

# Esperto Universitario

## Produzione di Animazione Stopmotion e 3D





## Esperto Universitario Produzione di Animazione Stopmotion e 3D

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

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-produzione-animazione-stopmotion-3d](http://www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-produzione-animazione-stopmotion-3d)

# 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

L'animazione 3D è lo stile più accettato e diffuso oggi per quanto riguarda alla distribuzione di progetti nei diversi formati audiovisivi, nonché nella loro applicazione nel settore dei videogiochi. Tuttavia, le tecniche di *Stopmotion*, sebbene più antiche, fanno ancora parte della quotidianità di milioni di persone di professionisti che, grazie allo sviluppo della tecnologia, hanno potuto adattare i loro compiti alla domanda dell'industria. Conoscere nel dettaglio entrambe le tecniche e diventare un esperto nel loro impiego in progetti di piccola e grande scala è ora possibile grazie a questo programma molto completo. Attraverso il suo corso 100% Online lo studente sarà in grado di conoscere in dettaglio le chiavi di questi 2 tipi di Animazione, consentendo di implementare nella propria prassi le strategie e le abilità professionali di creazione di personaggi e il loro adattamento ai diversi formati del mercato.



“

*TECH presenta questo programma 100% Online come un'opportunità unica per fare un salto decisivo nella tua carriera professionale diventando un esperto in Produzione in Animazione Stopmotion e 3D”*

Le possibilità che sono sorte attraverso il perfezionamento dell'Animazione 3D nel settore audiovisivo, incorniciando in questo non solo il cinema, ma anche i videogiochi, sono stati enormi, dando ai produttori la possibilità di creare personaggi e scenari sempre più realistici. Tuttavia, lo sviluppo di questa tecnica non sarebbe stato possibile senza lo *Stopmotion*, che, pur essendo considerato più tradizionale, viene ancora utilizzato in migliaia di progetti proprio per il suo carattere continuativo.

Per questo motivo, qualsiasi professionista che voglia eccellere in questo settore deve gestire in dettaglio gli strumenti di entrambe le tecniche, in modo da poter adattare il proprio profilo alla domanda di lavoro più esigente dell'industria, che si distingue tra gli altri colleghi di lavoro. In modo che possano acquisire una qualifica di specializzazione altissima su questo tema, TECH presenta l'Esperto Universitario in Produzione in Animazione di *Stopmotion* 3D.

Si tratta di una qualifica pianificata su 6 mesi e distribuita su 450 ore in cui lo studente avrà accesso al miglior programma relativo alla creazione di progetti su piccola e grande scala che impiegano entrambe le tecniche, nonché nelle varie iniziative che il professionista deve intraprendere durante la sua partecipazione nelle attività di produzione.

Grazie alla completezza con cui è stato progettato questo programma acquisirà una conoscenza ampia e approfondita del settore. Inoltre, con il suo formato 100% Online, potrai organizzare il calendario accademico in modo completamente personalizzato, decidendo non solo quando accedere all'Aula Virtuale, ma da quale dispositivo grazie alla sua ottimizzazione per chiunque abbia una connessione Internet.

Questo **Esperto Universitario in Produzione di Animazione Stopmotion e 3D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Produzione Audiovisiva e Animazione
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Particolare 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 mobile dotato di connessione a internet



*Questa università metterà a tua disposizione tutti gli strumenti accademici per acquisire un grado di specializzazione altissimo in Animazione Stopmotion e 3D”*

“

*Acquisirai le competenze professionali necessarie per affrontare con successo i processi di selezione di aziende del calibro di giganti dell'Industria dell'Animazione come Mackinnon & Saunders”*

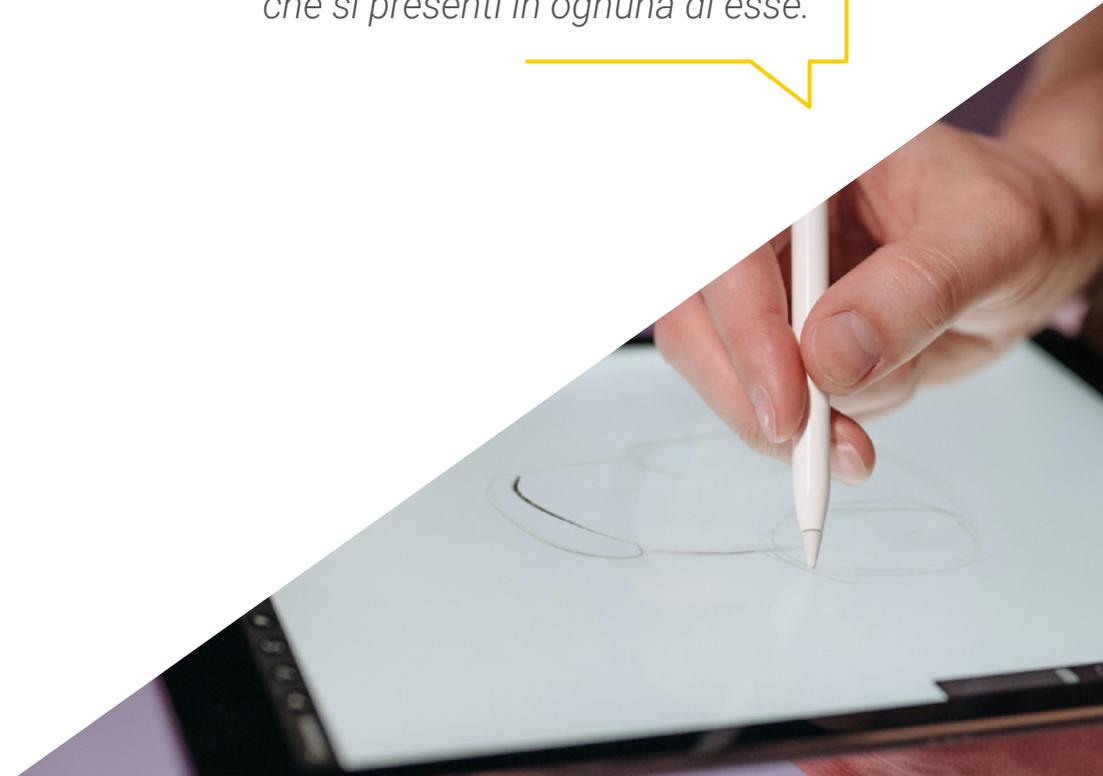
Il personale docente comprende professionisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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 il professionista 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.

*Accedendo a questo Esperto Universitario acquisirai le conoscenze necessarie per conoscere in profondità l'equipaggiamento necessario per realizzare Progetti 3D completi.*

*Approfondirai le fasi del progetto di Produzione in Animazione, in modo da poter risolvere qualsiasi contrattempo che si presenti in ognuna di esse.*



# 02

## Obiettivi

A causa della domanda dell'industria dell'animazione di professionisti che padroneggiano le tecniche di produzione 3D e attraverso lo *Stopmotion*, TECH ha progettato questo Esperto Universitario con l'obiettivo che lo studente possa ottenere un alto grado di specializzazione nella gestione di questi progetti applicati ai diversi formati esistenti oggi. In questo modo, sarà in grado di ampliare e perfezionare le tue abilità e competenze professionali diventando un esperto del settore in meno di 6 mesi grazie agli strumenti pedagogici più innovativi del settore accademico.



“

*Qualunque siano i tuoi obiettivi, TECH ti fornirà gli strumenti necessari per superarli gradualmente e ottenendo come risultato un'esperienza accademica unica e altamente arricchente e qualificante”*



## Obiettivi generali

- ◆ Conoscere nel dettaglio i ruoli necessari del professionista in funzione del tipo di produzione da svolgere, nonché le gestioni dei diversi team nelle fasi del progetto
- ◆ Ottenere una padronanza professionale dei programmi per la gestione dei tempi del team
- ◆ Acquisire una conoscenza completa, aggiornata e completa delle risorse che un produttore deve saper gestire

“

*È possibile applicare le conoscenze acquisite in questo programma a qualsiasi formato: da cortometraggi e lungometraggi, fino alla rappresentazione grafica nei videogiochi”*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Progetti di Animazione *Stopmotion*

- ◆ Imparare da ciascuno dei ruoli coinvolti in una produzione di animazione *Stopmotion*, a seconda delle strumentazioni artistiche utilizzate e della durata del prodotto finale
- ◆ Distinguere le operazioni da eseguire nelle produzioni e la loro durata a seconda del progetto
- ◆ Calcolare il costo monetario per ore di lavoro in base al tipo di lavoratore
- ◆ Calcolare il costo delle attrezzature e dei software necessari

### Modulo 2. Progetti di Animazione 3D

- ◆ Approfondire tutti i ruoli coinvolti in una Produzione di Animazione 3D, a seconda dello stile e delle apparecchiature artistiche utilizzate e della durata del lavoro finale
- ◆ Distinguere le operazioni da eseguire nelle produzioni e la loro durata a seconda del progetto
- ◆ Calcolare il costo monetario per ore di lavoro in base al tipo di lavoratore
- ◆ Calcolare il costo delle attrezzature e dei software necessari

### Modulo 3. Programmi e gestione

- ◆ Preparare lo studente a gestire il tempo come produttore nelle diverse attività che svolge
- ◆ Gestire il tempo del personale coinvolto nella produzione
- ◆ Conoscere le strade da percorrere per reclutare il personale in momenti diversi e a seconda delle esigenze e delle tempistiche
- ◆ Comprendere i modelli di comunicazione tra i diversi reparti
- ◆ Realizzare documenti di importanza vitale in una produzione



# 03

## Direzione del corso

Il personale docente di questo Esperto Universitario in Produzione di Animazione *Stopmotion* 3D 3D è definita sulla base di tre caratteristiche principali: il suo profilo accademico specializzato nel settore, il suo ampio percorso lavorativo nell'industria e la sua qualità umana. Ecco perché lo studente che accede a questa qualifica, troverà nel suo personale docente un insieme di professionisti impegnati nella sua crescita e sviluppo, che metteranno a disposizione il loro tempo e la loro esperienza nella gestione dei Progetti di Animazione in modo da poter trarre da loro una conoscenza ampia e specializzata che consente di diventare un esperto della materia.



“

*L'esperienza del personale docente  
influenzerà positivamente una migliore  
contestualizzazione del contenuto, dandogli  
una visione pratica e adeguando il programma  
alla domanda professionale del mercato”*

## Direzione



### Dott. Cristóbal Rodríguez, Manuel

- Produttore Audiovisivo e Consulente
- Dottorato in Scienze della Comunicazione presso l'Università Rey Juan Carlos
- Master in Intrattenimento TV presso l'Erich Pommer Institut di Berlino
- Laureato in direzione del cinema e del teatro presso ARTTS International UK
- Membro di: Accademia delle Arti e delle Scienze Cinematografiche degli Stati Uniti, Accademia TV e Consiglio di CARTOON

## Personale docente

### Dott. Quiñones Angulo, Marcial

- Regista e Produttore
- Partner fondatore di Planet 141
- Regista e produttore di video musicali
- Produttore di lungometraggi
- Laurea in Ingegneria Elettronica presso la Pontificia Universidad Javeriana



# 04

## Struttura e contenuti

Questa qualifica è stata progettata seguendo gli standard di qualità che differenziano TECH dalle altre università: attualità, completezza, dinamismo e versatilità nel suo formato. Ecco perché lo studente che sceglie questo programma 100% Online scommetterà su un'esperienza accademica adattata alle sue esigenze e a quelle dell'Industria di Produzione in Animazione. Così, grazie all'utilizzo della metodologia pedagogica più innovativa ed efficace del settore e alle decine di ore di materiale aggiuntivo che troverà nell'Aula Virtuale, potrà estrarre questo Esperto Universitario, le prestazioni che consideri per diventare uno specialista esperto nelle tecniche *Stopmotion* e 3D.





“

*Tra le competenze che potrai implementare al tuo profilo professionale con questo Esperto Universitario spicca la gestione delle risorse e del personale in progetti di piccola e grande scala”*

## Modulo 1. Progetti di Animazione in *Stopmotion*

- 1.1. Obiettivi di un progetto in *Stopmotion*
  - 1.1.1. Avvio del progetto
  - 1.1.2. Interludio
  - 1.1.3. Arrivare al progetto
- 1.2. Fasi del progetto
  - 1.2.1. Distinzione
  - 1.2.2. Fasi
  - 1.2.3. Durata
- 1.3. Fasi di sviluppo
  - 1.3.1. Dipartimenti
  - 1.3.1. Ruoli
  - 1.3.3. Lavoro
- 1.4. Fase di pre-produzione
  - 1.4.1. Dipartimenti
  - 1.4.2. Ruoli
  - 1.4.3. Lavoro
- 1.5. Fase di produzione
  - 1.5.1. Dipartimenti
  - 1.5.2. Ruoli
  - 1.5.3. Lavoro
- 1.6. Fase di post-produzione
  - 1.6.1. Dipartimenti
  - 1.6.2. Ruoli
  - 1.6.3. Lavoro
- 1.7. Attrezzatura necessaria
  - 1.7.1. Software
  - 1.7.2. Hardware
  - 1.7.3. Altri
- 1.8. Lungometraggi
  - 1.8.1. Tempi
  - 1.8.2. Gestione del personale
  - 1.8.3. Gestione delle risorse

- 1.9. Cortometraggi
  - 1.9.1. Tempi
  - 1.9.2. Gestione del personale
  - 1.9.3. Gestione delle risorse
- 1.10. Serie
  - 1.10.1. Tempi
  - 1.10.2. Gestione del personale
  - 1.10.3. Gestione delle risorse

## Modulo 2. Progetti di Animazione 3D

- 2.1. Obiettivi di un Progetto di Animazione 3D
  - 2.1.1. Avvio del progetto
  - 2.1.2. Interludio
  - 2.1.3. Arrivare al progetto
- 2.2. Fasi del progetto
  - 2.2.1. Distinzione
  - 2.2.2. Fasi
  - 2.2.3. Durata di ogni fase
- 2.3. Fasi di sviluppo
  - 2.3.1. Dipartimenti
  - 2.3.2. Ruoli
  - 2.3.3. Lavoro
- 2.4. Fase di pre-produzione
  - 2.4.1. Dipartimenti
  - 2.4.2. Ruoli
  - 2.4.3. Lavoro
- 2.5. Fase di produzione
  - 2.5.1. Dipartimenti
  - 2.5.2. Ruoli
  - 2.5.3. Lavoro

- 2.6. Fase di post-produzione
    - 2.6.1. Dipartimenti
    - 2.6.2. Ruoli
    - 2.6.3. Lavoro
  - 2.7. Attrezzatura necessaria
    - 2.7.1. Software
    - 2.7.2. Hardware
    - 2.7.3. Altri
  - 2.8. Lungometraggi
    - 2.8.1. Tempi
    - 2.8.2. Gestione del personale
    - 2.8.3. Gestione delle risorse
  - 2.9. Cortometraggi
    - 2.9.1. Tempi
    - 2.9.2. Gestione del personale
    - 2.9.3. Gestione delle risorse
  - 2.10. Serie
    - 2.10.1. Tempi
    - 2.10.2. Gestione del personale
    - 2.10.3. Gestione delle risorse
- Modulo 3. Programmi e gestione**
- 3.1. Risorse
    - 3.1.1. Tempo
    - 3.1.2. Comunicazione
    - 3.1.3. Altre risorse
  - 3.2. Tempi
    - 3.2.1. Monetizzazione
    - 3.2.2. Ottimizzazione
    - 3.2.3. Contratti
  - 3.3. Flusso di lavoro
    - 3.3.1. *Pipeline*
    - 3.3.2. Sovrapposizione
    - 3.3.3. Compiti
  - 3.4. Lavorare con diverse strumentazioni
    - 3.4.1. Comunicazione
    - 3.4.2. Location
    - 3.4.3. Gestione in sedi diverse
  - 3.5. Gerarchie
    - 3.5.1. Produttore
    - 3.5.2. Rapporti con altri dipartimenti
    - 3.5.3. Delegazione
  - 3.6. Programmi
    - 3.6.1. Programmi
    - 3.6.2. Aggiornamenti
    - 3.6.3. Interazione
  - 3.7. La bibbia della Produzione
    - 3.7.1. Contenuti
    - 3.7.2. Necessità
    - 3.7.3. Usi
  - 3.8. *Postmortem*
    - 3.8.1. Utilità
    - 3.8.2. *Postmortem*
    - 3.8.3. Progetti futuri
  - 3.9. Progetti
    - 3.9.1. Possibilità
    - 3.9.2. Sviluppi
    - 3.9.3. Perdita dell'obiettivo
  - 3.10. Pubblicazione dei progetti
    - 3.10.1. Tempi
    - 3.10.2. Pubblicità
    - 3.10.3. Diffusione

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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di Esperto Universitario in Produzione di Animazione Stopmotion e 3D rilasciato da TECH Global University, la più grande università digitale del mondo.



“

*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 Produzione di Animazione Stopmotion e 3D** 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 Produzione di Animazione Stopmotion e 3D**

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 in  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** global  
university

**Esperto Universitario**  
Produzione di Animazione  
Stopmotion e 3D

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

Esperto Universitario

Produzione di Animazione  
Stopmotion e 3D

