

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/informatica/specializzazione/specializzazione-scultura-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

La scultura digitale è un'attività complessa in cui sono coinvolti molti fattori per ottenere finiture appropriate e realistiche, dalla lavorazione delle superfici di oggetti ed elementi, alla creazione di superfici e terreni o all'elaborazione dei dettagli più precisi di *umanoidi*, capelli, vestiti e animali. La scultura digitale sta diventando sempre più comune nella società e negli ambienti tecnologici che richiedono piani, modelli o modelli tridimensionali, in quanto è molto economico ottenere risultati molto simili alla realtà. Per questo motivo, anche i tecnici esperti in questo settore sono sempre più richiesti. Questa specializzazione è pensata per specializzare i professionisti nell'elaborazione di dettagli precisi di personaggi, animali e creature, senza che sia necessario trascurare altri progetti personali o professionali, poiché la sua modalità online favorisce un sistema di apprendimento autonomo.





“

Questo programma online in Scultura Digitale di Umanoidi, Capelli, Abbigliamento e Animali favorisce l'apprendimento autonomo dello studente, che può adattarlo ad altre circostanze professionali e personali”

L'Esperto Universitario in Scultura Digitale di Umanoidi, Capelli, Vestiti e Animali si propone di far apprendere allo studente l'anatomia umana e animale per applicarla al successivo processo di modellazione, texturing, illuminazione e rendering in modo accurato, nonché di soddisfare le richieste nella creazione di capelli e vestiti per videogiochi, film, stampa 3D, realtà aumentata e virtuale.

A tal fine, il programma prevede un percorso che inizia con uno studio approfondito dello strumento *Substance Painter*. Questa sezione affronta anche il texturing per la scultura digitale, a partire dall'uso delle mappe texture e dei materiali PBR, l'uso dei modificatori di texturing e l'applicazione dei generatori di mappe software. Ci addentreremo anche nel texture *baking*, nella gestione del texturing per generare miglioramenti nella modellazione e nell'uso dei sistemi di importazione ed esportazione tra programmi.

Un'altra sezione approfondisce invece il processo di creazione delle macchine, partendo da: creazione, caratterizzazione e modellazione di robot, veicoli e *cyborg* e, allo stesso modo, evoluzione di queste figure. Inoltre, si concentra sulla gestione delle maschere interne di modellazione, sull'adattamento della modellazione a diverse estetiche, sulla creazione di uno studio di illuminazione in Arnold, sulla gestione del rendering in estetica fotorealistica e non fotorealistica e sul lancio del rendering *Wireframe*.

Questa specializzazione dedica anche una sezione al concetto di *Umanoide*, per il quale si pone l'accento sulla padronanza e sull'applicazione dell'anatomia alla scultura umana, oltre che sulla conoscenza della corretta topologia dei modelli da utilizzare nell'animazione 3D, nei videogiochi e nella stampa 3D e sulla caratterizzazione e lo styling dei personaggi umanizzati. D'altra parte, i contenuti si soffermeranno anche sull'elaborazione di retologie manuali con 3Ds Max, Blender e Zbrush e sulla creazione di gruppi di persone e oggetti multipli e sull'uso di mesh predefinite e di base di esseri umani.

Tutto questo materiale sarà condensato in un programma didattico completamente online, che favorisce l'autonomia dell'apprendimento dello studente e la sua capacità di adattare la propria realtà e le proprie esigenze attuali al processo di apprendimento, decidendo il momento e il luogo migliore per studiare. Gli studenti saranno accompagnati da un personale docente di alto livello che utilizzerà numerose risorse didattiche multimediali come esercitazioni pratiche, tecniche video, riassunti interattivi o masterclass 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 pratici presentati da esperti della scultura digitale 3D Modeling
- ◆ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline mediche 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



Un programma di studi completo che ti porterà a conoscere i concetti e le conoscenze necessarie per diventare esperti di scultura digitale”

“

Se vuoi imparare a utilizzare gli strumenti più avanzati nel settore della scultura digitale e applicarli alla progettazione di umanoidi, capelli, vestiti e animali, questa è la specializzazione che stavi cercando”

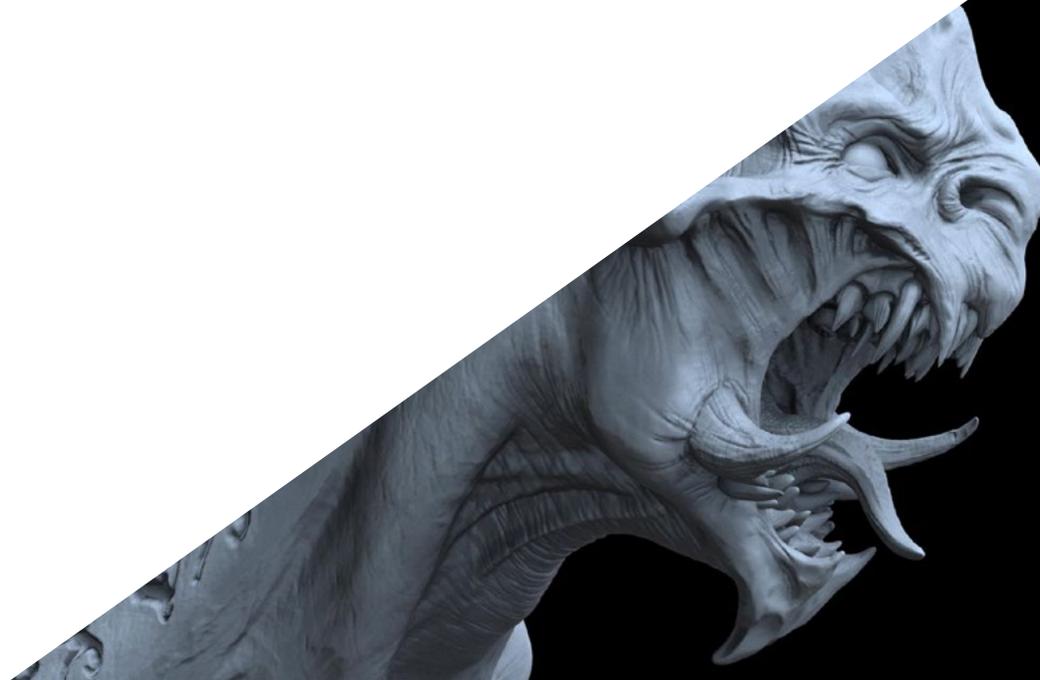
Al termine di questo Esperto Universitario non sarà necessario preparare un progetto finale, poiché il diploma è direttamente accreditato.

Questo piano di studi offre la massima flessibilità e convenienza nell'apprendimento, poiché è insegnato interamente online.

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, 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 progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Sarai supportato da un innovativo sistema video interattivo sviluppato da esperti rinomati.



02

Obiettivi

L'obiettivo di questo programma educativo è che gli studenti imparino a conoscere l'anatomia umana e animale per la sua successiva applicazione nei processi di modellazione, texturing, illuminazione e rendering in modo preciso. A tal fine, gli studenti lavoreranno sul texturing per la scultura digitale con strumenti all'avanguardia come *Substance Painter* nella creazione, caratterizzazione e modellazione di robot, veicoli e *cyborg* e, infine, nello sviluppo e nella concettualizzazione di *Humanoid*. Grazie a questa specializzazione, gli studenti saranno in grado di 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.





“

*Padroneggia le tecniche, gli strumenti
e i processi coinvolti nella creazione di
progetti di modellazione digitale”*



Obiettivi generali

- ◆ Comprendere la necessità di una buona topologia a tutti i livelli di lo sviluppo e produzione
- ◆ Conoscere l'anatomia umana e animale per applicarla in modo preciso ai processi di modellazione, texturing, illuminazione e rendering
- ◆ Soddisfare la necessità di creare acconciature e abbigliamento per videogiochi, film, stampa 3D, realtà aumentata e virtuale
- ◆ Gestire i sistemi di modellazione, texturing e illuminazione nei sistemi di realtà virtuale
- ◆ Conoscere gli attuali sistemi dell'industria cinematografica e dei videogiochi per ottenere ottimi risultati





Obiettivi specifici

Modulo 1. Texturing per la Scultura Digitale

- ◆ Utilizzo di mappe texture e materiali PBR
- ◆ Utilizzare i modificatori di texture
- ◆ Applicare *software* generatori di mappe
- ◆ Creare texture *baked*
- ◆ Gestire il texturing per generare miglioramenti nella modellazione
- ◆ Utilizzare sistemi ottimale di importazione/esportazione tra programmi
- ◆ Gestire *Substance Painter* in modo avanzato

Modulo 2. Creazione di macchinari

- ◆ Creare, caratterizzare e modellare robot, veicoli e *cyborg*
- ◆ Gestire le maschere di modellazione interne
- ◆ Far evolvere robot, veicoli e *cyborg* attraverso il tempo e il decadimento scolpendo forme e utilizzando *Substance Painter*
- ◆ Adattarsi all'estetica biomimetica, fantascientifica o dei *cartoni* animati
- ◆ Creare uno studio di illuminazione in Arnold
- ◆ Gestire il rendering in estetica fotorealistica e non fotorealistica
- ◆ Avviare il rendering *wireframe*

Modulo 3. Umanoidi

- ◆ Gestire e applicare l'anatomia alla scultura umana
- ◆ Conoscere una corretta topologia ai modelli da utilizzare per l'animazione 3D, i videogiochi e la stampa 3D
- ◆ Caratterizzare e stilizzare personaggi umanizzati
- ◆ Realizzare retologie manuali con 3ds Max, Blender e Zbrush
- ◆ Creare gruppi di persone e oggetti multipli
- ◆ Utilizzare mesh predefinite e di base di esseri umani



Impara a gestire e applicare l'anatomia alla scultura umana e la retologia manuale con 3DS Max, Blender e ZBrush"

03

Direzione del corso

Il personale docente di ogni programma di TECH è composto da veri esperti e professionisti del settore, che hanno dedicato gran parte della loro carriera alla ricerca e allo sviluppo nel campo della scultura digitale. Pertanto, non solo insegnano agli studenti in campo teorico e pratico, ma trasmettono anche la loro esperienza e incoraggiano lo spirito critico degli studenti. Questo Esperto Universitario non solo dispone di una metodologia didattica innovativa ed efficace, ma anche di un personale docente altamente qualificato per fornire agli studenti le risposte di cui hanno bisogno su questa complessa ed entusiasmante carriera.





“

Impara dall'esperienza di un personale docente composto da veri professionisti della scultura digitale”

Direzione



Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Modellatore 2D/3D *freelance* e generalista
- *Concept art* e modellazione 3D per Slicecore, Chicago
- Videomapping e modellazione Rodrigo Tamariz, Valladolid
- Professore di formazione di livello superiore in Animazione 3D ESISV Valladolid - Scuola di Immagine e Suono
- Professore di formazione di livello superiore "GFGS" Animazione 3D Istituto Europeo di Design IED, Madrid
- Modellazione 3D per i falleros Vicente Martinez e Castellón Fandos
- Master in Informatica Grafica, Giochi e Realtà Virtuale Università URJC, Madrid
- Laurea in Belle Arti presso l'Università di Salamanca (specializzazione in Design e Scultura)



04

Struttura e contenuti

Questo Esperto Universitario in Scultura Digitale di Umanoidi, Capelli, Abbigliamento e Animali è diviso in 3 sottosezioni che coprono le 3 linee principali che devono essere affrontate per portare a termine con successo il progetto. Inizialmente si lavora sul texturing per la scultura digitale nella creazione di macchine e nella concettualizzazione di *umanoidi*. Il tutto, condensato in un programma completamente online che, in soli 6 mesi, renderà lo studente un vero professionista nel campo della creazione e dell'editing di *umanoidi*, capelli, vestiti e animali.



“

Acquisisci in soli 6 mesi le conoscenze necessarie per diventare un esperto nella creazione e modifica 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 fotorealistico
 - 1.2.3. No fotorealistici. *Cartoon*
- 1.3. Texture PBR
 - 1.3.1. Texture procedurali
 - 1.3.2. Mappe di colore, albedo e *diffuse*
 - 1.3.3. Opacità e specularità
- 1.4. Miglioramenti della mesh
 - 1.4.1. Mappa delle normali
 - 1.4.2. Mappatura di spostamento
 - 1.4.3. *Vector maps*
- 1.5. Gestori di texture
 - 1.5.1. Photoshop
 - 1.5.2. *Materialize* e sistemi online
 - 1.5.3. Scansione della texture
- 1.6. UVW e *Baking*
 - 1.6.1. *Baked* di texture hard surface
 - 1.6.2. *Baked* di Texture organiche
 - 1.6.3. Unione di *baking*
- 1.7. Esportazioni e importazioni
 - 1.7.1. Formati di texture
 - 1.7.2. FBX, OBJ e STL
 - 1.7.3. Suddivisione vs. DynaMesh

- 1.8. Verniciatura della mesh
 - 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. Miglioramento dei *baked*
 - 1.10.3. Materiali SSS, pelle umana

Modulo 2. Creazione di macchinari

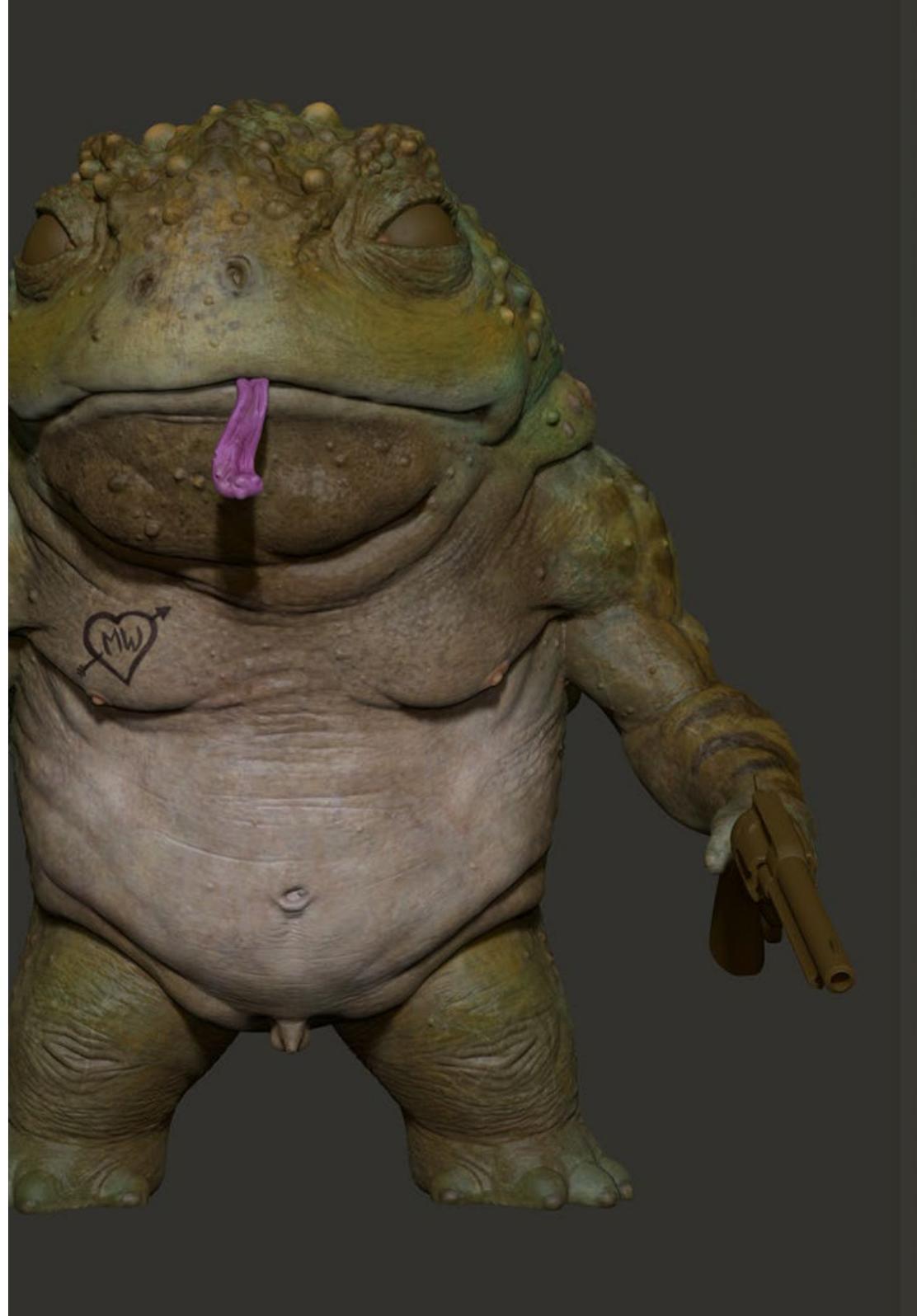
- 2.1. Robots
 - 2.1.1. Funzionalità
 - 2.1.2. *Character*
 - 2.1.3. Le abilità motorie nella sua struttura
- 2.2. Robot despiece
 - 2.2.1. Spazzole IMM e scalpello
 - 2.2.2. Insert Mesh e Nanomesh
 - 2.2.3. Zmodeler in Zbrush
- 2.3. *Cybord*
 - 2.3.1. Sezionato mediante maschere
 - 2.3.2. *TrimAdaptive* e *Dynamic*
 - 2.3.3. Meccanizzazione
- 2.4. Navi e aerei
 - 2.4.1. Aerodinamica e smussamento
 - 2.4.2. Texture delle superfici
 - 2.4.3. Pulizia e dettaglio della mesh poligonale



- 2.5. Veicoli terrestri
 - 2.5.1. Topologia del veicolo
 - 2.5.2. Modellazione per l'animazione
 - 2.5.3. Tracce
- 2.6. Passaggio del tempo
 - 2.6.1. Modelli credibili
 - 2.6.2. Materiali nel tempo
 - 2.6.3. Ossidazioni
- 2.7. Incidenti
 - 2.7.1. Shock
 - 2.7.2. Frammentazioni di oggetti
 - 2.7.3. Pennelli di distruzione
- 2.8. Adattamenti ed evoluzione
 - 2.8.1. Biomimesi
 - 2.8.2. Fantascienza, distopia, utopia e utopie
 - 2.8.3. *Cartoon*
- 2.9. *Render Hardsurface* realistiche
 - 2.9.1. Scena di studio
 - 2.9.2. Luci
 - 2.9.3. Telecamera 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 umane per modellisti
 - 3.1.1. Canone delle proporzioni
 - 3.1.2. Evoluzione e funzionalità
 - 3.1.3. Muscoli superficiali e mobilità
- 3.2. Topologia della parte inferiore del corpo
 - 3.2.1. Tronco
 - 3.2.2. Gambe
 - 3.2.3. Piedi
- 3.3. Topologia della parte superiore del corpo
 - 3.3.1. Braccia e mani
 - 3.3.2. Collo
 - 3.3.3. Testa e viso e interno della bocca
- 3.4. Personaggi caratterizzati e stilizzati
 - 3.4.1. Dettaglio con modellazione organica
 - 3.4.2. Caratterizzazione delle anatomiche
 - 3.4.3. Stilizzazione
- 3.5. Espressioni
 - 3.5.1. Animazioni del viso e layer
 - 3.5.2. *Morpher*
 - 3.5.3. Animazione di texture
- 3.6. Posa
 - 3.6.1. Fisiologia e rilassamento del personaggio
 - 3.6.2. *Rig* con *ZSpheres*
 - 3.6.3. Posa con *motion capture*





- 3.7. Caratterizzazione
 - 3.7.1. Tatuaggi
 - 3.7.2. Cicatrici
 - 3.7.3. Rughe, lentiggini e macchie
- 3.8. Retopologia manuale
 - 3.8.1. In 3ds Max
 - 3.8.2. Blender
 - 3.8.3. ZBrush e proiezioni
- 3.9. Predefiniti
 - 3.9.1. Fuse
 - 3.9.2. Vroid
 - 3.9.3. MetaHuman
- 3.10. Folle e spazi ripetitivi
 - 3.10.1. Scatter
 - 3.10.2. Proxys
 - 3.10.3. Gruppi di oggetti

“

In 3 sottosezioni principali, vengono trattati tutti i contenuti necessari per progettare personaggi, umanoidi e animali”

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:



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



06 Titolo

L'Esperto Universitario in Scultura Digitale di Umanoidi, Capelli, Abbigliamento e Animali garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica 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 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 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 lingu

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

