

Esperto Universitario Rigging del Corpo



Esperto Universitario Rigging del Corpo

- » 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/videogiochi/specializzazione/specializzazione-rigging-corpo

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

Gli utenti dei videogiochi apprezzano due fattori su tutti: il gameplay e la grafica. Sviluppare un personaggio con movimenti realistici non è facile e la creazione di espressioni facciali e corporee credibili è una delle maggiori sfide dell'industria dei videogiochi. Titoli come GTA e The Last of Us hanno approfondito molto questo aspetto, con ottimi risultati. Ciò nonostante, i massimi livelli di questa tecnica sono ancora molto lontani. TECH offre pertanto un programma completo e aggiornato per preparare *Rigger* in grado di sviluppare personaggi iper-realistici. Inoltre, lo studente avrà a disposizione il programma in un'ampia varietà di formati, potendo scegliere quello più adatto alle sue preferenze.





“

Il programma di questo Esperto Universitario approfondisce gli aspetti più specifici del Rigging in modo che lo studente possa diventare un punto di riferimento nel settore"

Il cinema è l'altro settore che attualmente richiede più *Rigger*, e in questo caso la perfezione del risultato finale è d'obbligo. Il settore dei videogiochi consente e richiede standard di qualità più limitati, che sono in linea con i requisiti dei motori. Nei film, tuttavia, è spesso richiesto che il personaggio reale sia indistinguibile da quello fittizio. Una specializzazione che corrisponde pienamente e in tutto e per tutto con l'insegnamento offerto dal programma di questo Esperto Universitario.

Il programma tratta i concetti essenziali del *Rigging*, il ruolo del *Rigger* e la ricerca di un lavoro nel settore. Verranno analizzate in maniera approfondita le fasi del processo di *Rigging*, le parti di un *Rig*, gli strumenti e gli elementi che entrano in gioco. Oltre a imparare a utilizzare lo strumento Autodesk Maya.

Si studierà anche il modello e l'approccio di un sistema meccanico per il personaggio, in linea con le specifiche della produzione. L'intenzione è quella di sviluppare uno scheletro che si articoli e si deformi in modo appropriato. Una volta definite queste prime fasi, verrà affrontato il processo di creazione del *Rigging* di deformazione del corpo.

L'ultimo modulo di questo Esperto Universitario esaminerà gli oggetti NURBS, la loro modifica e gli strumenti *Constrain*. Oltre alla configurazione e alla creazione di altri elementi che faranno funzionare correttamente i controlli. In termini generali, il professionista imparerà a progettare elementi di controllo e a collegarli al *Rig* di deformazione.

Il contenuto, inoltre, è presentato in modalità 100% online e senza orari. Tutti gli argomenti sono disponibili fin dall'inizio, in modo che gli studenti possano lavorare in base al proprio tempo. Si assicura in questo modo che l'alunno possa studiare in base ai suoi tempi e conciliarli con gli impegni personali e lavorativi.

Questo **Esperto Universitario in Rigging del Corpo** 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



In questo programma imparerai a progettare sistemi meccanici realistici per dare ai tuoi progetti la professionalità che richiedono"

“

Familiarizzati con l'applicazione delle restrizioni nella parte del programma dedicato agli strumenti Constrain"

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.

In questa qualifica apprendrai come lavorare con elementi di curva di tipo NURBS per generare controlli per il Rig.

TECH ti fornisce gli strumenti chiave necessari per lavorare con Autodesk Maya in modo ottimale.



02

Obiettivi

Al termine di questo programma, lo studente avrà acquisito tutti gli aspetti chiave per diventare un professionista del *Rigging*. Imparerà a padroneggiare Autodesk Maya, saprà come impostare un sistema osseo corretto, controllare tutti gli strumenti necessari per lo *Skinning*, creare e modificare elementi di curva di tipo NURBS e comprenderà le possibilità di *Constrain*. Inoltre, si familiarizzerà con il linguaggio di programmazione Python per la creazione di strumenti in Autodesk Maya.





“

Con il nostro programma imparerai a creare un sistema osseo adeguato che darà al tuo progetto una base solida"

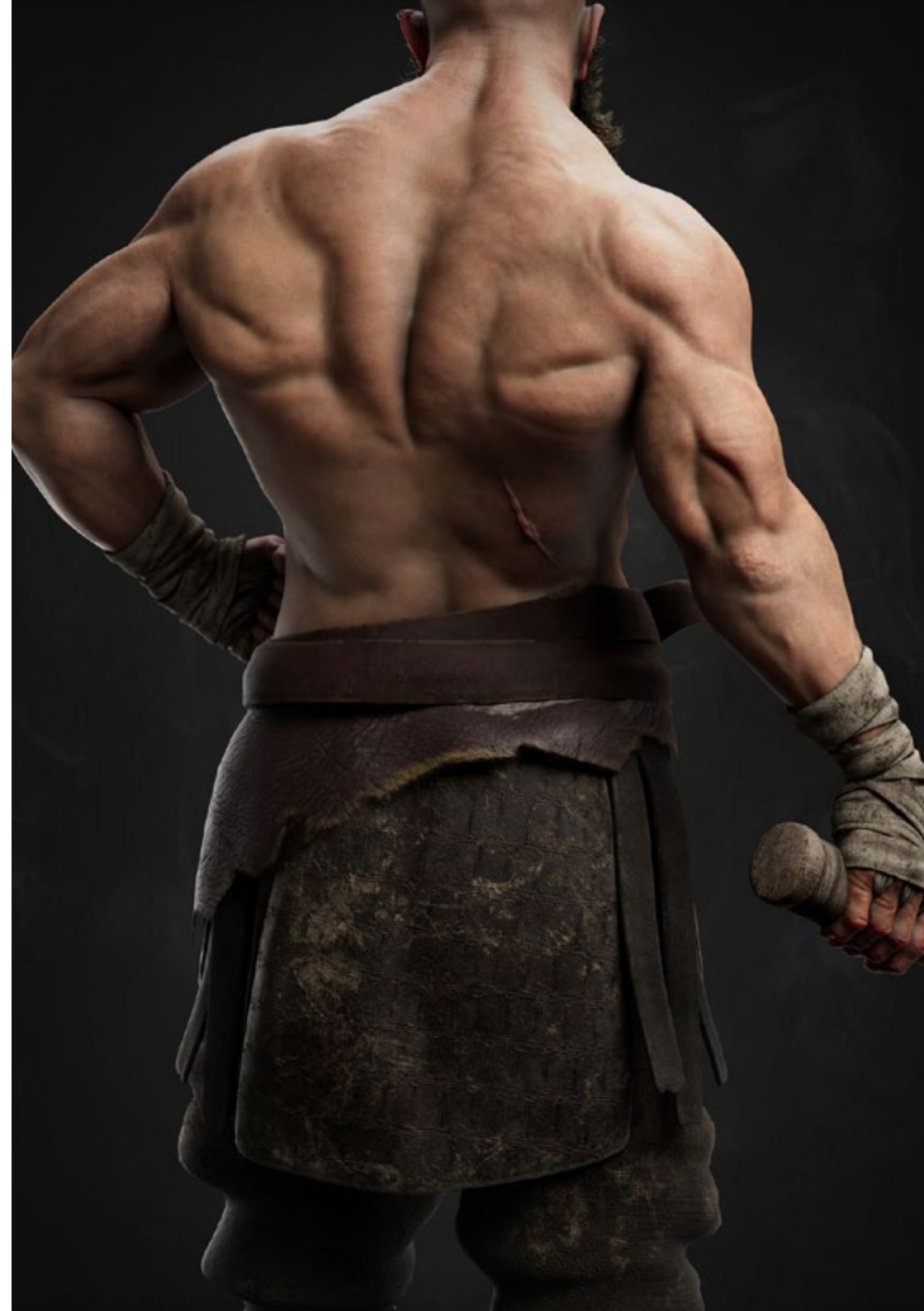


Obiettivi generali

- ♦ Interiorizzare le principali nozioni di *Rigging*
- ♦ Imparare a usare Autodesk Maya
- ♦ 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



Il programma di TECH spiega in dettaglio i modi migliori per utilizzare le curve per creare diversi tipi di oggetti NURBS"





Obiettivi specifici

Modulo 1. *Rigging*

- ♦ Comprendere il ruolo del *Rigger*
- ♦ Avere una conoscenza specialistica della catena di produzione
- ♦ Conoscere le differenze tra la produzione di film e di videogiochi
- ♦ Identificare le fasi di produzione di un *Rigging*
- ♦ Identificare le parti fondamentali di un *Rig*
- ♦ Padroneggiare il software Autodesk Maya come strumento di *Rigging*
- ♦ Conoscere in modo professionale le diverse tipologie di sistemi ed elementi che possono comporre un *Rig* di un personaggio
- ♦ Padroneggiare il sistema di ricerca di lavoro del settore

Modulo 2. *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*

Modulo 3. *Rigging* di controllo del corpo e creazione di strumenti con Python

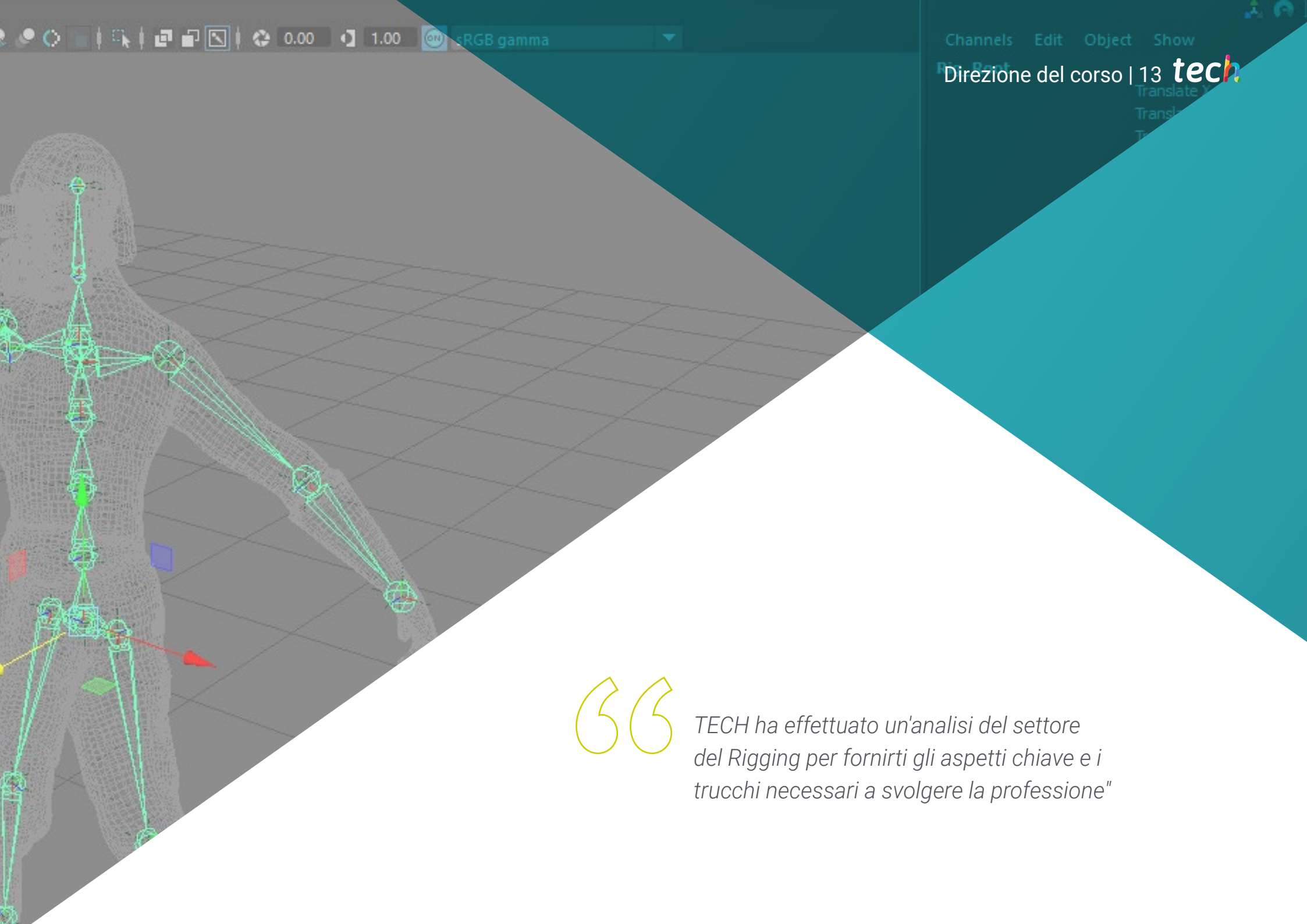
- ♦ Conoscere in maniera approfondita le funzioni di un *Rig* di controllo e della sua importanza
- ♦ Padroneggiare lo standard di nomenclatura degli elementi del settore
- ♦ Creare e modificare gli elementi di curva di tipo NURBS per la creazione di controlli del *Rig*
- ♦ Analizzare il personaggio 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*

03

Direzione del corso

La direzione di questo Esperto Universitario ha ideato un programma di studio ampio e specifico in modo che l'apprendimento dello studente sia davvero ottimale. Include tutte le caratteristiche, i processi e gli strumenti necessari per far diventare il professionista un vero *Rigger*. Inoltre, grazie alla vasta esperienza del personale docente in ambito professionale, verranno forniti consigli applicabili alla realtà del settore e per risolvere i dubbi più pratici.





“

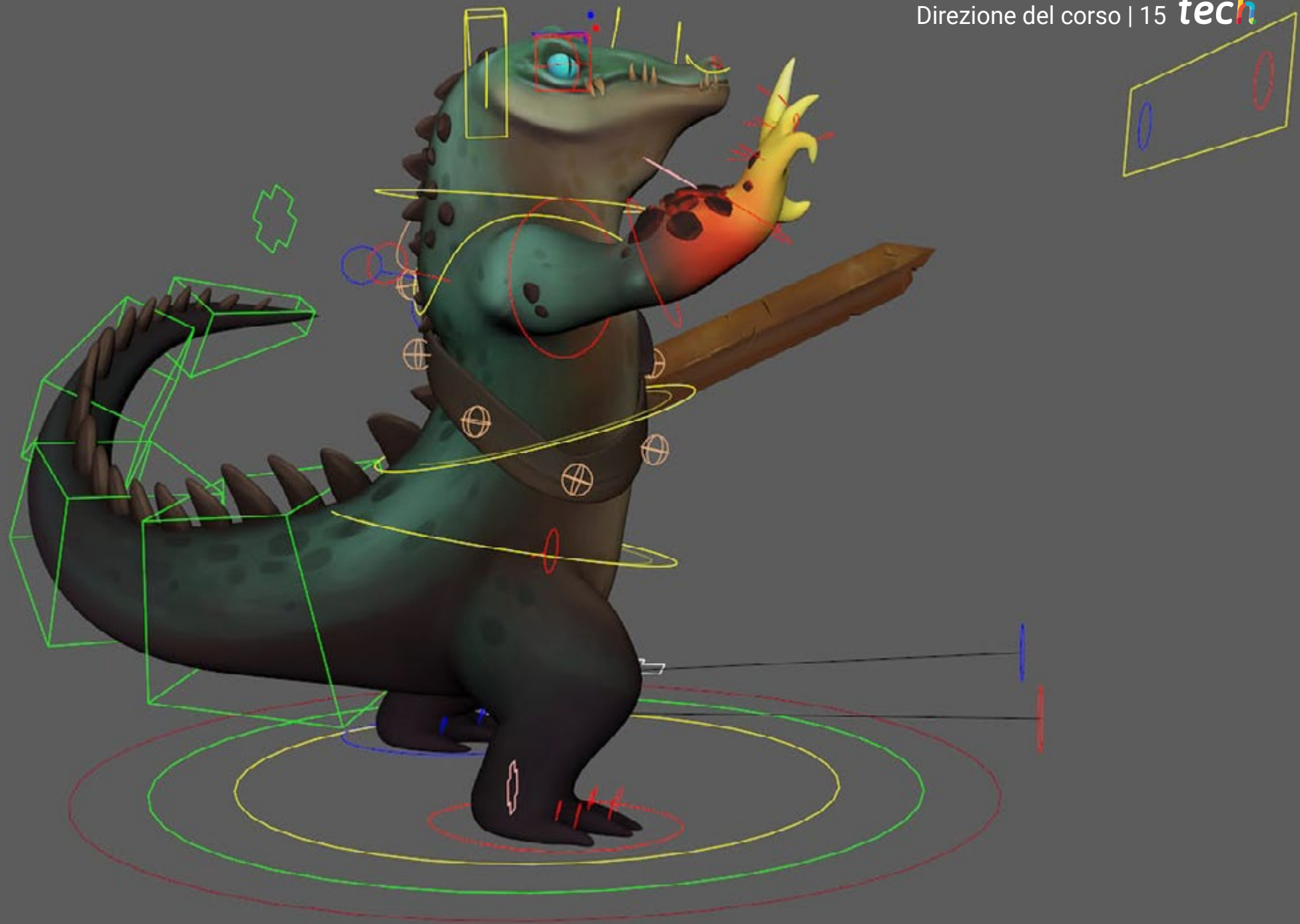
TECH ha effettuato un'analisi del settore del Rigging per fornirti gli aspetti chiave e i trucchi necessari a svolgere la professione”

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

Questo Esperto Universitario passa in rassegna le basi del *Rigging*, per poi passare a sviluppare il *Rigging* della deformazione del corpo, il *Rigging* del controllo del corpo e la creazione di strumenti Python. TECH offre la possibilità di imparare tutto ciò che riguarda i *Joint*, lo *Skinning* e il movimento del corpo: parte inferiore, parte superiore, arti, ecc. Inoltre, lo studente imparerà a creare i propri strumenti per sviluppare più rapidamente i sistemi di controllo, grazie allo *Script Editor* e al linguaggio di programmazione Python accompagnato dalla libreria di comandi Maya.





“

*Riduci i tempi del tuo progetto
combinando lo strumento Script Editor, il
linguaggio di programmazione Python e
la libreria di comandi di Autodesk Maya"*

Modulo 1. Rigging

- 1.1. Il ruolo di *Rigger*
 - 1.1.1. *Riggers*
 - 1.1.2. La produzione
 - 1.1.3. Comunicazione tra i dipartimenti
- 1.2. Fasi del *Rigging*
 - 1.2.1. *Rigging* di deformazione
 - 1.2.2. *Rigging* di controllo
 - 1.2.3. Modifiche e correzioni di bug
- 1.3. Parti di un *Rig*
 - 1.3.1. *Rigging* corporale
 - 1.3.2. *Rigging* facciale
 - 1.3.3. Automatismi
- 1.4. Differenze tra *Rig* per il cinema e per i videogiochi
 - 1.4.1. *Rigging* per cinema di animazione
 - 1.4.2. *Rigging* per videogiochi
 - 1.4.3. Utilizzo contemporaneo di altri software
- 1.5. Studio di modellazione 3D
 - 1.5.1. Topologia
 - 1.5.2. Pose
 - 1.5.3. Elementi, capelli e abbigliamento
- 1.6. Il software
 - 1.6.1. Autodesk Maya
 - 1.6.2. Installazione di Maya
 - 1.6.3. *Plugin* di Maya richiesti
- 1.7. Basi di Maya per *Rigging*
 - 1.7.1. Interfaccia
 - 1.7.2. Navigazione
 - 1.7.3. Pannelli di *Rigging*
- 1.8. Elementi principali di *Rigging*
 - 1.8.1. *Joints* (ossa)
 - 1.8.2. Curve (controlli)
 - 1.8.3. *Constraints*

- 1.9. Altri elementi di *Rigging*
 - 1.9.1. *Cluster*
 - 1.9.2. Deformatori non lineari
 - 1.9.3. *Blend shapes*
- 1.10. Specializzazioni
 - 1.10.1. Specializzazioni como *Rigger*
 - 1.10.2. Il *Reel*
 - 1.10.3. Piattaforme di portafoglio e di impiego

Modulo 2. Rigging di deformazione corporale

- 2.1. Sistemi e modelli
 - 2.1.1. Revisione del modello
 - 2.1.2. Approccio dei sistemi
 - 2.1.3. Nomenclature de *Joints*
- 2.2. Creazione di catene di *Joints*
 - 2.2.1. Strumenti di editing di *Joints*
 - 2.2.2. Fattori da tenere in considerazione
 - 2.2.3. Posizione e gerarchia di *Joints*
- 2.3. Orientazione di *Joints*
 - 2.3.1. L'importanza di una corretta orientazione
 - 2.3.2. Strumenti di orientazione di *Joints*
 - 2.3.3. Simmetria di *Joints*
- 2.4. *Skinning*
 - 2.4.1. Collegamento tra scheletro e geometria
 - 2.4.2. Strumenti per la pittura d'influenze
 - 2.4.3. Simmetria delle influenze nel modello
- 2.5. Pittura d'influenze assolute
 - 2.5.1. Approccio al processo di pittura d'influenze
 - 2.5.2. Influenze sulle parti del corpo tra due *Joints*
 - 2.5.3. Influenze sulle parti del corpo tra tre o più *Joints*

- 2.6. Influenze della parte inferiore del corpo del personaggio attenuate
 - 2.6.1. Movimenti articolari
 - 2.6.2. Animazioni per l'attenuazione delle influenze
 - 2.6.3. Processo di attenuazione
- 2.7. Influenze attenuate della parte superiore del corpo
 - 2.7.1. Movimenti articolari
 - 2.7.2. Animazioni per l'attenuazione delle influenze
 - 2.7.3. Processo di attenuazione
- 2.8. Influenze attenuate di braccio e mano
 - 2.8.1. Movimenti articolari
 - 2.8.2. Animazioni per l'attenuazione delle influenze
 - 2.8.3. Processo di attenuazione
- 2.9. Influenze attenuate della clavicola
 - 2.9.1. Movimenti articolari
 - 2.9.2. Animazioni per l'attenuazione delle influenze
 - 2.9.3. Processo di attenuazione
- 2.10. Processi di rifinitura di *Skinning*
 - 2.10.1. Riflesso di influenze simmetriche
 - 2.10.2. Correzione degli errori con i deformatori
 - 2.10.3. *Baking* de deformazioni su *Skin Cluster*

Modulo 3. *Rigging* di controllo del corpo e creazione di strumenti con Python

- 3.1. Fondamenti del *Rigging* di controllo
 - 3.1.1. Funzione del *Rigging* di controllo
 - 3.1.2. Approccio al sistema//Nomenclature
 - 3.1.3. Elementi del *Rigging* di controllo
- 3.2. Curve NURBS
 - 3.2.1. NURBS
 - 3.2.2. Curve NURBS predefinite
 - 3.2.3. Modifica di curve NURBS
- 3.3. Creazione di controlli sul corpo umano
 - 3.3.1. Fondamenti
 - 3.3.2. Posizione
 - 3.3.3. Forma e colore
- 3.4. Impostare la posizione iniziale dei controlli
 - 3.4.1. Funzione dei *Roots*
 - 3.4.2. Approccio
 - 3.4.3. Processo di abbinamento
- 3.5. Elementi *Constraints*
 - 3.5.1. *Constraints*
 - 3.5.2. Tipi di *Constraints*
 - 3.5.3. Uso di *Constraints* nel *Rigging*
- 3.6. Collegare *Rigging* di deformazione a *Rigging* di controllo
 - 3.6.1. Approccio
 - 3.6.2. Processo di collegamento con *Parent Constraint*
 - 3.6.3. Gerarchia degli elementi e soluzione finale
- 3.7. *Script Editor*
 - 3.7.1. Strumento *Script Editor*
 - 3.7.2. Librerie di comandi Maya per Python
 - 3.7.3. Creare strumenti personalizzati con la programmazione
- 3.8. Fondamenti Python per *Rigging*
 - 3.8.1. Variabili
 - 3.8.2. Funzioni
 - 3.8.3. Loop
- 3.9. Creare *Roots* automaticamente con Python
 - 3.9.1. Approccio
 - 3.9.2. Comandi necessari
 - 3.9.3. Esecuzione riga per riga
- 3.10. *Script* di collegamento e scollegamento *Rigging* di deformazione e controllo
 - 3.10.1. Approccio
 - 3.10.2. Comandi necessari
 - 3.10.3. Esecuzione riga per riga

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.



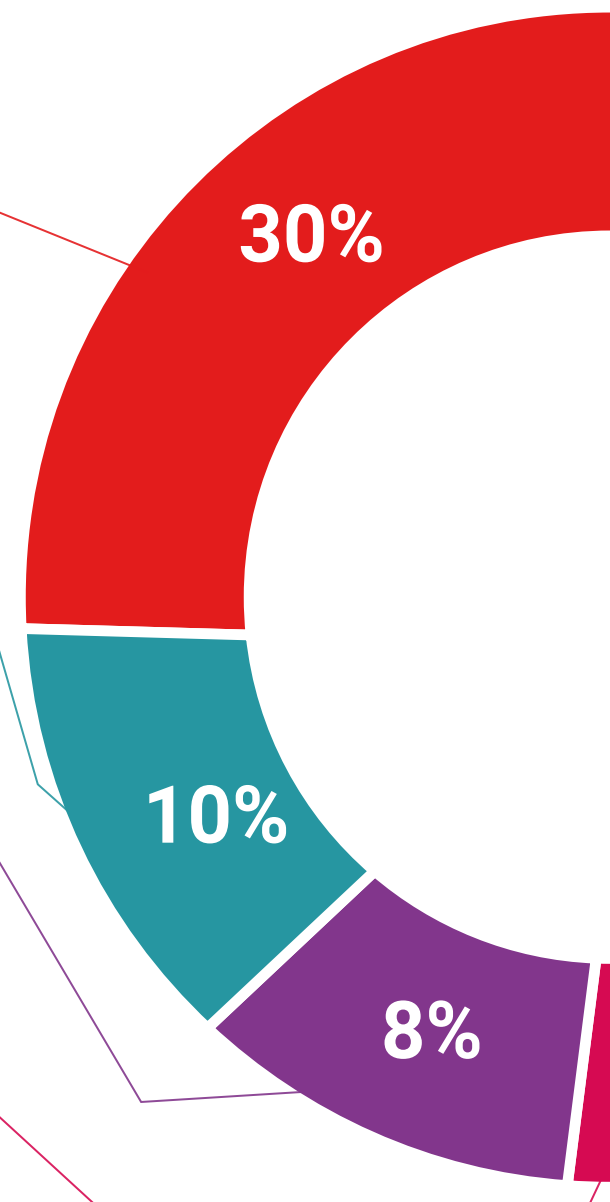
Pratiche di competenze e competenze

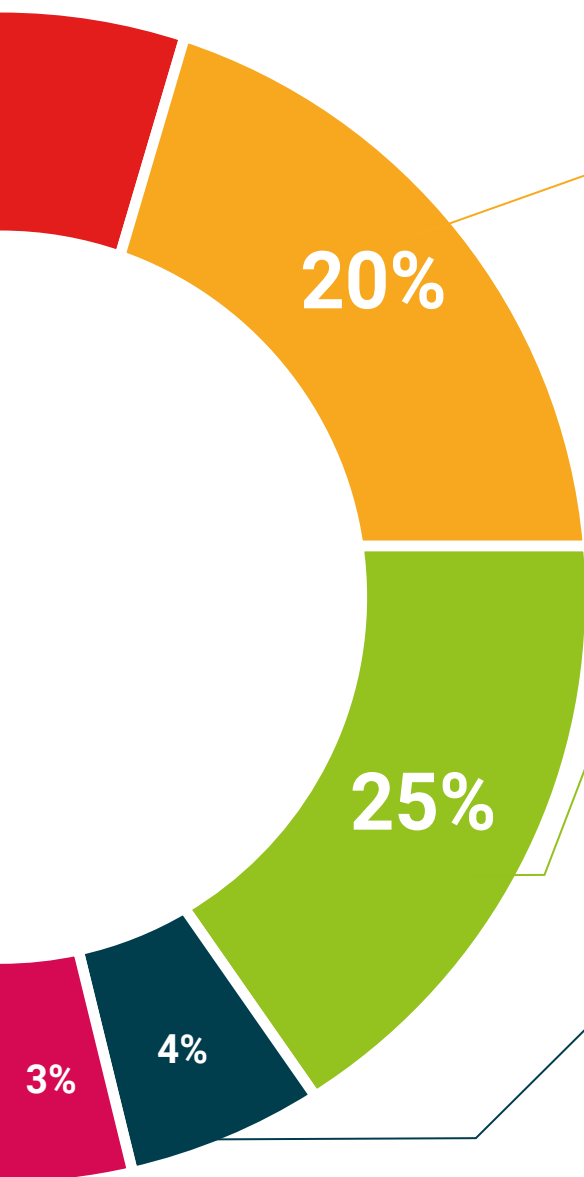
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Lectures 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 del Corpo 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 Corpo** 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 Corpo**

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
Rigging del Corpo

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

Esperto Universitario

Rigging del Corpo

