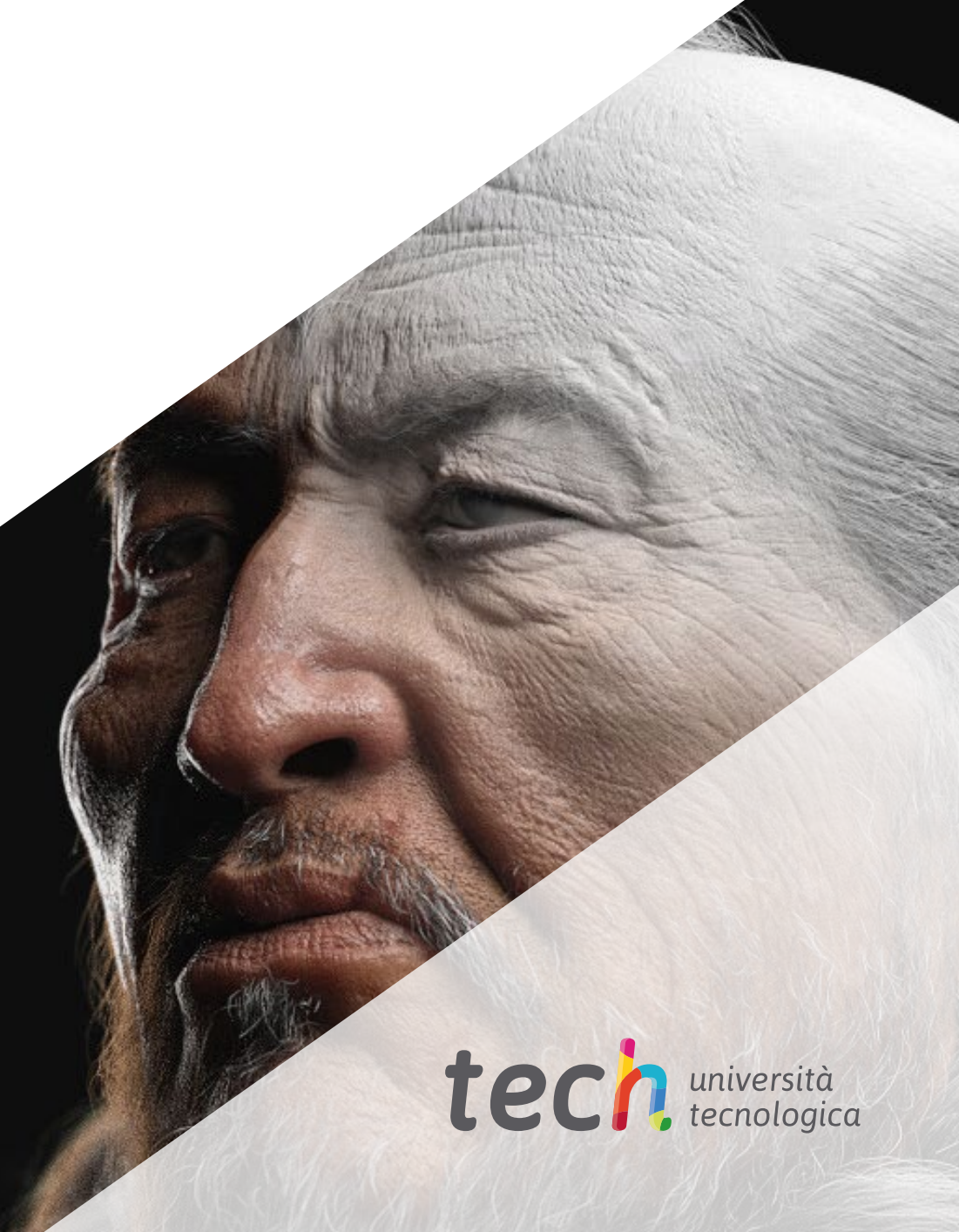


# Esperto Universitario

## Arte 3D per Videogiochi





## Esperto Universitario Arte 3D per Videogiochi

- » Modalità: en ligne
- » Durée: 6 mesi
- » Diplôme: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Heures de cours: 450 h.
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

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

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Struttura e contenuti

---

*pag. 12*

04

Metodologia

---

*pag. 18*

05

Titolo

---

*pag. 26*

# 01

# Presentazione

Con l'avvento delle console di ultima generazione, la modellazione 3D è diventata una disciplina fondamentale. Nessun nuovo titolo importante è concepibile senza un reparto artistico 3D di alto livello. I professionisti specializzati in questo settore tuttavia scarseggiano, per cui le grandi aziende del settore sono alla ricerca di persone di talento che possano aiutarle a raggiungere i loro obiettivi. Questa qualifica fornisce agli studenti le conoscenze e le competenze necessarie per diventare esperti di arte 3D applicata ai videogiochi, in modo da poter avanzare sul piano professionale.



“

*L'arte 3D è fondamentale nello sviluppo dei videogiochi: specializzati e raggiungi il successo in una delle grandi aziende del settore"*

Tra le ultime innovazioni che si sono imposte nell'industria dei videogiochi, una delle più importanti è stato l'arrivo dell'arte 3D in questa disciplina. Sebbene sia stato per anni un fattore di peso, oggi è assolutamente indispensabile, tanto che i professionisti specializzati in questo settore sono molto ricercati.

Questo Esperto Universitario in Arte 3D per Videogiochi vuole essere la soluzione per chi già lavora o per chi vuole garantirsi un futuro in questo settore, in quanto offre tutte le conoscenze necessarie per raggiungere il successo.

Nel corso di questo programma, gli studenti potranno apprendere tutto ciò che riguarda l'arte 3D, la modellazione, il design e la grafica computerizzata, acquisendo così conoscenze approfondite, esaustive e totalmente orientate ai videogiochi per poter poi lavorare nelle grandi aziende del settore. Questo programma 100% online, si adatta alle esigenze dei suoi studenti, e rappresenta la risposta a tutti coloro che desiderano lavorare in questo settore e non sanno ancora come riuscirci.

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

- » Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in arte 3D applicata ai videogiochi
- » 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
- » La sua 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



*Sarai un esperto indispensabile  
per la tua azienda"*

“

*Hai talento e molte idee:  
iscriviti e ottieni il successo  
nell'industria dei videogiochi”*

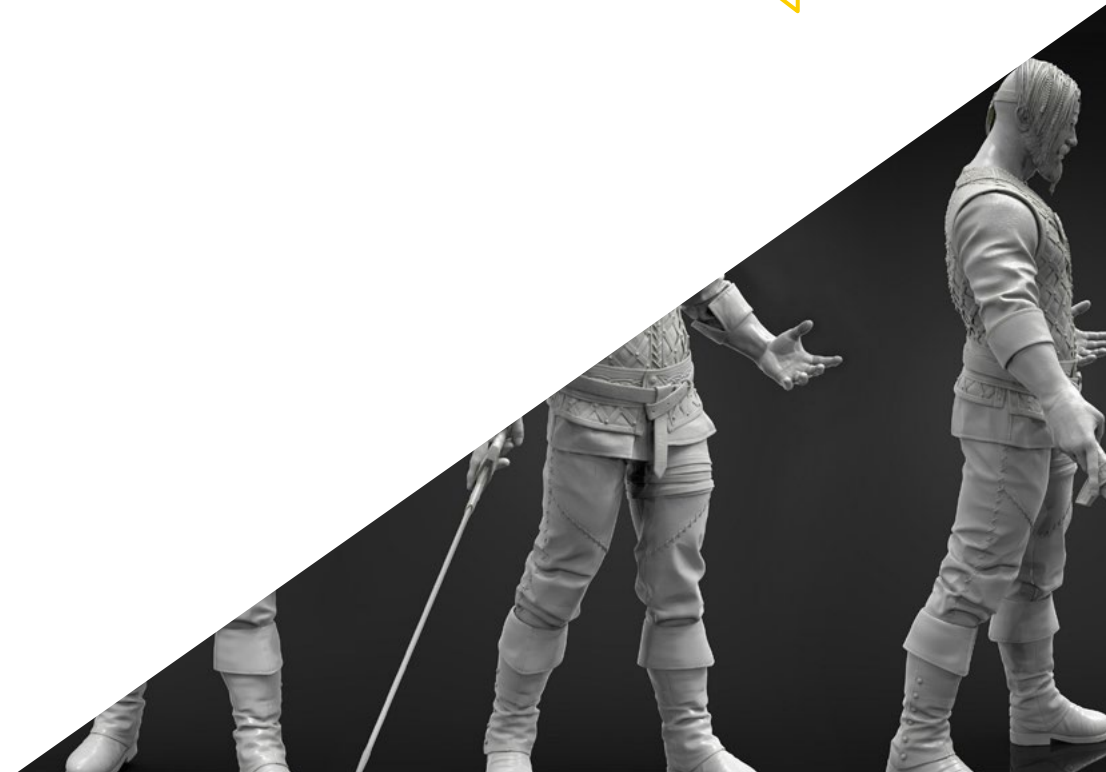
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

*Le migliori aziende di videogiochi  
ti stanno aspettando.*

*L'Arte 3D per i Videogiochi è una  
disciplina complessa e appassionante:  
non indugiare e vieni a iscriverti.*



# 02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario in Arte 3D per Videogiochi è quello di offrire agli studenti le migliori conoscenze in modo che possano accedere a opportunità lavorative nel dipartimento di arte 3D presso le migliori aziende del settore. Gli studenti sono consapevoli che specializzarsi con TECH è la soluzione per il successo e che le loro prospettive di carriera si moltiplicheranno una volta terminato il corso.







“

*Raggiungi tutti i tuoi obiettivi grazie  
a questo Esperto Universitario”*



## Obiettivi generali

---

- » Osservare l'importanza della grafica computerizzata
- » Conoscere le diverse opzioni disponibili per la creazione di questo tipo di grafica
- » Imparare a integrare questa grafica nei videogiochi
- » Conoscere a fondo i software di grafica computerizzata
- » Introdurre il 3D nei videogiochi e capire la sua importanza per il settore
- » Imparare l'uso efficiente dei principali strumenti di modellazione 3D: Maya, Blender e Zbrush
- » Saper usare il texturing 3D con programmi come *Substance Designer*, *Substance Painter* e *Substance Alchemist*
- » Comprendere le diverse tecniche di rendering e come utilizzarle in modo ottimale



*Grazie a questo programma di studi, potrai fare carriera"*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Arte 3D

- » Modellare e creare texture di oggetti e personaggi 3D
- » Conoscere l'interfaccia del programma 3D Studio Max e Mudbox per la modellazione di oggetti e personaggi
- » Comprendere la teoria della modellazione 3D
- » Saper estrarre le texture
- » Conoscere il funzionamento delle telecamere 3D

### Modulo 2. Progettazione 3D

- » Analizzare la storia del 3D rispetto ai computer e come è stato implementato nei videogiochi
- » Approfondire la filosofia dei diversi programmi di modellazione e i progetti che si possono realizzare con essi
- » Distinguere i software di texturing 3D e in quali circostanze utilizzarli
- » Conoscere a fondo tutte le tecniche di rendering e i diversi processi con cui ottimizzarle

### Modulo 3. Grafica computerizzata

- » Stabilire le specifiche tecniche delle librerie grafiche più utilizzate per la creazione di immagini sintetiche
- » Comprendere i principi di base della generazione di immagini 2D e 3D
- » Assimilare i metodi di creazione delle immagini
- » Applicare tecniche di visualizzazione, animazione, simulazione e interazione ai modelli

# 03

## Struttura e contenuti

Questo Esperto Universitario in Arte 3D per Videogiochi offre agli studenti i migliori contenuti in modo che possano poi applicarli nella loro carriera professionale. Sono stati per questo ideati con un approccio eminentemente pratico, in modo che gli studenti siano pienamente preparati ad affrontare ogni tipo di sfida nel campo della progettazione 3D, un tema delicato e complesso a cui le aziende del settore prestano particolare attenzione.





“

*Non troverai contenuti migliori  
nell'arte 3D applicata ai videogiochi”*

## Modulo 1. Arte 3D

- 1.1. Arte avanzata
  - 1.1.1. Dal *Concept Art* al 3D
  - 1.1.2. Principi di modellazione 3D
  - 1.1.3. Tipi di modellazione: organica / inorganica
- 1.2. Interfaccia 3D Max
  - 1.2.1. Software 3D Max
  - 1.2.2. Interfaccia base
  - 1.2.3. Organizzare le scene
- 1.3. Modellazione inorganica
  - 1.3.1. Modellazione con primitive e deformatori
  - 1.3.2. Modellazione con poligoni modificabili
  - 1.3.3. Modellazione con *Graphite*
- 1.4. Modellazione organica
  - 1.4.1. Modellazione del personaggio I
  - 1.4.2. Modellazione del personaggio II
  - 1.4.3. Modellazione del personaggio III
- 1.5. Creazione delle UV
  - 1.5.1. Materiali e mappe di base
  - 1.5.2. *Unwrapping* e proiezioni di texture
  - 1.5.3. Retopology
- 1.6. 3D avanzato
  - 1.6.1. Creazione di atlanti di texture
  - 1.6.2. Gerarchie e creazione di ossa
  - 1.6.3. Applicazione di uno scheletro
- 1.7. Sistemi di animazione
  - 1.7.1. Bipet
  - 1.7.2. CAT
  - 1.7.3. Rigging tipico

- 1.8. Rigging facciale
  - 1.8.1. Espressioni
  - 1.8.2. Restrizioni
  - 1.8.3. Controllori
- 1.9. Principi dell'animazione
  - 1.9.1. Cicli
  - 1.9.2. Librerie e uso dei file di acquisizione dei movimenti MoCap
  - 1.9.3. *Motion Mixer*
- 1.10. Esportazione nei motori grafici
  - 1.10.1. Esportazione in Unity Engine
  - 1.10.2. Esportazione dei modelli
  - 1.10.3. Esportazione di animazioni

## Modulo 2. Progettazione 3D

- 2.1. Perché è importante il 3D nei videogiochi?
  - 2.1.1. Storia del computer 3D
  - 2.1.2. Implementazione del 3D nei videogiochi
  - 2.1.3. Tecniche di ottimizzazione 3D nei videogiochi
  - 2.1.4. Interazione tra software di grafica e motori grafici
- 2.2. Modellazione 3D: Maya
  - 2.2.1. Filosofia di Maya
  - 2.2.2. Capacità di Maya
  - 2.2.3. Progetti realizzati con Autodesk Maya
  - 2.2.4. Introduzione alla modellazione, al rigging, al texturing e agli strumenti di texturing
- 2.3. Modellazione 3D: Blender
  - 2.3.1. Filosofia di Blender
  - 2.3.2. Passato, presente e futuro
  - 2.3.3. Progetti realizzati con Blender
  - 2.3.4. Blender Cloud
  - 2.3.5. Introduzione alla modellazione, al rigging, al texturing e agli strumenti di texturing

- 2.4. Modellazione 3D: Zbrush
  - 2.4.1. Filosofia di Zbrush
  - 2.4.2. Integrazione di Zbrush in una pipeline di produzione
  - 2.4.3. Vantaggi e svantaggi rispetto a Blender
  - 2.4.4. Analisi di progetti realizzati in ZBrush
- 2.5. Texturing 3D: Substance Designer
  - 2.5.1. Introduzione al *Substance Designer*
  - 2.5.2. Filosofia di *Substance Designer*
  - 2.5.3. *Substance Designer* nella produzione videoludica
  - 2.5.4. Interazione tra *Substance Designer* e *Substance Painter*
- 2.6. Texturing 3D: *Substance Painter*
  - 2.6.1. A cosa serve *Substance Painter*?
  - 2.6.2. La standardizzazione di *Substance Painter*
  - 2.6.3. *Substance Painter* nella texturing stilizzata
  - 2.6.4. *Substance Painter* nella texturing realistica
  - 2.6.5. Analisi dei modelli texturizzati
- 2.7. Texturing 3D: *Substance Alchemist*
  - 2.7.1. Che cos'è *Substance Alchemist*?
  - 2.7.2. Workflow di *Substance Alchemist*
  - 2.7.3. Alternative a *Substance Alchemist*
  - 2.7.4. Esempi di progetti
- 2.8. Rendering: Mappatura delle texture e Baking
  - 2.8.1. Introduzione alla mappatura delle texture
  - 2.8.2. Mappatura UV
  - 2.8.3. Ottimizzazione UV
  - 2.8.4. UDIM
  - 2.8.5. Integrazione con il software di texturing
- 2.9. Rendering: illuminazione avanzata
  - 2.9.1. Tecniche di illuminazione
  - 2.9.2. Bilanciamento del contrasto
  - 2.9.3. Bilanciamento del colore
  - 2.9.4. Illuminazione nei videogiochi
  - 2.9.5. Ottimizzazione delle risorse
  - 2.9.6. Illuminazione prerenderizzata e Illuminazione in tempo reale
- 2.10. Rendering: scene, *Render Layer* e *Passes*
  - 2.10.1. Uso delle scene
  - 2.10.2. Utilità dei *Render Layer*
  - 2.10.3. Utilità dei *Passes*
  - 2.10.4. Integrazione dei *Passes* su *Photoshop*

### Modulo 3. Grafica computerizzata

- 3.1. Panoramica della grafica computerizzata
  - 3.1.1. Applicazioni e usi della computer grafica
  - 3.1.2. Storia della computer grafica
  - 3.1.3. Algoritmi di base per la grafica 2D
  - 3.1.4. Trasformazioni 3D. Proiezioni e prospettive
- 3.2. Basi matematiche e fisiche per le simulazioni e le texture
  - 3.2.1. *Light Ray*
  - 3.2.2. Assorbimento e *Scattering*
  - 3.2.3. Il riflesso speculare e diffuso
  - 3.2.4. Colore
  - 3.2.5. Colore BRDF
  - 3.2.6. Conservazione dell'energia ed effetto Fresnel F0
  - 3.2.7. Caratteristiche principali del PBR

- 3.3. Rappresentazione dell'immagine: natura e formato
  - 3.3.1. Presentazione: basi teoriche
  - 3.3.2. Dimensioni dell'immagine digitale: risoluzione e colore
  - 3.3.3. Formati immagine non compressi
  - 3.3.4. Formati immagine con compressione
  - 3.3.5. Spazi di colore
  - 3.3.6. Livelli e curve
- 3.4. Rappresentazione dell'immagine: texture
  - 3.4.1. Texture procedurali
  - 3.4.2. Quixel Megascans: scansione delle texture
  - 3.4.3. *Baking* delle texture
  - 3.4.4. Mappa di normali e spostamenti
  - 3.4.5. Mappe di albedo, metalli e rugosità
- 3.5. Rendering delle scene: visualizzazione e illuminazione
  - 3.5.1. Direzione della luce
  - 3.5.2. Contrasto
  - 3.5.3. Saturazione
  - 3.5.4. Colore
  - 3.5.5. Luce diretta e indiretta
  - 3.5.6. Luce dura e luce morbida
  - 3.5.7. Importanza delle ombre: regole di base e tipologie
- 3.6. Evoluzione dell'hardware di rendering e prestazioni
  - 3.6.1. Anni '70: l'avvento dei primi software di modellazione e rendering 3D
  - 3.6.2. Orientato all'architettura
  - 3.6.3. Anni '90: sviluppo del software 3D di oggi
  - 3.6.4. Stampanti 3D
  - 3.6.5. Apparecchiature VR per la visualizzazione 3D
- 3.7. Analisi del software di grafica 2D
  - 3.7.1. Adobe Photoshop
  - 3.7.2. Gimp
  - 3.7.3. Krita
  - 3.7.4. Inkscape
  - 3.7.5. Pyxel Edit
- 3.8. Analisi del software di modellazione 3D
  - 3.8.1. Autodesk Maya
  - 3.8.2. Cinema 4D
  - 3.8.3. Blender
  - 3.8.4. Zbrush
  - 3.8.5. SketchUp
  - 3.8.6. Software di progettazione CAD
- 3.9. Analisi del software di texturing 3D
  - 3.9.1. Texture procedurale in Maya
  - 3.9.2. Texture procedurale in Blender
  - 3.9.3. *Baking*
  - 3.9.4. *Substance Painter* e *Substance Designer*
  - 3.9.5. ArmorPaint
- 3.10. Analisi dei software di rendering 3D
  - 3.10.1. Arnold
  - 3.10.2. Cycles
  - 3.10.3. Vray
  - 3.10.4. Iray
  - 3.10.5. Rendering in tempo reale: Marmoset Toolbag





04

# Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.





“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali 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.



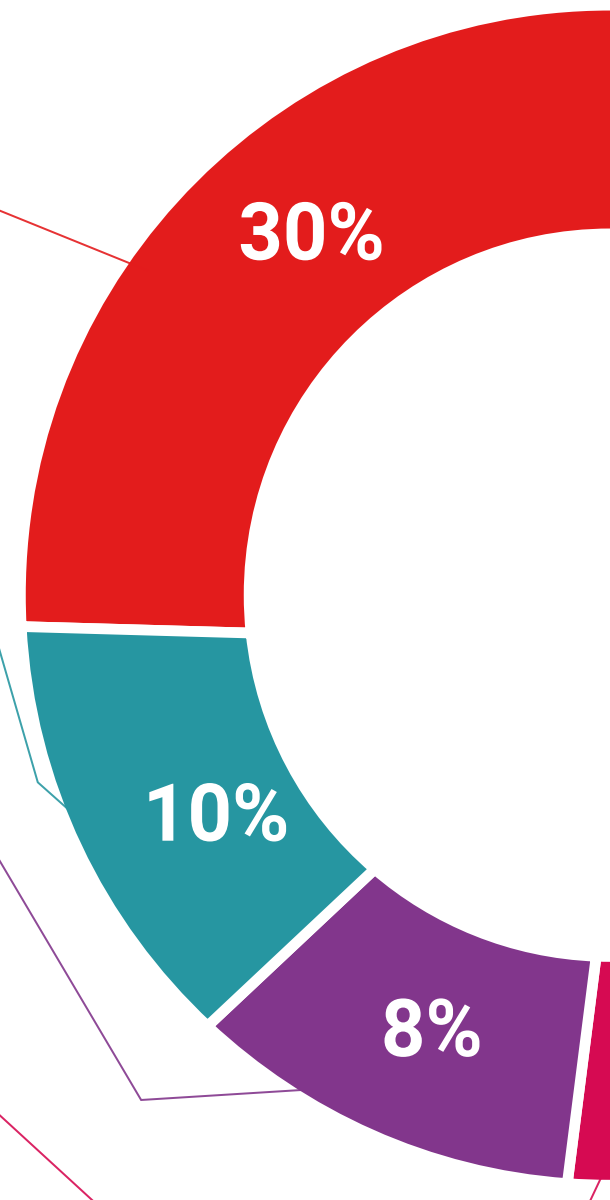
#### Pratiche di competenze e competenze

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.



# 05 Titolo

Il Esperto Universitario in Arte 3D per Videogiochi 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 Arte 3D per Videogiochi** 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 nel 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 Arte 3D per Videogiochi**

N. Ore Ufficiali: **450 o.**



\*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.

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

**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Arte 3D per Videogiochi

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mesi
- » Diplôme: TECH Université  
Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Heures de cours: 450 h.
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Esperto Universitario

## Arte 3D per Videogiochi

