Blender, uno dei più recenti del settore. Tutto questo grazie a un lavoro ottimale e dinamico, che gli consentirà di acquisire le competenze e le conoscenze più richieste nel settore 3D.



Studierai in modo approfondito il software Blender e trasferirai le tue conoscenze di Maya e Zbrush per creare incredibili modelli 3D"

Obiettivi generali

- Ampliare la conoscenza dell'anatomia umana e animale per realizzare creature iperrealistiche
- Padroneggiare la retopologia, 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

Analizzerai la texture e lo shading di vestiti e tessuti in Mari per creare i personaggi dei tuoi sogni"

Obiettivi specifici

Modulo 1. Creazione di capelli per videogiochi e film

- Approfondire l'uso avanzato di Xgen in Maya
- Creare capelli per i film
- Studiare i capelli usando le *Cards* per i videogiochi
- Sviluppare le proprie texture per capelli
- Vedere i diversi usi dei pennelli per capelli in *Zbrush*

Modulo 2. Simulazione dell'abbigliamento

- Studiare in *Marvelous Designer*
- Creare simulazioni di tessuto in *Marvelous Designer*
- Esercitarsi con diversi tipi di modelli complessi in *Marvelous Designer*
- Approfondire il *Workflow* del lavoro professionale da *Marvelous a Zbrush*
- Creare texture e *Shading* dell'abbigliamento e dei tessuti in Mari

Modulo 3. *Blender*: una nuova svolta nel settore

- Muoversi con disinvoltura e eccellenza nel campo del software
- Acquisire conoscenze di Maya, *ZBrush* e *Blender* per creare modelli straordinari
- Approfondire il sistema di nodi di Blender per creare *shader* e materiali diversi
- Renderizzare i modelli di pratica di *Blender* con i due tipi di motori di rendering Eevee e Cycles

03

Direzione del corso

TECH ha selezionato insegnanti che possiedono una vasta esperienza in diversi tipi di lavoro di progettazione sia per l'industria dei videogiochi che per l'animazione e la creazione di scene in vari progetti. Grazie alla loro esperienza professionale, gli studenti possono beneficiare di uno studio teorico adattato alla realtà del mercato odierno, imparando a padroneggiare gli aspetti più richiesti dalle aziende e che non vengono insegnati nelle facoltà di informatica tradizionali.

Imparerai dai migliori a creare personaggi con un aspetto il più realistico possibile per distinguerti nel settore della modellazione 3D"

Direttrice ospite internazionale

Joshua Singh è un eccezionale professionista con oltre 20 anni di esperienza nel settore dei **videogiochi,** riconosciuto a livello internazionale per le sue capacità nella **direzione dell'arte** 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 **game design.** Inoltre, la sua esperienza comprende lo **sviluppo visivo** sia in **2D** che in **3D** e si distingue per la sua capacità di risolvere i problemi in modo collaborativo e riflessivo negli **ambienti di produzione.**

Inoltre, in qualità di **Art Director** della **Marvel Entertainment,** ha collaborato e guidato team di artisti d'élite, garantendo che le opere soddisfino gli standard di qualità richiesti. Ha anche lavorato come **Main Character Artist** presso **Proletariat Inc.,** dove ha creato un ambiente sicuro per la sua squadra ed è stato responsabile di tutti i beni dei personaggi nei **videogiochi.**

Con un curriculum eccezionale, 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 nel settore. Senza dimenticare il suo passaggio per grandi e famose aziende, come **Blizzard Entertainment** e **Riot Games,** in cui ha lavorato come **Senior Character Artist.** E, tra i suoi progetti più importanti, spicca la sua partecipazione a **videogiochi** di enorme successo, tra cui *Marvel's Spider-Man 2, League of Legends e Overwatch.*

La sua capacità di unificare la visione di **Prodotto, Ingegneria** e **Arte** è stata fondamentale per il successo di numerosi progetti. Oltre al suo lavoro nel settore, ha condiviso la sua esperienza come istruttore presso la prestigiosa **Gnomon School of VFX** ed è stato presentatore in eventi rinomati come il **Tribeca Games Festival** e il **Summit ZBrush.**

Dott. Singh, Joshua

- Direttore artistico alla Marvel Entertainment, California, Stati Uniti
- Artista di personaggi principali in Proletariat Inc.
- Direttore artistico presso Wildlife Studios
- Direttore artistico di Wavedash Games
- Artista di personaggi senior in Riot Games
- Artista di personaggi senior alla Blizzard Entertainment
- Artista in Iron Lore Entertainment
- Artista 3D presso Sensory Sweep Studios
- Artista senior presso Wahoo Studios/Ninja Bee
- Studi generali della Dixie State University
- Laurea in Graphic Design presso l'Eagle Gate Technical College

Grazie a TECH potrai apprendere con i migliori professionisti del mondo"

Direzione

Dott.ssa Gómez Sanz, Carla

- Generalista 3D presso Blue Pixel 3D
- Concept Artist, Modellatrice 3D e Shading presso Timeless Games Inc.
- Collaborazione con una società di consulenza multinazionale per la realizzazione di cartoni animati e animazioni per proposte commerciali
- Tecnica Superiore di Animazioni 3D, videogiochi e ambienti interattivi proveniente dalla Scuola di Comunicazione, Immagine e Suono (CEV)
- Laurea e Master in Arti 3D, Animazione ed Effetti visivi per videogiochi e cinema conseguiti presso la Scuola di Comunicazione, Immagine e Suono (CEV)

CACAS

04

Struttura e contenuti

Il programma è stato progettato sulla base dei requisiti dell'informatica applicata alle specificità del settore della modellazione 3D organica, riunendo così un curriculum i cui moduli offrono un'ampia prospettiva sia per la creazione delle differenze anatomiche tra generi e film, come della scultura delle mani e delle gambe. Il software Blender sarà utilizzato anche per funzioni come la scultura e la realizzazione di texture, tra le altre.

Implementa Blender nel tuo Workflow sia per una produzione personale o indie, sia per una grande produzione"

Modulo 1. Creazione dei Capelli per Videogiochi e Film

1.1. Differenze tra i capelli dei videogiochi e quelli dei film
- 1.1.1. FiberMesh e *Cards*
- 1.1.2. Strumenti per la creazione di capelli
- 1.1.3. Software per i capelli

1.2. Modellazione dei capelli con *Zbrush*
- 1.2.1. Forme di base per le capigliature
- 1.2.2. Creazione di pennelli per i capelli in *Zbrush*
- 1.2.3. Pennelli curve

1.3. Creazione di capelli in Xgen
- 1.3.1. Xgen
- 1.3.2. Collezioni e descrizioni
- 1.3.3. *Hair* e *Grooming*

1.4. Modificatori Xgen: dare realismo ai capelli
- 1.4.1. Clumping
- 1.4.2. Coil
- 1.4.3. Guide per i capelli

1.5. Colore e *Region Map*: per un controllo assoluto dei capelli e dei peli
- 1.5.1. Mappe delle regioni pilifere
- 1.5.2. Tagli: capelli ricci, rasati e lunghi
- 1.5.3. Dettagli minuziosi: peli del volto

1.6. Xgen avanzato: uso di espressioni e rifiniture
- 1.6.1. Espressioni
- 1.6.2. Utilità
- 1.6.3. Rifinitura dei capelli

1.7. Posizionamento di *Card* in Maya per la modellazione di videogiochi
- 1.7.1. Fibre in *Card*
- 1.7.2. *Card* a mano
- 1.7.3. *Card* e motore *Real-time*

1.8. Ottimizzazione per i film
- 1.8.1. Ottimizzazione dei capelli e delle loro geometrie
- 1.8.2. Preparazione alla fisica con i movimenti
- 1.8.3. Pennelli di Xgen

1.9. Hair *Shading*
- 1.9.1. *Shader* di Arnold
- 1.9.2. Look iperrealistico
- 1.9.3. Preparazione dei capelli

1.10. Render
- 1.10.1. Rendering quando si usa Xgen
- 1.10.2. Illuminazione
- 1.10.3 Soppressione dei rumori

Modulo 2. Simulazione dei Vestiti

2.1. Importazione del modello in *Marvelous Designer* e interfaccia del programma
- 2.1.1. *Marvelous Designer*
- 2.1.2. Funzionalità del software
- 2.1.3. Simulazioni in tempo reale

2.2. Creare modelli semplici e accessori per l'abbigliamento
- 2.2.1. Creazioni: magliette, accessori, cappelli e tasche
- 2.2.2. Tessuto
- 2.2.3. Modelli, cerniere e cuciture

2.3. Creazione avanzata di indumenti: modelli complessi
- 2.3.1. Complessità dei modelli
- 2.3.2. Qualità fisiche dei tessuti
- 2.3.3. Accessori complessi

2.4. Simulazione dell'abbigliamento in *Marvelous*
- 2.4.1. Modelli animati in *Marvelous*
- 2.4.2. Ottimizzazione dei tessuti
- 2.4.3. Preparazione dei modelli

2.5. Esportazione di abiti da *Marvelous Designer* a *Zbrush*
- 2.5.1. *Low Poly* in Maya
- 2.5.2. UV in Maya
- 2.5.3. *Zbrush*, uso della *funzione Reconstruct Subdiv*

2.6. Rifinitura dell'abbigliamento
- 2.6.1. *Workflow*
- 2.6.2. Dettagli in *Zbrush*
- 2.6.3. Pennelli per abbigliamento in *Zbrush*

2.7. Miglioreremo la nostra simulazione con *Zbrush*
- 2.7.1. Da tris a quads
- 2.7.2. Manutenzione UV
- 2.7.3. Modellazione finale

2.8. Texturing di abiti altamente dettagliati in Mari
- 2.8.1. Texture e materiali in tessuto piastrellabili
- 2.8.2. Baking
- 2.8.3. Texturing in Mari

2.9. *Shading* del tessuto in Maya
- 2.9.1. *Shading*
- 2.9.2. Texture create in Mari
- 2.9.3. Realismo con gli *Shader* di Arnold

2.10. Render
- 2.10.1. Rendering dei vestiti
- 2.10.2. Illuminazione nei vestiti
- 2.10.3. Intensità della texture

Modulo 3. *Blender*: una nuova svolta nel settore

3.1. *Blender* vs. *Zbrush*
- 3.1.1. Vantaggi e differenze
- 3.1.2. Blender e l'industria dell'arte 3D
- 3.1.3. Vantaggi e svantaggi del freeware

3.2. Interfaccia di Blender e conoscenza del programma
- 3.2.1. Interfaccia
- 3.2.2. Personalizzazione
- 3.2.3. Sperimentazione

3.3. Modellazione della testa e trasposizione dei controlli da *Zbrush* a *Blender*
- 3.3.1. Volto umano
- 3.3.2. Modellazione 3D
- 3.3.3. Pennelli di *Blender*

3.4. *Full body* modellato
- 3.4.1. Corpo umano
- 3.4.2. Tecniche avanzate
- 3.4.3. Dettagli e rifiniture

3.5. Retopology e UV in *Blender*
- 3.5.1. Retopology
- 3.5.2. UV
- 3.5.3. UDIM di *Blender*

3.6. Da Maya a *Blender*
- 3.6.1. *Hard Surface*
- 3.6.2. Modificatori
- 3.6.3. Scorciatoie di tastiera

3.7. Suggerimenti e trucchi per *Blender*
- 3.7.1. Gamma di possibilità
- 3.7.2. *Geometry Nodes*
- 3.7.3. *Workflow*

3.8. Nodi in *Blender*: *Shading* e posizionamento delle texture
- 3.8.1. Sistema Nodale
- 3.8.2. Shader tramite nodi
- 3.8.3. Texture e materiali

3.9. Rendering in *Blender* con *Cycles* ed *Eevee*
- 3.9.1. *Cycles*
- 3.9.2. *Eevee*
- 3.9.3. Illuminazione

3.10. Implementazione di Blender nel nostro *Workflow* di artisti
- 3.10.1. Implementazione nel *Workflow*
- 3.10.2. Ricerca della qualità
- 3.10.3. Tipi di esportazioni

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 Scuole di Informatica del mondo da quando esistono. 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 ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, 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

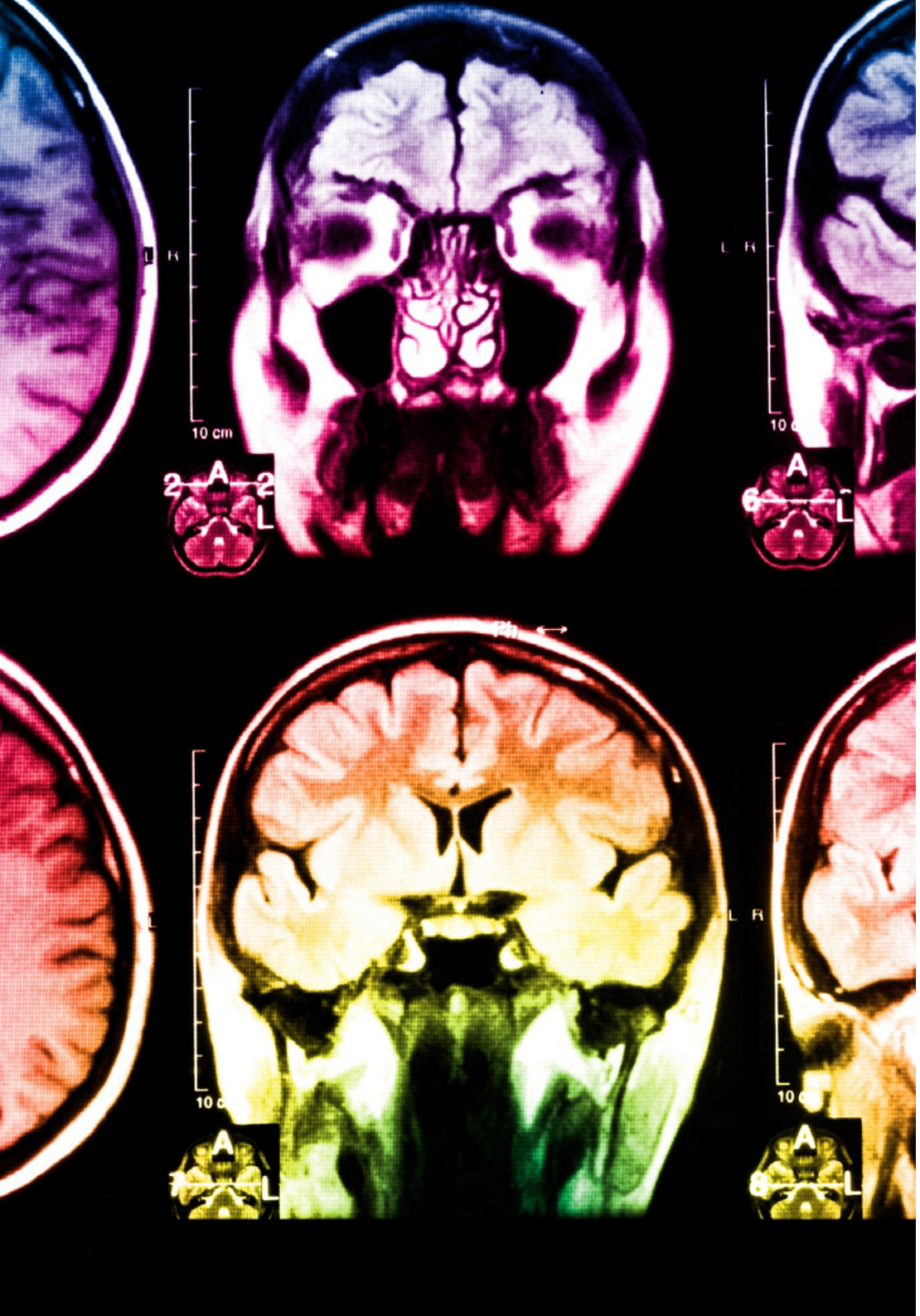
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

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. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi 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.

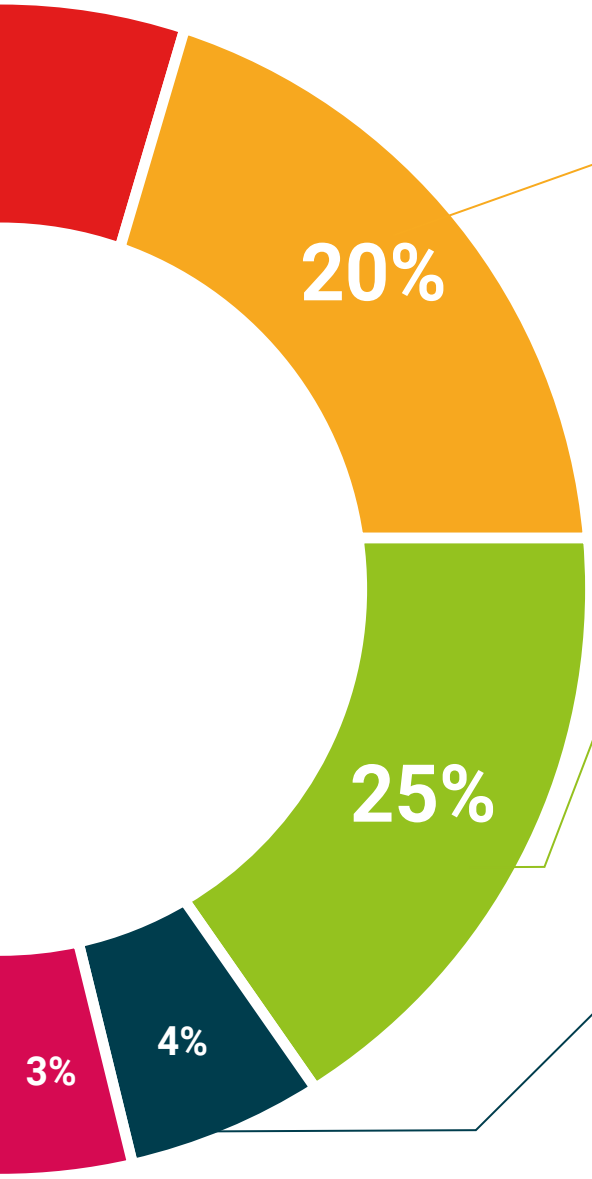
Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.

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 autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.

06

Titolo

L´Esperto Universitario in Creazione 3D dei Capelli e Simulazione degli Abiti 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 questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Esperto Universitario in Creazione 3D dei Capelli e Simulazione degli Abiti** 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 Creazione 3D dei Capelli e Simulazione degli Abiti**
N. Ore Ufficiali: **450 o.**

tech università tecnologica

Conferisce il presente

DIPLOMA

a

Dott./Dott.ssa _____ con documento d'identità nº_____

Per aver completato con esito positivo e accreditato il programma di

ESPERTO UNIVERSITARIO

in

Creazione 3D dei Capelli e Simulazione degli Abiti

Si tratta di un titolo rilasciato da questa Università ed equivalente a 450 ore, con data di inizio gg/mm/aaaa e con data di fine gg/mm/aaaa.

TECH è un Istituto Privato di Istruzione Superiore riconosciuto dal Ministero della Pubblica Istruzione a partire dal 28 giugno 2018.

In data 7 Giugno 2020

Tere Guevara Navarro
Rettrice

codice unico TECH: AFWORD23S techtitute.com/titulos

*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
Creazione 3D dei Capelli e Simulazione degli Abiti

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

Esperto Universitario
Creazione 3D dei Capelli e Simulazione degli Abiti

tech università tecnologica