

Esperto Universitario

Scultura Digitale per Superfici
Rigide, Macchinari e Texturing



Esperto Universitario Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-scultura-digitale-superfici-rigide-macchinari-texturing

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

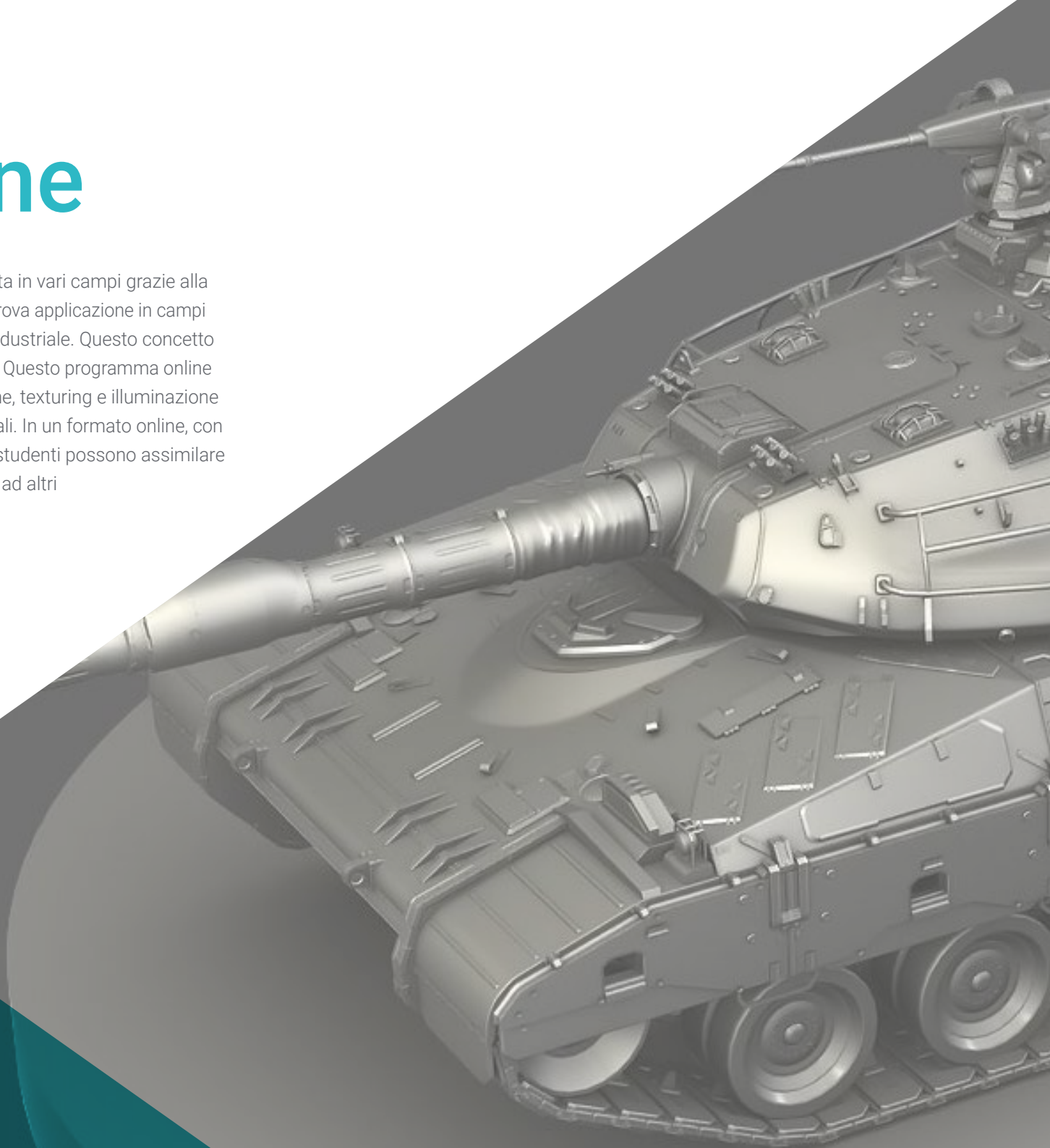
Titolo

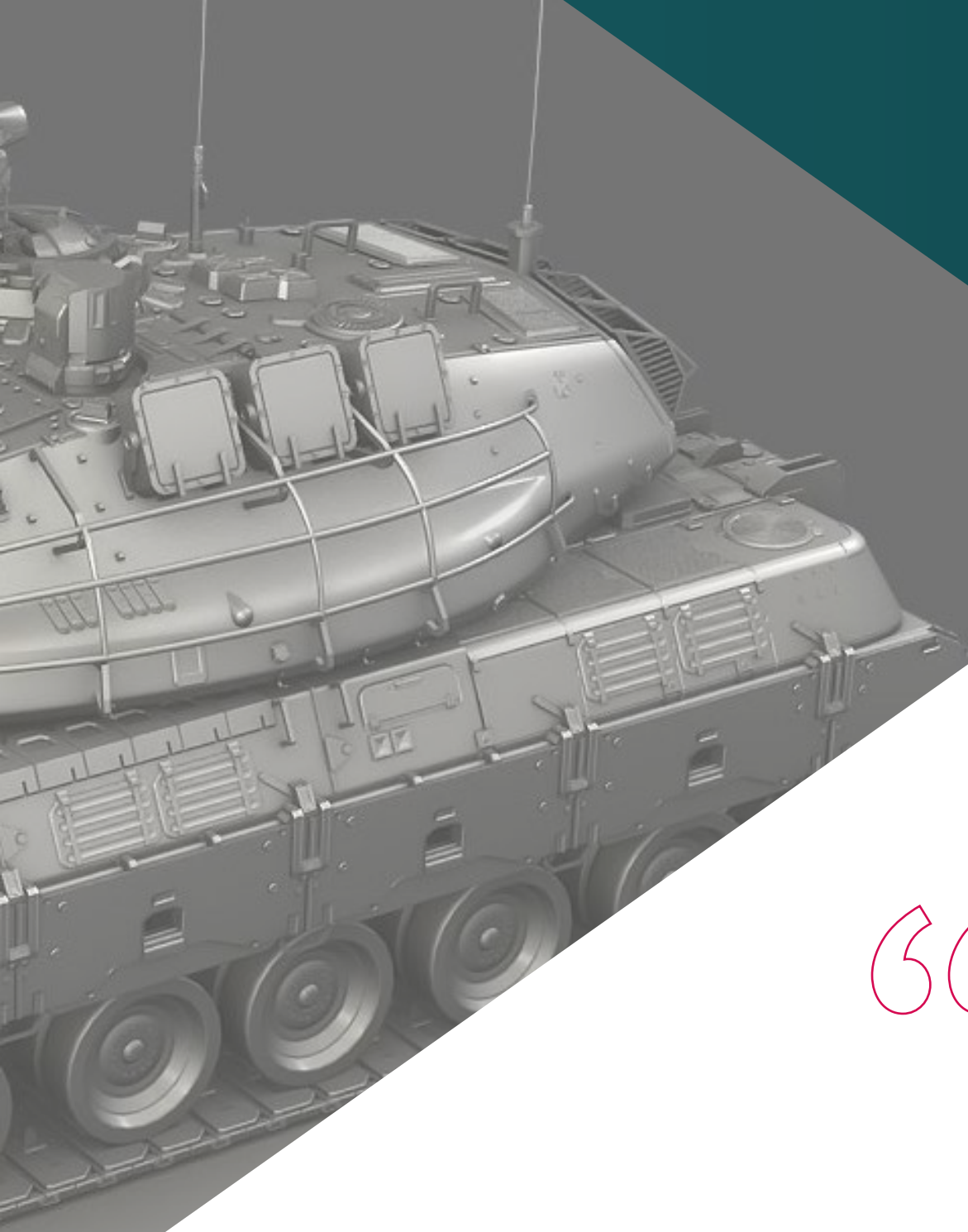
pag. 28

01

Presentazione

La scultura digitale è un'attività che viene sempre più utilizzata in vari campi grazie alla sua efficienza, economicità ed elevate capacità. Ad esempio, trova applicazione in campi come l'architettura, il design, la stampa 3D e la produzione industriale. Questo concetto ha rivoluzionato il concetto di creazione industriale e artistica. Questo programma online è stato sviluppato per padroneggiare i sistemi di modellazione, texturing e illuminazione in sistemi di realtà virtuale per la costruzione di sculture digitali. In un formato online, con metodologia pedagogica *Relearning* e *Learning by Doing*, gli studenti possono assimilare progressivamente i contenuti, adattando le loro competenze ad altri progetti professionali e personali.





“

*Impara tutto ciò che riguarda la
scultura digitale con questo Esperto
Universitario completamente online,
con i propri tempi e ritmi"*

Grazie al risparmio economico derivante dalla possibilità di realizzare modelli o progetti in formato digitale, o di proporre un design specifico, tecniche come la scultura digitale per superfici rigide, macchine e texturing sono diventate sempre più importanti in diversi settori industriali. Questo Esperto Universitario si concentra sui diversi software e sulle diverse tecniche che consentono la creazione di macchine, texture di superfici e rendering di progetti.

Questo programma segue un percorso progressivo attraverso le diverse aree che sono essenziali per scolpire superfici, macchine e texture. La prima area è la creazione di *hardsurface* e superfici rigide. A tal fine, il software 3DS sarà utilizzato con altri strumenti come ZBrush, la modellazione sarà effettuata utilizzando *Edit Poly* e *Splines*. Inoltre, il corso prevede un approccio avanzato alla scultura organica e alla creazione di infoarchitetture e alla loro integrazione in Lumion.

Il secondo aspetto del corso si concentrerà sulle mappe texture e sui materiali PBR, sull'uso dei modificatori di texture e sull'applicazione di software per la generazione di mappe. Creeremo anche texture *baked*, approfondiremo il texturing per generare miglioramenti nella modellazione e faremo un uso complesso dei sistemi di importazione ed esportazione tra i programmi. Lo strumento che imparerai a padroneggiare in questa sezione è *Substance Painter*.

Infine, questo Esperto Universitario guida gli studenti nella creazione di macchine. A tal fine, una sezione sarà dedicata alla creazione, alla caratterizzazione e alla modellazione di robot, veicoli e *cyborg*, nonché all'evoluzione di queste stesse creazioni. Allo stesso modo, sarai in grado di gestire le maschere di modellazione interne, di adattare l'estetica biomimetica, fantascientifica o dei cartoni animati. Inoltre, creerai uno studio di illuminazione in Arnold, gestirai il rendering in estetica fotorealistica e non fotorealistica e imparerai a lanciare il rendering *wireframe*.

Questo corso di studi, tenuto da TECH Global University, è insegnato in formato online, attraverso una metodologia di studio innovativa che permette ai professionisti di avanzare al proprio ritmo nei contenuti, necessitando solo di un dispositivo con una connessione a Internet. Con la possibilità di scaricare i contenuti per la consultazione e raggiungere gli obiettivi di preparazione in soli 6 mesi.

Questo **Esperto Universitario in Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing** 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
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle 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



Hai mai voluto imparare tutto sulla scultura digitale? Questa è l'opportunità più facile, semplice e conveniente che tu possa mai avere"

“

Impara a scolpire digitalmente superfici rigide, macchine e a dare loro texture con i principali programmi sul mercato: 3DS Max, ZBrush o Substance Painter”

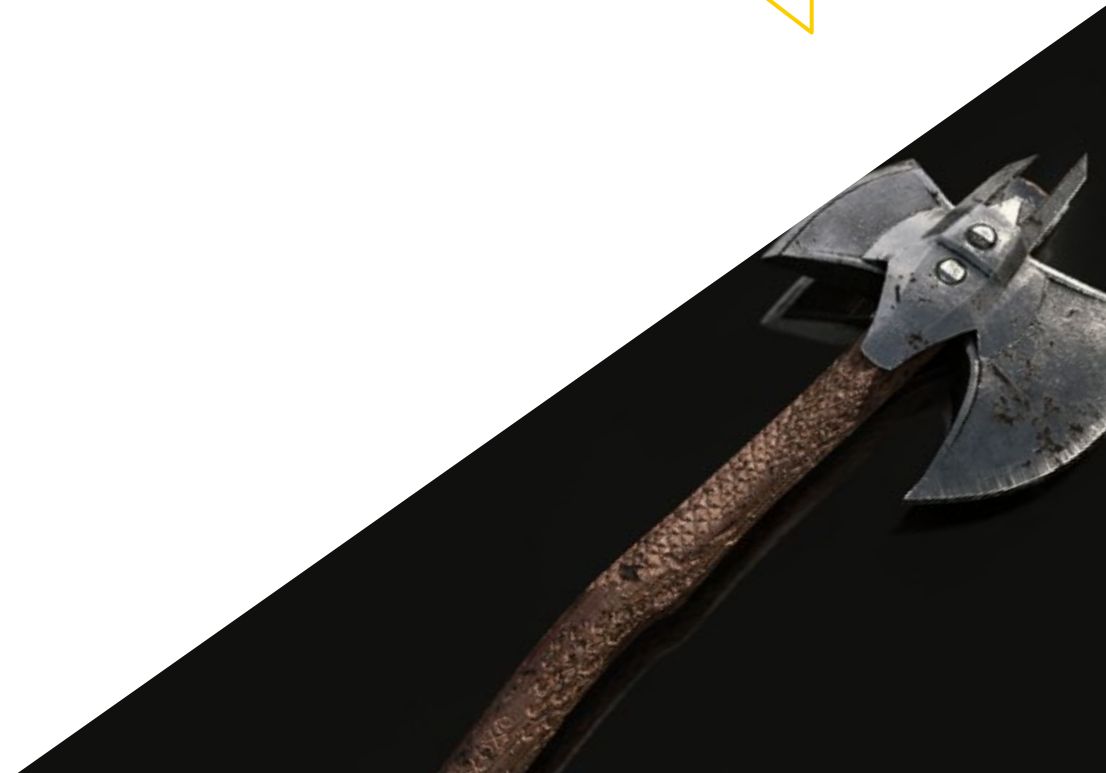
Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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

Impara a creare, caratterizzare e modellare robot, veicoli e cyborg, nonché a far evolvere queste stesse creazioni.

Si tratta di una qualifica diretta, quindi non è necessario presentare un progetto finale per ottenerla.



02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questo programma in Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing è quello di offrire al professionista gli strumenti più recenti nel campo della progettazione. In questo modo, gli studenti potranno incorporare le conoscenze nei loro progetti appena subito dopo aver portato a termine il programma. Potranno così avanzare a livello professionale grazie alle soluzioni e alle tecniche che TECH Global University mette a loro disposizione.



A close-up photograph of a weathered wooden log, showing its textured surface, a prominent knot hole, and several small, dark holes from insects. The log is positioned diagonally across the frame, with the background split into dark teal and light teal geometric shapes.

“

Impara a valorizzare e aggiungere nuove strategie di lavoro non solo ai tuoi clienti, ma anche ai tuoi dipendenti. Diventa il designer che hai sempre desiderato"



Obiettivi generali

- ◆ Comprendere la necessità di una buona topologia a tutti i livelli di sviluppo e produzione
- ◆ Conoscere e utilizzare in modo avanzato vari sistemi di modellazione organica, *Edit poly* e *Splines*
- ◆ Ottenere finiture specializzate di *Hard Surface* e infoarchitetturiche
- ◆ Padroneggiare i sistemi di modellazione, texturing e illuminazione nei sistemi di realtà virtuale
- ◆ Comprendere gli attuali sistemi dell'industria cinematografica e dei videogiochi per ottenere ottimi risultati



Raggiungi nuovi obiettivi professionali con questo Esperto Universitario in *Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchine e Texturing*





Obiettivi specifici

Modulo 1. Creazione di *Hard Surface* e superfici rigide

- ◆ Utilizzare la modellazione per mezzo di *Edit Poly* e *Splines*
- ◆ Gestire in modo avanzato la scultura organica
- ◆ Creare infoarchitetture e integrarle in Lumion
- ◆ Modellare scenografie con 3Ds Max e integrarle con ZBrush

Modulo 2. 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 complessi di importazione/esportazione tra programmi
- ◆ Gestire *Substance Painter* in modo avanzato

Modulo 3. 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*

03

Direzione del corso

Per garantire che il processo di apprendimento degli studenti si svolga in modo adeguato, TECH Global University ha selezionato un personale docente con profili di alto livello. Attraverso il suo insegnamento, gli studenti acquisiranno una comprensione approfondita delle diverse tecniche di lavorazione delle superfici rigide, delle macchine e del texturing e come questo migliora notevolmente i loro progetti, rendendoli più realistici, diventando così esperti di scultura digitale.



“

Avere insegnanti professionisti sul campo è la chiave per imparare a fondo qualsiasi materia"

Direzione



Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Specialista in Scultura Digitale
- *Concept art* e modellazione 3D per Slicecore (Chicago)
- *Videomapping* e modellazione per Rodrigo Tamariz (Valladolid)
- Restauratore presso Geocisa
- Professore di formazione di livello superiore in Animazione 3D ESISV: Scuola di Immagine e Suono Valladolid
- Professore di formazione di livello superiore "GFGS" Animazione 3D Istituto Europeo di Design IED Madrid
- Laurea in Belle Arti presso l'Università di Salamanca, con specializzazione in Design e Scultura
- Master in Informatica Grafica, Giochi e Realtà Virtuale presso l'Università URJC di Madrid



04

Struttura e contenuti

Nel corso del programma di studi, gli studenti acquisiranno le conoscenze e le competenze necessarie per diventare uno specialista in Scultura digitale per macchine per superfici rigide e Texturing. Grazie ai contenuti completi del programma, gli studenti potranno apprendere in modo approfondito la padronanza della tecnica e degli strumenti e delle procedure più utilizzati nel mercato per ottenere finiture di qualità. Tutto ciò consentirà loro di operare correttamente nei diversi scenari che possono presentarsi nella loro pratica professionale.





“

*Trasforma la tua carriera professionale:
approfitta di contenuti aggiornati e di qualità
che miglioreranno le tue competenze”*

Modulo 1. Creazione di *Hard Surface* e superfici rigide

- 1.1. Tecniche e applicazioni scultoree
 - 1.1.1. *Edit Poly*
 - 1.1.2. *Splines*
 - 1.1.3. Modellazione organica
- 1.2. Modello *Edit Poly*
 - 1.2.1. *Loop* ed estrusioni
 - 1.2.2. Geometria di contenimento per la lisciatura
 - 1.2.3. Modificatori e *Ribbon*
- 1.3. Ottimizzazioni della mesh
 - 1.3.1. *Quad*, *Tris* e *Ngon*. Quando usarli?
 - 1.3.2. Boolean
 - 1.3.3. *Low Poly* vs. *High poly*
- 1.4. *Splines*
 - 1.4.1. Modificatori di *Splines*
 - 1.4.2. Percorsi e vettori di lavoro
 - 1.4.3. *Splines* come aiutanti di scena
- 1.5. Scultura organica
 - 1.5.1. Interfaccia ZBrush
 - 1.5.2. Tecniche di modellazione in ZBrush
 - 1.5.3. *Alphas* e pennelli
- 1.6. *Model sheet*
 - 1.6.1. Sistemi di riferimento
 - 1.6.2. Configurazione dei modelli di modellazione
 - 1.6.3. Misure da adottare
- 1.7. Modellazione per l'infoarchitettura
 - 1.7.1. Modellazione delle facciate
 - 1.7.2. Tracciamento dei piani
 - 1.7.3. Modellazione di interni
- 1.8. Scenografia
 - 1.8.1. Creazione di oggetti di scena
 - 1.8.2. Arredamento
 - 1.8.3. Dettagli nella modellazione organica in ZBrush

- 1.9. Maschere
 - 1.9.1. Maschere per la modellazione e la pittura
 - 1.9.2. Maschere geometriche e ID per la modellazione
 - 1.9.3. Occultare mesh, *poligruppi* e *slices*
- 1.10. Design 3D e *Lettering*
 - 1.10.1. Uso di *Shadow Box*
 - 1.10.2. Topologia del modello
 - 1.10.3. Retopologia automatica di ZRemesher

Modulo 2. Texturing per la Scultura Digitale

- 2.1. Texturing
 - 2.1.1. Modificatori di texture
 - 2.1.2. Sistemi *compact*
 - 2.1.3. Slate gerarchia dei nodi
- 2.2. Materiali
 - 2.2.1. ID
 - 2.2.2. PBR fotorealistico
 - 2.2.3. No fotorealistici. *Cartoon*
- 2.3. Texture PBR
 - 2.3.1. Texture procedurali
 - 2.3.2. Mappe di colore, albedo e *diffuse*
 - 2.3.3. Opacità e specularità
- 2.4. Miglioramenti della mesh
 - 2.4.1. Mappa delle normali
 - 2.4.2. Mappatura di spostamento
 - 2.4.3. *Vector maps*
- 2.5. Gestori di texture
 - 2.5.1. Photoshop
 - 2.5.2. *Materialize* e sistemi online
 - 2.5.3. Scansione della texture
- 2.6. UVW e *banking*
 - 2.6.1. *Baked* di texture *hard surface*
 - 2.6.2. *Baked* di Texture organiche
 - 2.6.3. Unione di *baking*

- 2.7. Esportazioni e importazioni
 - 2.7.1. Formati di texture
 - 2.7.2. FBX, OBJ e STL
 - 2.7.3. Suddivisione vs. Dinamesh
- 2.8. Verniciatura della mesh
 - 2.8.1. *Viewport Canvas*
 - 2.8.2. *Polypaint*
 - 2.8.3. *Spotlight*
- 2.9. *Substance Painter*
 - 2.9.1. Zbrush con *Substance Painter*
 - 2.9.2. Mappe di texture *low poly* con dettagli *high poly*
 - 2.9.3. Trattamenti dei materiali
- 2.10. *Substance Painter* Avanzato
 - 2.10.1. Effetti realistici
 - 2.10.2. Miglioramento dei *baked*
 - 2.10.3. Materiali SSS, pelle umana

Modulo 3. Creazione di macchinari

- 3.1. Robots
 - 3.1.1. Funzionalità
 - 3.1.2. *Character*
 - 3.1.3. Le abilità motorie nella sua struttura
- 3.2. Robot despiece
 - 3.2.1. Spazzole IMM e scalpello
 - 3.2.2. Insert Mesh e Nanomesh
 - 3.2.3. Zmodeler in Zbrush
- 3.3. *Cyborg*
 - 3.3.1. Sezionato da maschere
 - 3.3.2. TrimAdaptive e Dynamic
 - 3.3.3. Meccanizzazione

- 3.4. Navi e aerei
 - 3.4.1. Aerodinamica e smussamento
 - 3.4.2. Texture delle superfici
 - 3.4.3. Pulizia e dettaglio della mesh poligonale
- 3.5. Veicoli terrestri
 - 3.5.1. Topologia del veicolo
 - 3.5.2. Modellazione per l'animazione
 - 3.5.3. Tracce
- 3.6. Passaggio del tempo
 - 3.6.1. Modelli credibili
 - 3.6.2. Materiali nel tempo
 - 3.6.3. Ossidazioni
- 3.7. Incidenti
 - 3.7.1. Shock
 - 3.7.2. Frammentazioni di oggetti
 - 3.7.3. Pennelli di distruzione
- 3.8. Adattamenti ed evoluzione
 - 3.8.1. Biomimesi
 - 3.8.2. Fantascienza, distopia, utopia e utopie
 - 3.8.3. Cartoon
- 3.9. *Render Hardsurface* realistiche
 - 3.9.1. Scena di studio
 - 3.9.2. Luci
 - 3.9.3. Telecamera fisica
- 3.10. *Render Hardsurface* NPR
 - 3.10.1. *Wireframe*
 - 3.10.2. *Cartoon Shader*
 - 3.10.3. Illuminismo

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 Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Global University.



“

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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing** 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 Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing**

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
Scultura Digitale
per Superfici Rigide,
Macchinari e Texturing

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

Esperto Universitario

Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing