

Esperto Universitario

Modellazione 3D Umana





Esperto Universitario Modellazione 3D Umana

- » 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/videogiochi/specializzazione/specializzazione-modellazione-3d-umana

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

L'anatomia umana è complessa e ha sempre rappresentato una sfida per i grandi artisti di ogni epoca. Tuttavia, nella modellazione 3D la posta in gioco è più alta, poiché le regole delle proporzioni possono essere spesso disattese e infrante. Gli sviluppatori e i programmatori non devono quindi solo essere specializzati nell'uso e nella gestione degli strumenti, ma devono anche possedere una solida conoscenza della fisiologia umana e della sua interazione con l'ambiente. In questo modo, e tenendo conto delle esigenze dei professionisti del settore, è stato ideato questo programma online, che diventerà il punto di partenza per gli studenti che desiderano progettare personaggi umani per i videogiochi.





“

*Conoscendo le proporzioni del corpo umano,
sarai in grado di creare personaggi realistici
per i videogiochi”*

Sapere come modellare i personaggi umani in 3D è fondamentale per i programmatori che si dedicano al mondo dei videogiochi. Ciò richiede la conoscenza dei movimenti e delle pose che una persona esegue in una determinata situazione (brandire una spada, correre, saltare, ecc.) e di come la luce e l'ombra influenzino ogni caso. Esiste inoltre un'ulteriore componente: la rappresentatività del personaggio. Creare un individuo da zero non è come ricrearlo a partire da un attore specifico.

Ecco perché le grandi aziende sono diventate così selettive quando si tratta di trovare il programmatore giusto. Il candidato deve essere in grado di dimostrare quanto sopra, oltre a possedere le competenze necessarie per lavorare con diversi software, come Maya o Mari.

Di conseguenza, questo Esperto Universitario è stato creato per soddisfare le esigenze degli studenti che desiderano specializzarsi nella modellazione della figura umana. Il programma si distingue da tutti gli altri, in quanto consente di conseguire subito la qualifica (senza preparare una tesi finale), di essere fruito in modalità online, di abbattere le barriere geografiche e di accedere ai contenuti da qualsiasi parte del mondo e a qualsiasi ora del giorno e della notte.

Una qualifica, in sintesi, che aiuterà gli studenti a migliorare la loro visibilità nella professione. Permetterà inoltre loro di iniziare un nuovo percorso professionale, concentrando gli sforzi per diventare indipendenti.

Questo **Esperto Universitario in Modellazione 3D Umana** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti nel campo della modellazione 3D
- ◆ 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 e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



Desideri creare personaggi reali come quelli di Devil May Cry o Last of Us? Iscriviti subito a un programma 100% online"

“

Modellare la figura umana è un lavoro complesso, ma in TECH imparerai i segreti dei grandi professionisti per poterci riuscire”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Con ogni caso di studio presentato nell'Esperto Universitario, sarai sempre più vicino a raggiungere il tuo obiettivo: modellare personaggi 3D.

Immagina di lavorare in ciò che più ti piace e di lavorare in modo indipendente. Grazie a questo programma potrai riuscirci in poche settimane.



02

Obiettivi

Questo Esperto Universitario ha una serie di obiettivi che aiuteranno gli studenti a raggiungere i loro obiettivi professionali. In questo senso, verranno loro fornite le conoscenze più aggiornate per padroneggiare i software di modellazione 3D utilizzati dai grandi protagonisti del settore. Grazie a ciò, lo studente sarà in grado di dimostrare le proprie capacità di ricreare una figura umana e di far crescere qualsiasi personaggio seguendo le linee guida del team creativo.





“

*Si tratta di una sfida, ma non è impossibile.
Iscriviti subito per imparare le diverse
tecniche di scultura professionale”*



Obiettivi generali

- ◆ Ampliare la conoscenza dell'anatomia umana e animale per realizzare creature iperrealistiche
- ◆ Padroneggiare la retopology, le UV e il texturing con lo scopo di perfezionare i modelli creati
- ◆ Creare un workflow 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

“

Desideri modellare personaggi per Capcom, Blizzard o Konami? Acquisisci nuove competenze e raggiungi i tuoi obiettivi”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Anatomia

- ◆ Fare ricerche sull'anatomia umana sia maschile che femminile
- ◆ Creare un corpo umano altamente dettagliato
- ◆ Scolpire il viso in modo iperrealistico

Modulo 2. Retopology e Maya Modelling

- ◆ Padroneggiare le diverse tecniche di scultura professionale
- ◆ Creare una retopology avanzata del corpo e del volto in Maya
- ◆ Approfondire come applicare i dettagli utilizzando alfa e pennelli in Zbrush

Modulo 3. UV e texturing con Allegorithmic Substance Painter e Mari

- ◆ Studiare la modalità più ottimale per le UV in Maya e nei sistemi UDIM
- ◆ Acquisire le conoscenze necessarie per realizzare texture in Substance Painter per i videogiochi
- ◆ Sapere come realizzare texture in Mari per modelli iperrealistici
- ◆ Imparare a creare texture XYZ e mappe *Displacement* sui nostri modelli
- ◆ Approfondire l'importazione delle texture in Maya

03

Direzione del corso

L'esperienza del personale docente dell'Esperto Universitario consentirà agli studenti di raggiungere il massimo livello di specializzazione. Questo gruppo di specialisti lavora attivamente allo sviluppo e alla modellazione dei personaggi dei videogiochi, quindi conosce i dettagli del settore per prendere una figura geometrica di base e trasformarla in Tidus, Kratos, Link o qualsiasi altro personaggio.



“

Modellare personaggi da zero non sarà così complicato quando scoprirai il punto di vista e la metodologia di questo personale docente”

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, *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)



04

Struttura e contenuti

Questo Esperto Universitario in Modellazione 3D Umana prevede un programma suddiviso in tre moduli. Il primo di questi presenterà un'introduzione di base all'anatomia umana, nozione essenziale per qualsiasi programmatore esperto di modellazione. Si passa poi alla scultura professionale e agli strumenti digitali utilizzati per ottenere le texture. Infine, al termine del programma, lo studente sarà in grado di intraprendere, per proprio conto, qualsiasi progetto internazionale che richieda i suoi servizi.





“

Non hai nozioni di anatomia? Desideri conoscere le corrette proporzioni di un corpo umano? Allora questo è il programma perfetto per te”

Modulo 1. Anatomia

- 1.1. Masse scheletriche generali e proporzioni
 - 1.1.1. Le ossa
 - 1.1.2. Il volto umano
 - 1.1.3. Canoni anatomici
- 1.2. Differenze anatomiche tra i generi e le dimensioni
 - 1.2.1. Forme applicate ai personaggi
 - 1.2.2. Curve e linee rette
 - 1.2.3. Effetti, ossa, muscoli e pelle
- 1.3. La testa
 - 1.3.1. Il cranio
 - 1.3.2. Muscoli della testa
 - 1.3.3. Strati: pelle, ossa e muscoli. Espressioni del viso
- 1.4. Il torso
 - 1.4.1. Muscolatura del torso
 - 1.4.2. Asse centrale del corpo
 - 1.4.3. Torsi diversi
- 1.5. Le braccia
 - 1.5.1. Articolazioni: spalla, gomito e polso
 - 1.5.2. Movimento dei muscoli del braccio
 - 1.5.3. Dettaglio della pelle
- 1.6. Modellazione della mano
 - 1.6.1. Ossa della mano
 - 1.6.2. Muscoli e tendini della mano
 - 1.6.3. Pelle e rughe delle mani
- 1.7. Modellazione della gamba
 - 1.7.1. Articolazioni: anca, ginocchio e caviglia
 - 1.7.2. Muscoli delle gambe
 - 1.7.3. Dettaglio della pelle
- 1.8. I piedi
 - 1.8.1. Costruzione di ossa per il piede
 - 1.8.2. Muscoli e tendini del piede
 - 1.8.3. Pelle e rughe dei piedi

- 1.9. Composizione dell'intera figura umana
 - 1.9.1. Creazione completa di una base umana
 - 1.9.2. Attacco delle articolazioni e dei muscoli
 - 1.9.3. Composizione della pelle, dei pori e delle rughe
- 1.10. Modello umano completo
 - 1.10.1. Rifinitura del modello
 - 1.10.2. Minimi dettagli della pelle
 - 1.10.3. Composizione

Modulo 2. Retopology e Maya Modelling

- 2.1. Retopology avanzata del viso
 - 2.1.1. Importazione in Maya e utilizzo di Quad Draw
 - 2.1.2. Retopology del volto umano
 - 2.1.3. *Loops*
- 2.2. Retopology del corpo umano
 - 2.2.1. Creazione di *Loop* nelle articolazioni
 - 2.2.2. *Ngoni* e *Tris*: quando utilizzarli
 - 2.2.3. Affinamento della topologia
- 2.3. Retopology delle mani e dei piedi
 - 2.3.1. Movimento delle piccole articolazioni
 - 2.3.2. *Loop* e *Support Edge* per migliorare la Base mesh dei piedi e delle mani
 - 2.3.3. Differenza di *Loop* per mani e piedi diversi
- 2.4. Differenze tra Maya Modeling e ZBrush *Sculpting*
 - 2.4.1. Diversi workflow per modellare
 - 2.4.2. Modello base *Low Poly*
 - 2.4.3. Modello *High Poly*
- 2.5. Creare un modello umano da zero in Maya
 - 2.5.1. Modello umano a partire dall'anca
 - 2.5.2. Forma di base generale
 - 2.5.3. Mani e piedi e la loro topologia

- 2.6. Trasformazione del modello *Low Poly* in *High Poly*
 - 2.6.1. ZBrush
 - 2.6.2. *High poly*: differenze tra *Divide* e *Dynamesh*
 - 2.6.3. Forme di scultura: alternanza tra *Low Poly* e *High Poly*
 - 2.7. Applicazione dei dettagli in ZBrush: pori, capillari, ecc.
 - 2.7.1. Alfa e pennelli diversi
 - 2.7.2. Dettaglio: pennello *Dam-standard*
 - 2.7.3. Proiezioni e surface in ZBrush
 - 2.8. Creazione avanzata degli occhi in Maya
 - 2.8.1. Creazione dei bulbi oculari: sclera, cornea e iride
 - 2.8.2. Strumento lattice
 - 2.8.3. Mappa di spostamento in Zbrush
 - 2.9. Uso dei deformatore in Maya
 - 2.9.1. Deformatore Maya
 - 2.9.2. Movimento della topologia: Polish
 - 2.9.3. Rifinitura del Maya finale
 - 2.10. Creazione di UV finali e applicazione della mappatura di spostamento
 - 2.10.1. UV del personaggio e importanza delle dimensioni
 - 2.10.2. Texturing
 - 2.10.3. Mappatura di spostamento
- Modulo 3. UVe texturing con Allegorithmic Substance Painter e Mari**
- 3.1. Creazione di UV di alto livello in Maya
 - 3.1.1. UV del volto
 - 3.1.2. Creazione e layout
 - 3.1.3. Advanced UV
 - 3.2. Preparazione di UV per sistemi UDIM incentrati su modelli di grandi produzioni
 - 3.2.1. UDIM
 - 3.2.2. UDIM su Maya
 - 3.2.3. Texture in 4K
- 3.3. Texture XYZ: Cosa sono e come si usano?
 - 3.3.1. XYZ. Iperrealismo
 - 3.3.2. *MultiChannel Maps*
 - 3.3.3. *Texture Maps*
 - 3.4. Texturing: videogiochi e film
 - 3.4.1. Substance Painter
 - 3.4.2. Mari
 - 3.4.3. Tipi di texturing
 - 3.5. Texturing in Substance Painter per i videogiochi
 - 3.5.1. Fare baking da *High* a *Low Poly*
 - 3.5.2. Le texture PBR e la loro importanza
 - 3.5.3. Zbrush con Substance Painter
 - 3.6. Finalizzare le texture di Substance Painter
 - 3.6.1. *Scattering, Translucency*
 - 3.6.2. Texturing dei modelli
 - 3.6.3. Cicatrici, lentiggini, tatuaggi, e trucco
 - 3.7. Texturing facciale iperrealistico con texture XYZ e mappe di colore
 - 3.7.1. Texture XYZ in Zbrush
 - 3.7.2. *Wrap*
 - 3.7.3. Correzione degli errori
 - 3.8. Texturing facciale iperrealistico con texture XYZ e mappe di colore
 - 3.8.1. Interfaccia di Mari
 - 3.8.2. Texturing in Mari
 - 3.8.3. Proiezione di texture della pelle
 - 3.9. Dettaglio avanzato delle Mappe di *Displacement* in Zbrush e Mari
 - 3.9.1. Pittura di texture
 - 3.9.2. *Displacement* per l'iperrealismo
 - 3.9.3. Creazione di *Layer*
 - 3.10. Implementazione di *Shading* e texture in Maya
 - 3.10.1. *Shader* della pelle in Arnold
 - 3.10.2. Occhio iperrealistico
 - 3.10.3. Ritocchi e consigli

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 di 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 business school 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, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. 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

Il Esperto Universitario in Modellazione 3D Umana 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 Modellazione 3D Umana** 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 Modellazione 3D Umana**

N. di 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.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Modellazione 3D Umana

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

Esperto Universitario Modellazione 3D Umana

