

# Esperto Universitario

## Texturing



## Esperto Universitario Texturing

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

Accesso al sito web: [www.techtitude.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-texturing](http://www.techtitude.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-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. 22*

06

Titolo

---

*pag. 30*

# 01

# Presentazione

Il processo di texturing è fondamentale nella modellazione tridimensionale, poiché è ciò che fornisce la parte estetica del disegno. Questo potrebbe dare una dimensione più piana o più profonda, e più o meno realistica. La modellazione 3D è attualmente applicata a molti campi tecnologici come: la stampa 3D, la produzione industriale, i disegni di animazione, i videogiochi o i progetti, e la richiesta di professionisti in questo settore va in aumento. Questo corso online offre pertanto le conoscenze necessarie a diventare esperti di Texturing e dare così una buona rifinitura alla modellazione.







“

*Diventa un esperto nel processo di modellazione 3D e di texturing, e impara a utilizzare gli strumenti leader in questo settore"*

Questo Esperto Universitario in Texturing mira a far conoscere i principali strumenti per realizzare questo processo, come 3DS Max, Photoshop o ZBrush. Lo studente acquisirà così le conoscenze necessarie a diventare un vero e proprio esperto di Texturing e sarà in grado di ottenere i risultati che desidera nella sua modellazione, ad esempio per ottenere effetti iperrealistici in animazioni per film, videogiochi, spot pubblicitari ecc.

La prima sezione è un preambolo introduttivo ai concetti indispensabili per la creazione di un modello come *Baking*, per poter apprezzare la maggior quantità di dettagli senza perdere la resa dell'immagine. Il programma di studi approfondisce anche il texturing con lo strumento *Substance Painter*, un software che offre un'ampia gamma di opzioni per lavorare con texture iperrealistiche.

Il programma didattico approfondisce anche il processo di rendering, una fase essenziale quasi quanto il texturing, che viene realizzata alla fine di ogni modello per ottimizzarne la qualità dell'immagine e il suo peso. Inoltre, il rendering ottiene la posa più profonda possibile del disegno, l'illuminazione e la massima qualità dell'immagine. Questo si ottiene utilizzando Marmoset, un software pionieristico nel mondo della scultura digitale.

I contenuti di questo Esperto Universitario in Texturing sono offerti in un formato completamente online, consentendo agli studenti di approfondire le proprie conoscenze alla propria velocità e al proprio ritmo. In questo modo è possibile combinare progetti personali e professionali con il continuo aggiornamento delle conoscenze. Inoltre, un personale docente esperto sarà sempre a disposizione per fornire assistenza agli studenti.

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

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Modellazione 3D con 3D Studio Max
- ♦ 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
- ♦ 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



*Impara a usare strumenti di texturing all'avanguardia come 3DS Max, Substance Painter o Marmoset Toolbag"*

“

*Impara a realizzare il texturing delle tue modellazioni 3D e a renderizzarle, per specializzarti e diventare un esperto del settore”*

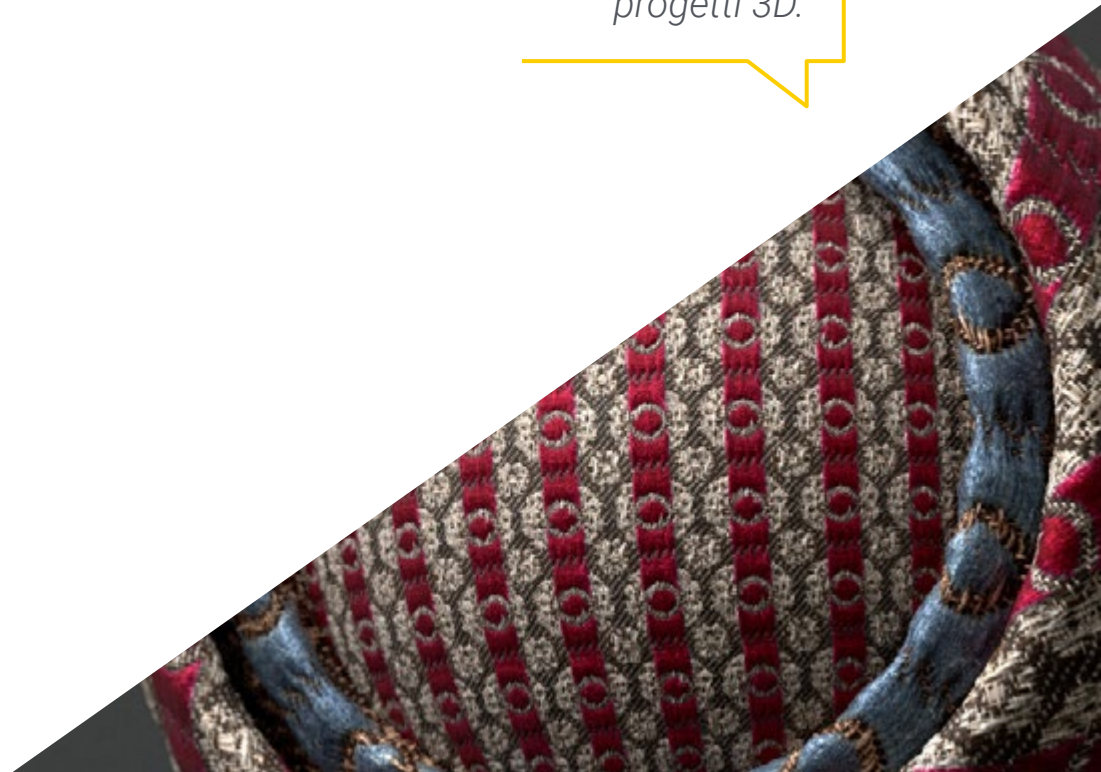
Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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 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.

*Potrai imparare facilmente ad eseguire il texturing al tuo ritmo e coniugare lo studio con altri progetti personali e professionali grazie a questo Esperto Universitario.*

*Iscriviti ora a questo Esperto Universitario in Texturing e impara i trucchi e gli elementi chiave per dare una buona finitura ai tuoi progetti 3D.*





# 02

## Obiettivi

Grazie a questo Esperto Universitario, lo studente non solo sarà in grado di creare un modello 3D, ma anche di texturizzarlo e renderizzarlo. A tal fine, il programma tratta i concetti e gli elementi di base del texturing, gli strumenti più avanzati per questo processo e il processo di rendering. Grazie a una migliore padronanza di ZBrush o *Substance Painter*, lo studente sarà in grado di creare texture iperrealistiche e renderizzarle per ottenere la migliore qualità dell'immagine con il minor peso possibile.







“

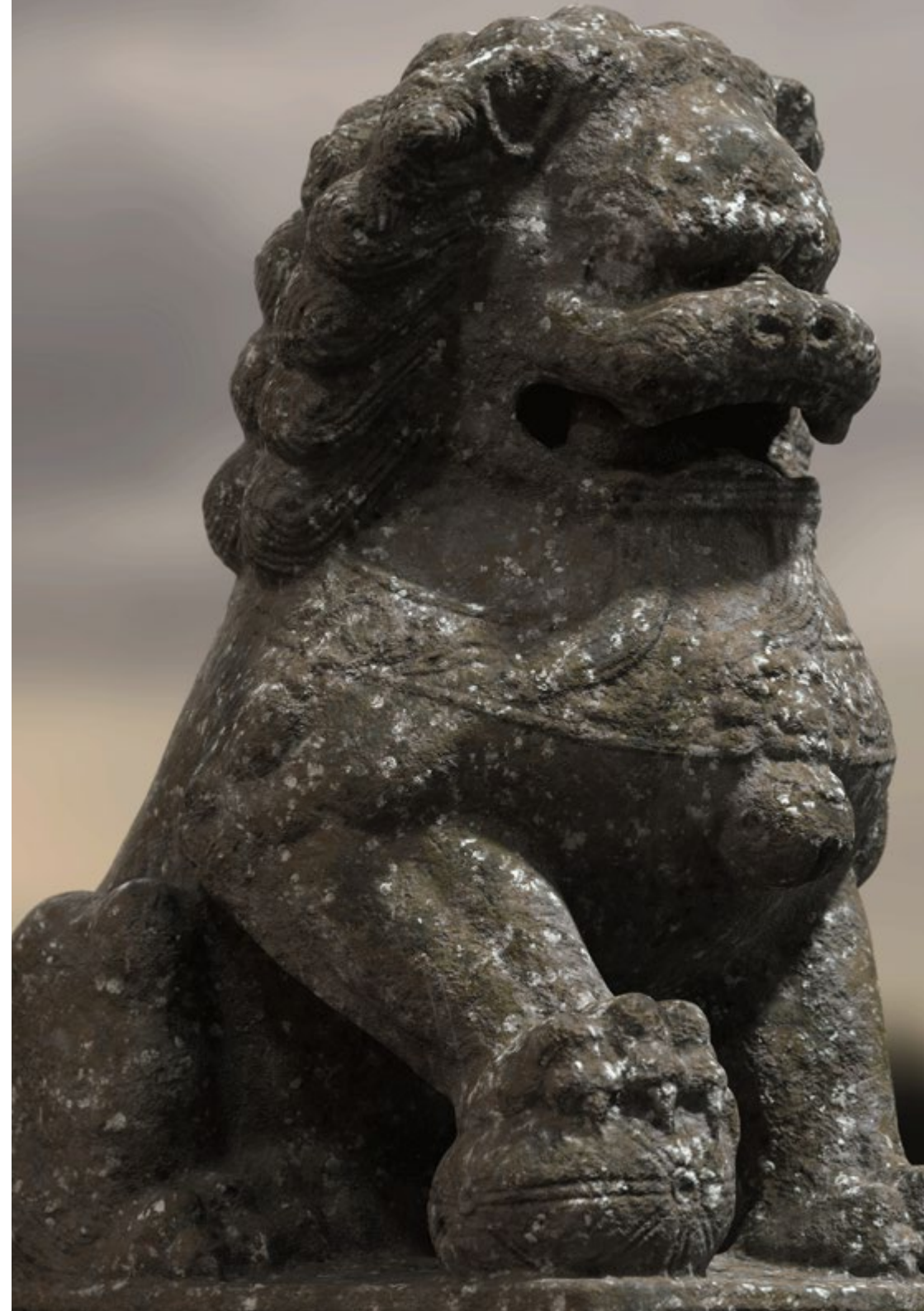
*Padroneggia tutte le strategie di modellazione tridimensionale e migliora il tuo CV grazie a questo corso completamente online"*



## Obiettivi generali

---

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





## Obiettivi specifici

### Modulo 1. Texturing

- ♦ Conoscere e comprendere tutte le mappe di texture e la loro applicazione alla modellazione
- ♦ Conoscere i tipi di materiali oggi esistenti e il loro funzionamento, essendo in grado di crearne uno da zero o di modificarne uno esistente
- ♦ Generare e comprendere le coordinate di mappatura di un modello 3D per il successivo lavoro di texturing
- ♦ Assegnare IDs di Oggetto per lavorare in modo più efficiente sulle texture
- ♦ Lavorare sui modelli da alta a bassa risoluzione e viceversa per ottimizzare ulteriormente il modello, mantenendo gli stessi livelli di dettaglio
- ♦ Creare texture per il modello 3D con diversi programmi

### Modulo 2. Texturing con *Substance Painter*

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

### Modulo 3. Rendering

- ♦ Conoscere a fondo i materiali e lo strumento di rendering del programma Marmoset Toolbag, ampiamente utilizzato da modellatori e scultori 3D
- ♦ Capire come posizionare le luci per creare un ambiente adatto al modello su cui si sta lavorando
- ♦ Creare e posizionare telecamere per ottenere una prospettiva che renda più interessante la modellazione 3D
- ♦ Esportare rendering professionali
- ♦ Ottenere una conoscenza di base dell'animazione di una fotocamera per creare un rendering animato per produrre più effetti
- ♦ Conoscere gli strumenti aggiornati dei programmi
- ♦ Saper realizzare un rendering di base con altri programmi, come Iray, Zbrush, Photoshop e Keyshot



*Impara non solo a creare texture, ma anche a renderizzare con programmi come VRay, ZBrush, Photoshop o Keyshot, in modo facile e confortevole"*



03

# Direzione del corso

Il personale direttivo e docente di questo programma è composto da esperti del settore che hanno dedicato la loro vita professionale alla modellazione tridimensionale. Ciascuno nel proprio campo e con le proprie esperienze, forniranno agli studenti una visione completa delle applicazioni di texturing e rendering, assicurando che vengano appresi sia le conoscenze teoriche e pratiche che i criteri professionali. Nel corso del programma presenteranno contenuti e i vari materiali didattici che hanno sviluppato, grazie a cui lo studente acquisirà le conoscenze più attuali ed esclusive in questo settore.



“

*Esperti e professionisti che hanno dedicato la loro vita professionale alla modellazione tridimensionale guideranno il tuo apprendimento nel corso di questo Esperto Universitario"*



## Direzione



### Dott.ssa Sanches Lalaguna, Ana

- ♦ Artista 3D per videogiochi
- ♦ Generalista 3D presso *NeuroDigital Technologies*
- ♦ Disegnatrice 3D presso *Lalaguna Studio*
- ♦ Modellatrice di figure di videogiochi *Freelance*
- ♦ *Junior Videogame Artist* presso *InBreak Studios*
- ♦ Master di Arte e Design di Videogiochi Da U-tad
- ♦ Laurea in Cinema di Animazione 2D e 3D Da ESDIP

## Personale docente

### Dott. Llorens Aguilar, Víctor

- ♦ Docente di programmi di modellazione tridimensionale
- ♦ Docente in corsi relativi alla modellazione 3D
- ♦ Docente di scratch nella scuola pubblica
- ♦ Laurea in Animazione 3D, Giochi e Ambienti Interattivi







# 04

## Struttura e contenuti

Questo Esperto Universitario è stato sviluppato seguendo le metodologie del *Relearning* e del *Learning by Doing*, metodi di apprendimento all'avanguardia basati sulla conoscenza dello studente e sull'apprendimento autonomo. Grazie a questo metodo e alla perfetta distribuzione di questo piano di studi, in soli 6 mesi si raggiungono le conoscenze necessarie per diventare esperti di Texturing e rendering di Modellazione 3D, consentendo allo studente di affrontare le complessità della creazione di texture con i software più utilizzati nel settore.





“

*Diventa, in soli 6 mesi, un vero e proprio professionista del Texturing e del rendering di modelli tridimensionali"*



## Modulo 1. Texturing

- 1.1. Texturing
  - 1.1.1. *Baking*
  - 1.1.2. PBR. *Physcally Based Rendering*
  - 1.1.3. Texturing di base e composto
  - 1.1.4. Tileable Textures
- 1.2. Coordinate di mappatura. UV
  - 1.2.1. *Unwrap* e cuciture
  - 1.2.2. Editor di UVWs
  - 1.2.3. Opzioni dell'editor
- 1.3. ID dell'oggetto
  - 1.3.1. Assegnazione e funzionalità dell'ID
  - 1.3.2. Materiale multi-oggetto
  - 1.3.3. Applicazione di materiali come istanze
- 1.4. *High Poly* e *baking* delle texture normali in 3DS Max
  - 1.4.1. *High Poly* e *Low poly*
  - 1.4.2. Impostazioni di Proiezione per il *Baking* di *Normal Map*
  - 1.4.3. *Baking* di *Texture Normal Map*
  - 1.4.4. Regolazioni della *Normal Map*
- 1.5. *Baking* di altri materiali con 3DS Max
  - 1.5.1. Applicazione e *baking* della Mappa Sfumata
  - 1.5.2. Materiali composti
  - 1.5.3. Regolazione delle maschere
- 1.6. Retopology in 3DS Max
  - 1.6.1. *Retopology Tools*
  - 1.6.2. Retopology con *Graphite Tool*
  - 1.6.3. Regolazioni della retopology
- 1.7. Texturing con 3DS Max
  - 1.7.1. Proprietà dei Materiali
  - 1.7.2. Textures Baking
  - 1.7.3. Textures Toasting. *Complete Map*, *Normal Map* e *AO Map*





- 1.8. Texturing con Photoshop
  - 1.8.1. *Modello* di coordinate
  - 1.8.2. Aggiunta di dettagli in Photoshop e reimportazione del modello con le texture
  - 1.8.3. Ombreggiatura di una texture
  - 1.8.4. Creare *delle Normal Map*
- 1.9. Coordinate di mappatura con Zbrush
  - 1.9.1. *UV Master*
  - 1.9.2. *Control Painting*
  - 1.9.3. *Unwrap* e *Flatten*
- 1.10. Texturing con Zbrush
  - 1.10.1. Modalità pittura
  - 1.10.2. *Noise Maker*
  - 1.10.3. Proiezione di immagini

## Modulo 2. Texturing con *Substance Painter*

- 2.1. *Substance Painter*
  - 2.1.1. Creare un nuovo progetto e reimportare i modelli
  - 2.1.2. Comandi di base e Interfaccia. Visualizzazione 2D e 3D
  - 2.1.3. *Baking*
- 2.2. Livelli di *Baking*
  - 2.2.1. *World Space Normal*
  - 2.2.2. *Ambient Occlusion*
  - 2.2.3. *Curvature*
  - 2.2.4. *Position*
  - 2.2.5. *ID, Normal, Thickness*
- 2.3. Livelli
  - 2.3.1. Base color
  - 2.3.2. *Roughness*
  - 2.3.3. *Metallic*
  - 2.3.4. Materiale

- 2.4. Maschere e generatori
  - 2.4.1. *Layers* e *UVs*
  - 2.4.2. Maschere
  - 2.4.3. Generatori procedurali
- 2.5. Materiale di base
  - 2.5.1. Tipologie di materiali
  - 2.5.2. Generatori personalizzati
  - 2.5.3. Creazione da 0 di un materiale di base
- 2.6. Pennelli
  - 2.6.1. Parametri e pennelli predefiniti
  - 2.6.2. *Alphas*, *lazy mouse* e simmetria
  - 2.6.3. Creare pennelli personalizzati e salvarli
- 2.7. Particelle
  - 2.7.1. Pennelli per le particelle
  - 2.7.2. Proprietà delle particelle
  - 2.7.3. Particelle usando le maschere
- 2.8. Proiezioni
  - 2.8.1. Preparare le texture
  - 2.8.2. *Stencil*
  - 2.8.3. Clonazione
- 2.9. *Substance Share/Source*
  - 2.9.1. *Substance Share*
  - 2.9.2. *Substance Source*
  - 2.9.3. *Textures.com*
- 2.10. Terminologia
  - 2.10.1. *Normal Map*
  - 2.10.2. *Padding* o *Bleed*
  - 2.10.3. *Mipmapping*





### Modulo 3. Rendering

- 3.1. Marmoset Toolbag
  - 3.1.1. Preparazione della Geometria e formato FBX
  - 3.1.2. Concetti base. Importazione della geometria
  - 3.1.3. Vincoli e materiali
- 3.2. Marmoset Toolbag. Sky
  - 3.2.1. Contesto ambientale
  - 3.2.2. Punti di luce
  - 3.2.3. Luci al di fuori dello Sky
- 3.3. Marmoset Toolbag. Dettagli
  - 3.3.1. Ombra e Pose
  - 3.3.2. Materiali procedurali
  - 3.3.3. Canali e riflessioni
- 3.4. Rendering in tempo reale con Marmoset Toolbag
  - 3.4.1. Esportare l'immagine con trasparenza
  - 3.4.2. Esportazione Interattiva. Marmoset Viewer
  - 3.4.3. Esportazione film
- 3.5. Marmoset Toolbag. Fotocamere animate
  - 3.5.1. Preparazione del modello
  - 3.5.2. Fotocamere
  - 3.5.3. Fotocamera principale. Animazione Interattiva
- 3.6. Marmoset Toolbag. Fotocamere animate avanzate
  - 3.6.1. Aggiunta di nuove fotocamere
  - 3.6.2. Animazione parametrica
  - 3.6.3. Dettagli finali

- 3.7. Marmoset Toolbag 4. Raytrace
  - 3.7.1. Subsurface
  - 3.7.2. Ray Tracing
  - 3.7.3. Aggiunta di fotocamere e rendering delle mappe
- 3.8. Rendering con Substance Painter. Iray
  - 3.8.1. Configurazione di Iray
  - 3.8.2. Viewer Settings
  - 3.8.3. Display Settings
- 3.9. Rendering con ZBrush
  - 3.9.1. Configurazione del materiale
  - 3.9.2. BPR Render e luci
  - 3.9.3. Maschere BPR e rendering finale in Photoshop
- 3.10. Rendering con Keyshot
  - 3.10.1. Da Zbrush a Keyshot
  - 3.10.2. Materiali e illuminazione
  - 3.10.3. Composizione con Photoshop e Immagine Finale



*Grazie a questo Esperto Universitario in Texturing otterrai un curriculum vitae di maggior impatto, oltre a dare una svolta alla tua carriera professionale"*

# 04 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.



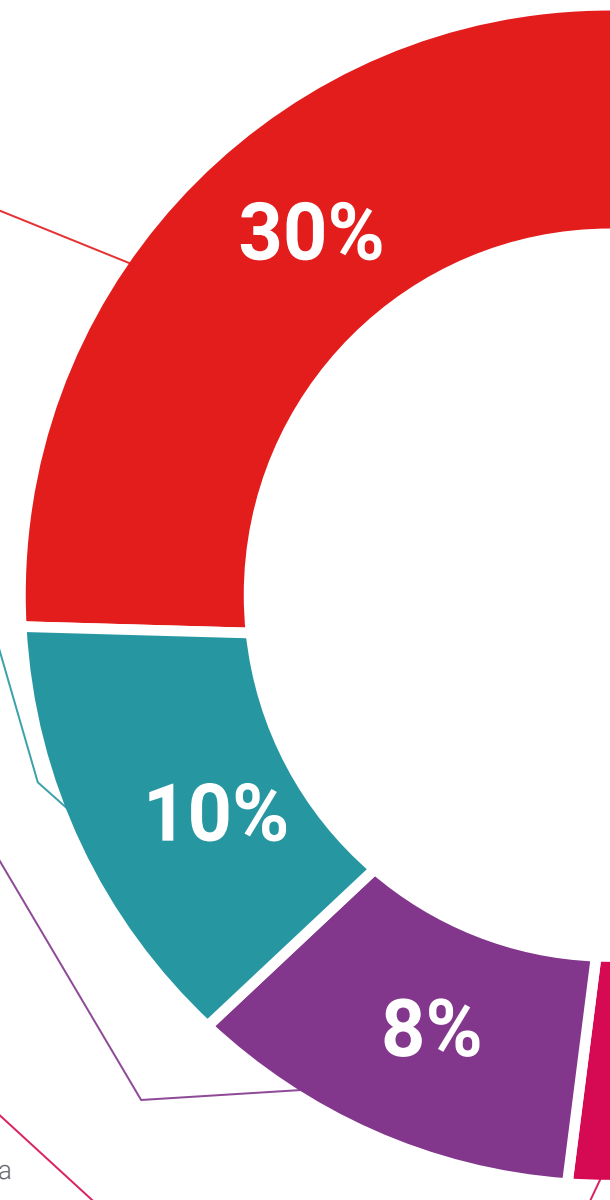
#### **Pratiche di competenze e competenze**

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 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 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 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

Texturing

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

# Esperto Universitario

## Texturing