Esperto Universitario

Rigging Avanzato del Viso

tech global university

tech global university

Esperto Universitario

Rigging Avanzato del Viso

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

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-rigging-avanzato-viso

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

Le aziende che sviluppano videogiochi investono molte risorse nel *Rigging* del viso per dare valore aggiunto alle loro produzioni. In effetti, alcuni giochi come L.A Noire hanno basato il loro funzionamento sull'indovinare le intenzioni dei personaggi attraverso le loro espressioni facciali. I progressi tecnologici rendono questo tipo di gesti sempre più credibili. Ad esempio, utilizzando attori con dispositivi di motion capture. Tuttavia, la realtà è che questi processi presentano ancora alcune carenze visibili nei risultati. Per questo TECH ha sviluppato un programma in *Rigging* del viso all'avanguardia nel settore. Con l'obiettivo che i suoi studenti mettano in pratica tecniche innovative che diano una svolta al paradigma attuale. Tutto ciò mediante una metodologia 100% online e senza orari, in modo che lo studente possa organizzarsi in totale libertà.

Un videogioco con espressioni facciali altamente realistiche ha un posto assicurato sul mercato. TECH ha incluso in questo Esperto Universitario le tecniche e gli strumenti più innovativi"

I volti sono senza dubbio il fulcro di ogni produzione. E questo vale sia per il cinema che per i videogiochi. Sventure come la morte di Paul Walker durante le riprese di Fast and Furious hanno evidenziato l'importanza del *Rigging* del viso. Dato che questa tecnica è stata essenziale per decidere di non cancellare il film. Questo è solo un esempio estremo dell'applicazione di questa tecnica, che è più diffusa nell'industria di quanto si possa pensare.

Questa qualifica preparerà quindi il professionista a svolgere uno dei compiti più complessi del *Rigger*. Ciò a causa della diversità dei sistemi e delle deformazioni che si verificano nella stessa area del carattere. Verrà effettuato uno studio anatomico dei muscoli e delle espressioni, si analizzerà separatamente ogni parte del volto e si approfondirà lo studio del *Rigging* dei capelli, sia geometrico che realistico, quest'ultimo generato con lo strumento *xGen*.

Il programma comprende anche il *Rigging* di deformazione del corpo di controllo, come complemento a quello del viso. Il primo fornirà all'animatore un *Set-Up* accessibile e intuitivo per lo sviluppo delle animazioni dei personaggi. Mentre il secondo doterà i personaggi di uno scheletro che articola e deforma la loro geometria. Inoltre, in quest'ultima parte, verranno insegnate diverse metodologie per sviluppare il sistema nel modo più logico e intuitivo possibile.

Questi contenuti saranno completamente disponibili fin dal primo giorno e saranno offerti in modalità 100% online. Inoltre, l'Esperto Universitario non dispone di un calendario, per consentire agli studenti di organizzare i loro orari in base ai propri impegni, favorendo così l'equilibrio tra lavoro e vita privata.

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

- Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in *Rigging del Corpo*
- 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

Una buona rappresentazione del viso farà risaltare il tuo videogioco. Pertanto, le aziende di sviluppo sono alla continua ricerca di Rigger in possesso dell'apprendimento che offre TECH"

Questa qualifica fornisce allo studente le conoscenze, le tecniche e gli strumenti che le aziende richiedono ai loro Rigger"

In TECH imparerai a sviluppare sistemi Blend Shapes, dalla modellazione alla loro configurazione.

Il programma prevede lo sviluppo di script personalizzati, essenziali per il lavoro del Rigger.

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

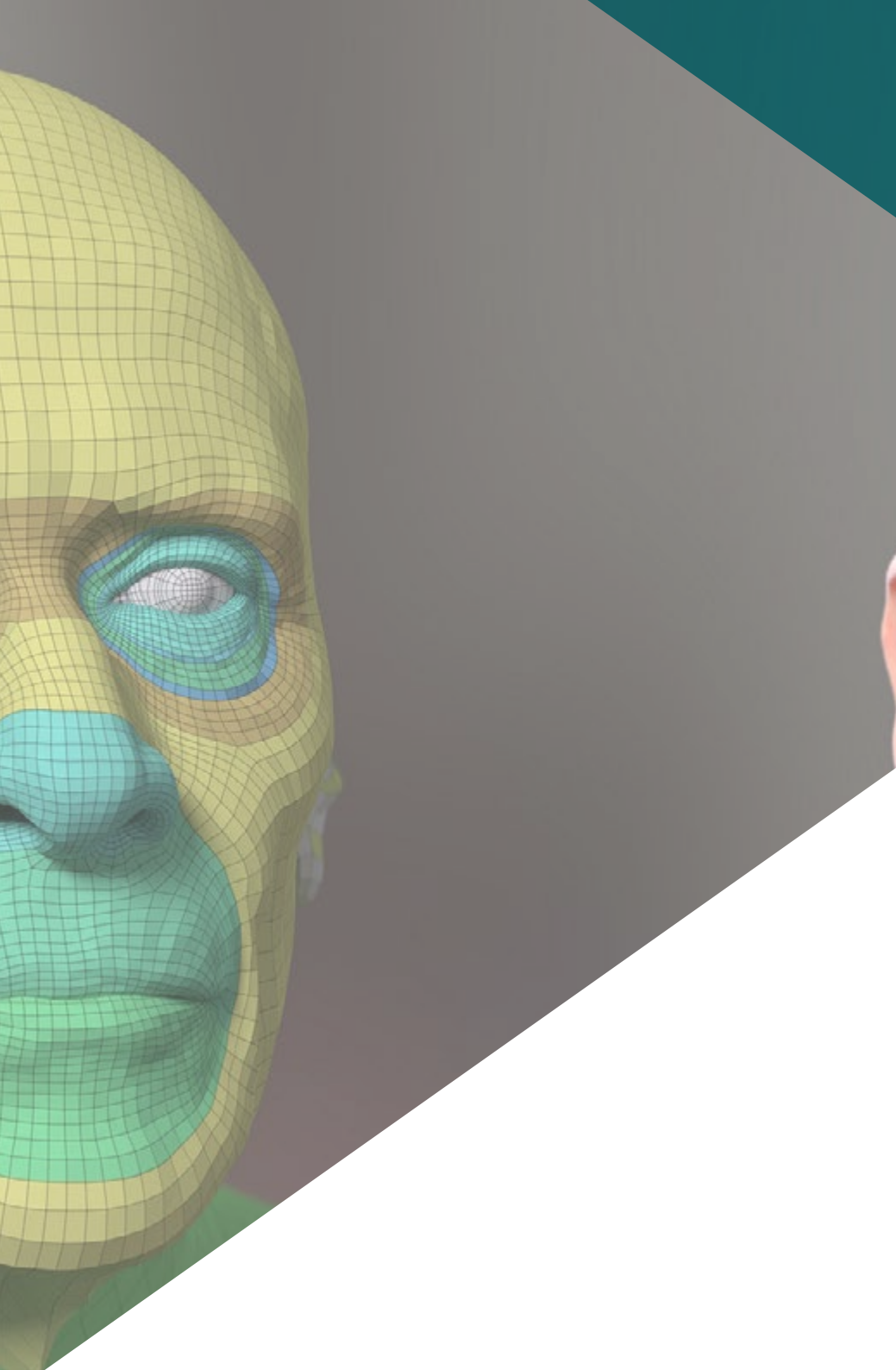
I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

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

02

Obiettivi

Lo studente che svolga l'Esperto Universitario in Rigging Avanzato del Viso sarà in grado di creare *Rig* facciali e di collegarli al resto degli elementi del *Rig*. Verrà analizzata l'anatomia umana e le espressioni, i diversi tipi di sistemi di deformazione e controllo dei *Rig* facciali, e si svilupperanno sistemi *Blend Shapes* da zero, oltre ad approfondire i diversi elementi del viso. Il programma include anche contenuti sul controllo del corpo, sugli strumenti Python e sulla deformazione del corpo per fornire allo studente un'esperienza di apprendimento completa.



TECH ti fornisce gli aspetti chiave per collegare gli oggetti con lo strumento Set Driven Key e le sue funzionalità"

Obiettivi generali

- Sviluppare i *Rig* del viso
- Lavorare su progetti che richiedono *Blend Shapes*
- Automatizzare i processi relativi al *Rig* facciale
- Comprendere la relazione tra il *Rigging* della deformazione del corpo e il sistema osseo
- Familiarizzarsi con il *Rigging* del controllo del corpo
- Presentare al linguaggio di programmazione Python

Lo sviluppo di un buon Rig del viso richiede uno studio anatomico approfondito, per questo motivo è stato riservato un argomento specifico a questo settore"

Obiettivi específicos

Modulo 1. *Rigging* avanzato del viso

- Identificare e analizzare l'anatomia e le espressioni facciali del corpo umano
- Introdurre diversi tipi di sistemi di deformazione del *Rig* facciale
- Introdurre diversi tipi di sistemi di controllo del *Rig* facciale
- Sviluppare sistemi *Blend Shapes*, dalla modellazione alla configurazione
- Sviluppare un sistema di *Rig* per la mascella e la lingua
- Sviluppare un sistema avanzato di lip *Rig* con funzionalità *Sticky Lips*
- Sviluppare il *Rig* degli occhi e il movimento delle palpebre
- Automatizzare i sistemi facciali
- Incorporare sistemi dinamici per il *rig* dei capelli dei personaggi
- Collegare il *Rig* facciale con il *Rig* del corpo

Modulo 2. *Rigging* di controllo del corpo e creazione di strumenti con Python

- Conoscere in maniera approfondita le funzioni di un *Rig* di controllo e della sua importanza
- Padroneggiare lo standard di nomenclatura degli elementi del settore
- Creare e modificare gli elementi di curva di tipo NURBS per la creazione di controlli del *Rig*
- Analizzare il personaggio per impostare un *Rig* di controllo adeguato
- Configurare i controlli in modo appropriato per facilitare la fase di animazione
- Concepire gli strumenti di *Constrain* e le loro possibilità
- Introdurre il linguaggio di programmazione Python per la creazione di strumenti in Autodesk Maya
- Sviluppare *Scripts* personalizzati per il lavoro di *Rigging*

Modulo 3. *Rigging* di deformazione corporale

- Conoscere in maniera specialistica il *Rigging* delle deformazioni e la sua importanza
- Pianificare il sistema osseo studiando la posa del modello
- Concepire i possibili errori che possono verificarsi nel *Rigging* delle deformazioni
- Creare professionalmente una catena ossea attraverso elementi quali *Joints*
- Saper orientare e posizionare correttamente le ossa nel sistema di deformazione
- Eseguire in modo professionale una corretta metodologia nel processo di verniciatura delle influenze sulla geometria
- Concepire come funzionano tutti gli strumenti disponibili in Autodesk Maya per il lavoro di *Skinning*

03

Direzione del corso

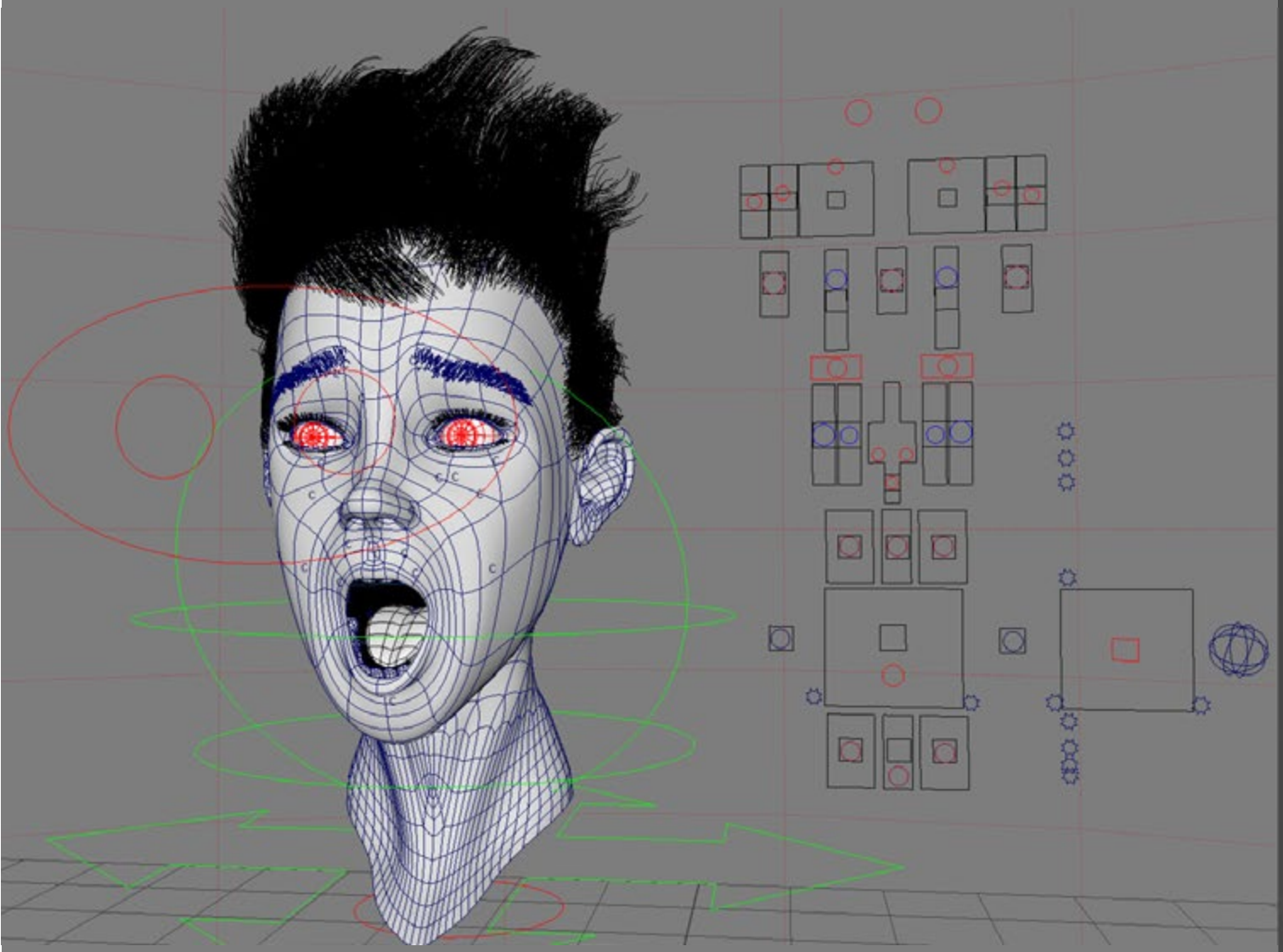
La generazione di espressioni facciali richiede una tecnica molto specifica e ricercata sul mercato. Per la direzione di questo Esperto Universitario sono stati quindi selezionati professionisti con una comprovata esperienza nel campo del *Rigging*. In questo modo, gli studenti possono risolvere non solo questioni teoriche, ma anche dubbi pratici strettamente legati allo svolgimento dell'attività lavorativa.

Le domande più cruciali sorgono nel corso dello sviluppo del progetto. Per questo TECH mette a tua disposizione professionisti con un ampio background lavorativo"

Direzione

Dott. Guerrero Cobos, Alberto

- *Rigger* e animatore del videogioco Vestigion sviluppato da Lovem Games
- Master in Arte e Produzione dell'Animazione presso l'Università del Galles del Sud
- Master in Modellazione di Personaggi 3D Da ANIMUM
- Master in Animazione di Personaggi 3D per Film e Videogiochi Da ANIMUM
- Laurea in Multimedia e Graphic Design presso la Scuola Universitaria di Design e Tecnologia (ESNE)



04

Struttura e contenuti

La struttura di questo programma si concentra sul *Rigging* del viso, ma lo contestualizza con altri elementi di vitale importanza per il lavoro di un *Rigger*. Lo studente apprenderà i metodi di deformazione e controllo facciale attraverso strumenti molto utili in questo campo, come il *Set Driven Key.* Oltre a sistemi complessi come *Sticky Lips* e sistemi per capelli generati da *xGen*. Sono stati inoltre previsti moduli specifici per esaminare le basi del *Rigging* di controllo, le variabili, le funzioni e i loop di Python per il *Rigging* e una revisione dei modelli e dei sistemi di deformazione del corpo.

In TECH imparerai tutto ciò che c'è da sapere sulla configurazione dei comandi joystick per portare le tue competenze in materia di Rigging a un livello superiore"

Modulo 1. *Rigging* avanzato del viso

1.1. *Rig* facciale
- 1.1.1. Metodi di deformazione
- 1.1.2. Metodi di controllo
- 1.1.3. Studio delle espressioni facciali

1.2. *Rigging* del viso con *Blend Shapes*
- 1.2.1. Partizione facciale di *Key Shapes*
- 1.2.2. Modellazione del movimento muscolare
- 1.2.3. Distribuzione delle deformazioni *Blend Shapes*

1.3. *Rigging* del controllo del viso
- 1.3.1. *Set-up* dei controlli del *Joystick*
- 1.3.2. Controlli sul viso
- 1.3.3. Strumento di *Set Driven Key*

1.4. *Rigging* di lingua e mandibola
- 1.4.1. Studio anatomico e approccio
- 1.4.2. Deformazione e controllo della mascella
- 1.4.3. Deformazione e controllo della lingua

1.5. *Rigging* delle labbra
- 1.5.1. Approccio al sistema
- 1.5.2. Deformatore *wire* e controlli
- 1.5.3. Pittura d'influenza

1.6. Sistema *Sticky Lips*
- 1.6.1. *Sticky lips*
- 1.6.2. Approccio al sistema
- 1.6.3. Sviluppo

1.7. Automatizzazioni
- 1.7.1. Vantaggi ed esempi di automazioni facciali
- 1.7.2. Approccio
- 1.7.3. Sviluppo

1.8. *Rigging* di occhi e palpebre
- 1.8.1. Approccio
- 1.8.2. *Rigging* delle deformazioni e controllo degli occhi
- 1.8.3. Sistema delle palpebre

1.9. *Rig* dei capelli
- 1.9.1. Sistemi di capelli
- 1.9.2. Sistema di capelli geometrico
- 1.9.3. Sistema di capelli generati *XGen*

1.10. Collegamento del *Rig* del viso al *Rig* del corpo
- 1.10.1. Analisi del nostro sistema *Rig*
- 1.10.2. Gerarchia di deformatori
- 1.10.3. Gerarchia e prevenzione delle doppie trasformazioni

Modulo 2. *Rigging* di controllo del corpo e creazione di strumenti con Python

2.1. Fondamenti del *Rigging* di controllo
- 2.1.1. Funzione del *Rigging* di controllo
- 2.1.2. Approccio al sistema//Nomenclature
- 2.1.3. Elementi del *Rigging* di controllo

2.2. Curve NURBS
- 2.2.1. NURBS
- 2.2.2. Curve NURBS predefinite
- 2.2.3. Modifica di curve NURBS

2.3. Creazione di controlli sul corpo umano
- 2.3.1. Fondamenti
- 2.3.2. Posizione
- 2.3.3. Forma e colore

2.4. Impostare la posizione iniziale dei controlli
- 2.4.1. Funzione dei *Roots*
- 2.4.2. Approccio
- 2.4.3. Processo di abbinamento

2.5. Elementi *Constrains*
- 2.5.1. *Constrains*
- 2.5.2. Tipi di *Constrains*
- 2.5.3. Uso di *Constrains* nel *Rigging*

2.6. Collegare *Rigging* di deformazione a *Rigging* di controllo
- 2.6.1. Approccio
- 2.6.2. Processo di collegamento con *Parent Constrain*
- 2.6.3. Gerarchia degli elementi e soluzione finale

2.7. *Script Editor*
- 2.7.1. Strumento *Script Editor*
- 2.7.2. Librerie di comandi Maya per Python
- 2.7.3. Creare strumenti personalizzati con la programmazione

2.8. Fondamenti Python per *Rigging*
- 2.8.1. Variabili
- 2.8.2. Funzioni
- 2.8.3. Loop

2.9. Creare *Roots* automaticamente con Python
- 2.9.1. Approccio
- 2.9.2. Comandi necessari
- 2.9.3. Esecuzione riga per riga

2.10. *Script* di collegamento e scollegamento *Rigging* di deformazione e controllo
- 2.10.1. Approccio
- 2.10.2. Comandi necessari
- 2.10.3. Esecuzione riga per riga

Modulo 3. *Rigging* di deformazione corporale

3.1. Sistemi e modelli
- 3.1.1. Revisione del modello
- 3.1.2. Approccio dei sistemi
- 3.1.3. Nomenclature de *Joints*

3.2. Creazione di catene di *Joints*
- 3.2.1. Strumenti di editing di *Joints*
- 3.2.2. Fattori da tenere in considerazione
- 3.2.3. Posizione e gerarchia di *Joints*

3.3. Orientazione di *Joints*
- 3.3.1. L'importanza di una corretta orientazione
- 3.3.2. Strumenti di orientazione di *Joints*
- 3.3.3. Simmetria di *Joints*

3.4. *Skinning*
- 3.4.1. Collegamento tra scheletro e geometria
- 3.4.2. Strumenti per la pittura d'influenze
- 3.4.3. Simmetria delle influenze nel modello

3.5. Pittura d'influenze assolute
- 3.5.1. Approccio al processo di pittura d'influenze
- 3.5.2. Influenze sulle parti del corpo tra due *Joints*
- 3.5.3. Influenze sulle parti del corpo tra tre o più *Joints*

3.6. Influenze della parte inferiore del corpo del personaggio attenuate
- 3.6.1. Movimenti articolari
- 3.6.2. Animazioni per l'attenuazione delle influenze
- 3.6.3. Processo di attenuazione

3.7. Influenze attenuate della parte superiore del corpo
- 3.7.1. Movimenti articolari
- 3.7.2. Animazioni per l'attenuazione delle influenze
- 3.7.3. Processo di attenuazione

3.8. Influenze attenuate di braccio e mano
- 3.8.1. Movimenti articolari
- 3.8.2. Animazioni per l'attenuazione delle influenze
- 3.8.3. Processo di attenuazione

3.9. Influenze attenuate della clavicola
- 3.9.1. Movimenti articolari
- 3.9.2. Animazioni per l'attenuazione delle influenze
- 3.9.3. Processo di attenuazione

3.10. Processi di rifinitura di *Skinning*
- 3.10.1. Riflesso di influenze simmetriche
- 3.10.2. Correzione degli errori con i deformatori
- 3.10.3. *Baking* de deformazioni su *Skin Cluster*

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

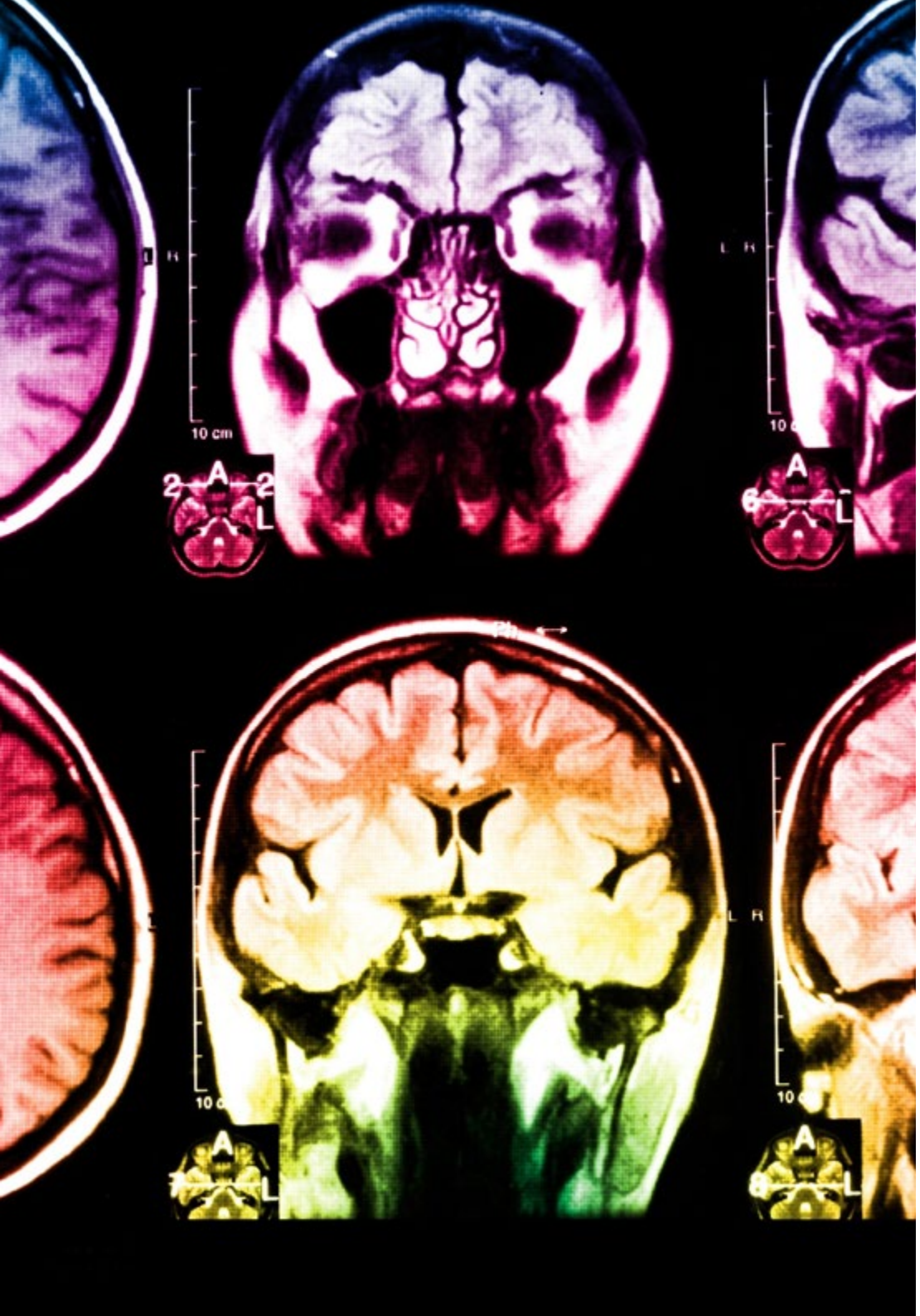
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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:

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.

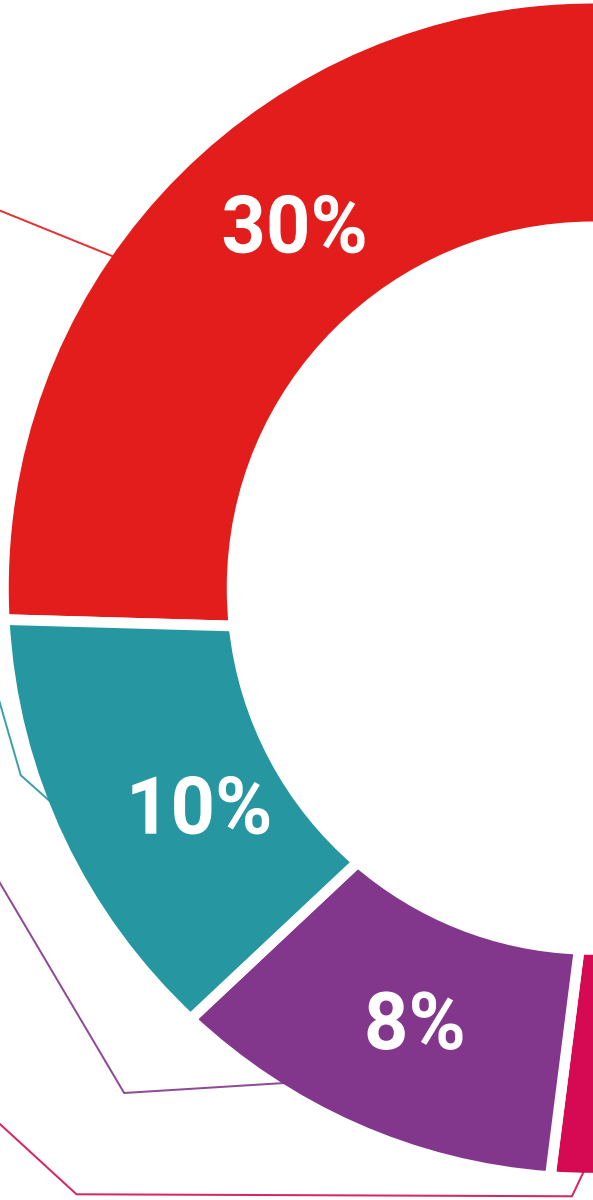
Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.

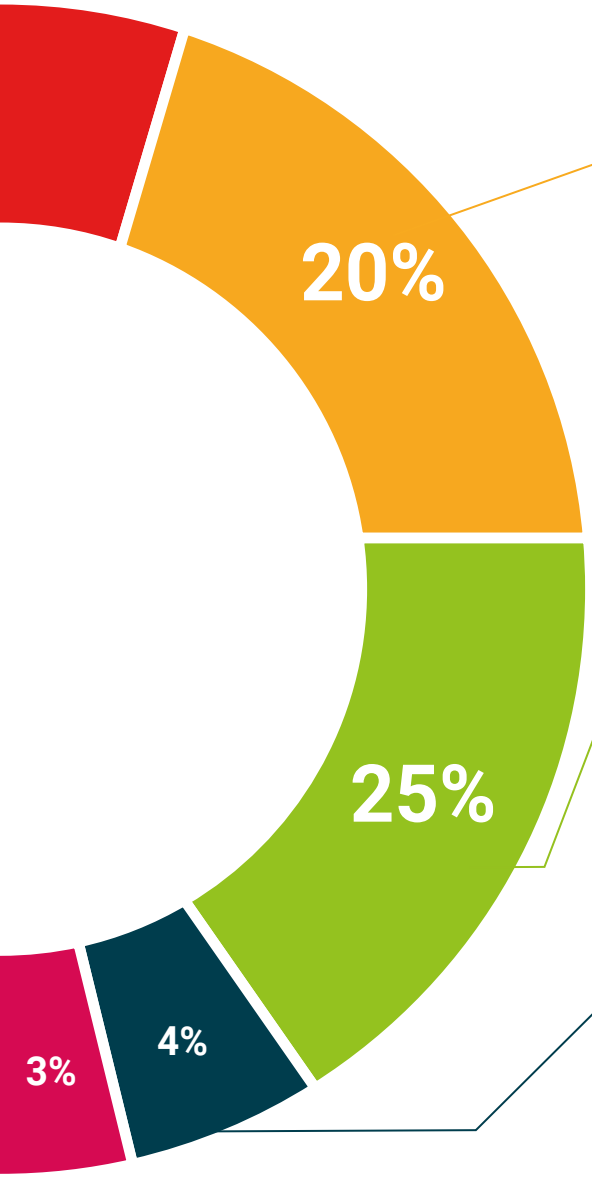
Pratiche di competenze e competenze

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 Rigging Avanzato del Viso 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 Rigging Avanzato del Viso** 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 Rigging Avanzato del Viso**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **18 ECTS**

tech global university

Dott _____, con documento d'identità _____ ha superato con successo e ottenuto il titolo di:

Esperto Universitario in Rigging Avanzato del Viso

Si tratta di un titolo di studio privato corrispondente a 450 horas di durata equivalente a 18 ECTS, con data di inizio dd/mm/aaaa e data di fine dd/mm/aaaa.

TECH Global University è un'università riconosciuta ufficialmente dal Governo di Andorra il 31 de gennaio 2024, appartenente allo Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA).

In Andorra la Vella, 28 febbraio 2024

Dott. Pedro Navarro Illana
Rettore

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH Global University effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

tech global university

Esperto Universitario
Rigging Avanzato del Viso

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

Esperto Universitario
Rigging Avanzato del Viso

tech global university