

# Esperto Universitario

## Rendering 3D





**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Rendering 3D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techtitute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-rendering-3d](http://www.techtitute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-rendering-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

All'interno delle nuove tecnologie nel mondo del design, il rendering è una delle tecniche più utilizzate per i suoi molteplici utilizzi. Le sue applicazioni sono varie e possono essere utilizzate sia in architettura che in pubblicità. È quindi necessario disporre di designer in grado di generare un'immagine realistica dei modelli che realizzano. In questo programma, gli studenti impareranno a conoscere i diversi modi di realizzare un *Render*, utilizzando alcuni dei software più importanti come Substance Painter o Zbrush. Tutti questi contenuti saranno presentati da esperti del settore e in un formato 100% online.







“

*Impara a utilizzare il motore Autodesk per realizzare un rendering iperrealistico, grazie ai contenuti aggiornati di questo programma"*

Il Rendering 3D si riferisce a un tipo di rappresentazione grafica in cui si prende un'immagine 3D e si ottiene un effetto ottico che mostra una versione realistica, con profondità e texture. In settori come l'architettura, consente di mostrare i dettagli il più vicino possibile alla realtà, quasi come una fotografia, facilitando la presentazione del progetto al cliente. D'altra parte, nell'animazione, permette di ammorbidire le texture e di mostrare al pubblico personaggi o scenari più vicini o più accattivanti.

Per tutti questi motivi, TECH presenta questo Esperto Universitario, in cui gli studenti potranno acquisire le conoscenze necessarie per svilupparsi professionalmente come progettisti esperti in Rendering 3D. Innanzitutto, approfondiranno l'uso di Marmoset, un software pionieristico nel mondo della scultura digitale, che utilizza i propri materiali per generare un risultato più realistico. Saranno quindi in grado di effettuare un *Render* in altri programmi come Substance Painter o Zbrush.

Il prossimo modulo tratterà il processo di rendering di un modello 3D utilizzando il motore V-Ray di 3DS Max. Qui imparerai come eseguire la configurazione di base per creare luci convenienti, gestire i nodi e alcuni trucchi per migliorare la modellazione senza dover modificare la geometria. Infine, il progetto sarà trasferito all'Unreal Engine in tempo reale, considerato il miglior programma della sua categoria.

Tutti questi contenuti saranno disponibili in modalità 100% online, consentendo agli studenti di accedervi in qualsiasi momento, senza dover mettere in pausa le loro attività quotidiane. Verranno inoltre forniti loro vari materiali ed esercizi pratici per familiarizzare con l'uso di questo software e per utilizzarlo in modo più fluido nel loro lavoro quotidiano. In conclusione, un programma completo e aggiornato, ideale per entrare in questo nuovo settore.

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

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di rendering
- ◆ 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



*Grazie a questo programma potrai posizionare le luci dei tuoi progetti per creare un ambiente adatto al modello"*



“

*Grazie alla modalità 100% online di questo programma, potrai organizzare il tuo tempo e il ritmo di apprendimento a tuo piacimento"*

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 lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso accademico. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*La metodologia Relearning consente di apprendere in modo pratico e semplice, rafforzando le proprie competenze per affrontare nuove sfide professionali.*

*Raggiungi l'indipendenza lavorativa seguendo questo programma incentrato sul processo di Rendering 3D in diverse aree del design.*



# 02

## Obiettivi

Date le molteplici applicazioni del Rendering 3D nel mondo del design, questo Esperto Universitario mira a fornire agli studenti le conoscenze e i trucchi necessari per specializzarsi in questo settore. In questo modo, potranno conoscere a fondo i materiali e lo strumento di rendering del programma Marmoset Toolbag, ampiamente utilizzato da modellatori e scultori 3D. Grazie a ciò, saranno in grado di passare da figure piatte a lavori realistici da inserire nel loro portfolio o da presentare ai loro futuri clienti.







“

*Attraverso esercizi pratici potrai familiarizzare con i software più utilizzati per il rendering 3D”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Conoscere a fondo tutti i passaggi per creare una modellazione 3D professionale
- ◆ Conoscere e comprendere in dettaglio il funzionamento delle texture e la loro influenza sulla modellazione
- ◆ Saper utilizzare diversi programmi di modellazione, texturing e tempo reale utilizzati oggi nel mondo professionale
- ◆ Applicare le conoscenze acquisite nella risoluzione di problemi di modellazione
- ◆ Saper organizzare e controllare il tempo dedicato a una modellazione 3D completa, imparando a valutare il proprio lavoro a fronte di eventuali lavori
- ◆ Conoscere gli ultimi aggiornamenti nel mondo della modellazione e dei videogiochi, imparando a conoscere gli strumenti più aggiornati e utilizzati di ogni programma
- ◆ Utilizzare abilmente le conoscenze acquisite per creare i propri progetti e aggiungerli in modo intelligente al proprio portfolio
- ◆ Sviluppare le risorse di ogni programma per ottenere il miglior effetto per la sua modellazione
- ◆ Essere professionalmente in grado di organizzare un orario di lavoro adeguato per un incarico
- ◆ Risolvere problemi complessi e prendere decisioni responsabili







## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Rendering

- ◆ Conoscere a fondo i materiali e lo strumento di rendering del programma Marmoset Toolbag, ampiamente utilizzato da modellatori e scultori 3D
- ◆ Capire come posizionare le luci per creare un contesto ambientale adatto
- ◆ Creare e posizionare telecamere per ottenere una prospettiva che renda più interessante la modellazione 3D
- ◆ Esportare rendering professionali
- ◆ Ottenere una conoscenza di base dell'animazione di una fotocamera per creare un rendering animato per produrre più effetti
- ◆ Conoscere gli strumenti aggiornati dei programmi
- ◆ Saper realizzare un rendering di base con altri programmi, come Iray, Zbrush, Photoshop e Keyshot

### Modulo 2. Rendering con il motore V-Ray in 3DS Max

- ◆ Conoscere a fondo il motore V-Ray assegnato al programma 3DS Max
- ◆ Configurare le opzioni di rendering per assegnare il motore di rendering ideale
- ◆ Imparare a conoscere i materiali di V-Ray e a lavorare con essi attraverso i nodi
- ◆ Migrare le texture create in Substance Painter al motore V-Ray
- ◆ Configurare l'illuminazione della scena V-Ray
- ◆ Dare più dettagli al nostro modello senza dover modificare o aggiungere geometria
- ◆ Posizionare in modo intelligente il modello e la telecamera per creare una scena interessante
- ◆ Realizzare rendering statici e animati di modellazione 3D

### Modulo 3. Esportazione in Unreal

- ◆ Gestire il motore in tempo reale Unreal Engine in modo da poter lavorare perfettamente con un modello 3D e le sue texture
- ◆ Comprendere le proprietà dei materiali di Unreal
- ◆ Saper lavorare con i nodi dei materiali di Unreal e comprenderli, dando effetti alle texture per ottenere materiali unici
- ◆ Illuminare correttamente una scena Unreal in modo realistico in base all'ambiente che si vuole ottenere
- ◆ Configurare le *Lightmap* di Unreal, ottenendo una risoluzione migliore e ottimizzando le prestazioni del motore
- ◆ Eseguire una post-elaborazione di base per realizzare *render* con buoni effetti visivi



*In questo Esperto Universitario avrai a disposizione diversi video didattici che ti mostreranno il processo di Rendering 3D passo dopo passo"*

# 03

## Direzione del corso

Gli insegnanti responsabili di questo programma lavorano come designer da diversi anni, quindi conoscono perfettamente i progressi della loro professione e, naturalmente, i trucchi più rilevanti per padroneggiare perfettamente ogni software in questo settore. Ciò li rende i più adatti a insegnare i contenuti di questo Esperto Universitario. Inoltre, forniranno agli studenti tutto il materiale didattico che renderà più facile la comprensione di ogni aspetto teorico del programma di studio.





“

*Impara insieme a un gruppo di professionisti di altissimo livello nel mondo della progettazione 3D"*

## Direzione



### Dott.ssa Vidal Peig, Teresa

- ◆ Specialista in Arti e Tecnologie (arte digitale, 2D, 3D, VR e AR)
- ◆ Disegnatrice e creatrice di bozzetti di personaggi 2D per giochi per cellulari
- ◆ Designer presso Sara Lee, Bordy Motorbikes, Hebo e Full Gass
- ◆ Docente e direttrice di Master in Programmazione di Videogiochi
- ◆ Docente presso l'Università di Girona
- ◆ Dottorato in Architettura presso l'Università Politecnica di Catalogna
- ◆ Laurea in Belle Arti presso l'Università di Barcellona

## Personale docente

### Dott.ssa Jiménez Vaquero, Laura

- ◆ Modellatrice Organica e di props, grooming, texturing e shading artist
- ◆ Modellatrice 3D di Organica e Inorganica presso Utopia Avatars in EGO W3RLD
- ◆ Sviluppo della modellazione 3D hard surface per campagne pubblicitarie in Kutuko Studio
- ◆ Sviluppo della modellazione organica per la campagna pubblicitaria presso Nein Club
- ◆ Sviluppo di modellazione 3D per interni a Miltidesign
- ◆ Realizzazione e coordinamento dell'esposizione collettiva delle donne "Femenino plural"
- ◆ Lavoro di immagine per animazione 2D "Natura Accesa" al Real Jardín Botánico di Madrid
- ◆ Laureata in Belle Arti presso l'Università Complutense di Madrid
- ◆ Master in Modellazione Organica presso Lightbox Academy





# 04

## Struttura e contenuti

Questo programma di Rendering 3D possiede un programma completo su questo fondamentale processo di progettazione. Pertanto, gli studenti approfondiranno ogni fase della creazione, dell'esportazione e della finalizzazione di un progetto utilizzando i motori e i software più all'avanguardia del momento. Tutto questo grazie alla metodologia *Relearning* implementato da TECH, che fornisce agli studenti i contenuti teorici più aggiornati del panorama accademico insieme a materiale audiovisivo potente e pratico.







“

*Con questo programma completo sarai in grado di gestire perfettamente uno dei motori di progettazione più rilevanti di oggi: Unreal Engine”*

## Modulo 1. Rendering

- 1.1. Marmoset Toolbag
  - 1.1.1. Preparazione della Geometria e formato FBX
  - 1.1.2. Concetti base. Importazione della geometria
  - 1.1.3. Vincoli e Materiali
- 1.2. Marmoset Toolbag. Sky
  - 1.2.1. Contesto ambientale
  - 1.2.2. Punti di luce
  - 1.2.3. Luci al di fuori del Sky
- 1.3. Marmoset Toolbag. Dettagli
  - 1.3.1. Ombra e Pose
  - 1.3.2. Materiali Procedurali
  - 1.3.3. Canali e Riflessioni
- 1.4. Rendering in tempo reale con Marmoset Toolbag
  - 1.4.1. Esportare l'Immagine con la trasparenza
  - 1.4.2. Esportazione Interattiva. Marmoset Viewer
  - 1.4.3. Esportazione pellicola
- 1.5. Marmoset Toolbag. Fotocamere animate
  - 1.5.1. Preparazione dei modelli
  - 1.5.2. Fotocamere
  - 1.5.3. Fotocamera principale. Animazione Interattiva
- 1.6. Marmoset Toolbag. Fotocamere animate avanzate
  - 1.6.1. Aggiunta di nuove Fotocamere
  - 1.6.2. Animazione Parametrica
  - 1.6.3. Dettagli finali
- 1.7. Marmoset Toolbag 4. Raytrace
  - 1.7.1. *Subsurface*
  - 1.7.2. *Ray Tracing*
  - 1.7.3. Aggiunta di fotocamere e rendering delle mappe
- 1.8. Rendering con Substance Painter. IRay
  - 1.8.1. Configurazione IRay
  - 1.8.2. *Viewer Settings*
  - 1.8.3. *Display Settings*

- 1.9. Rendering con ZBRush
  - 1.9.1. Configurazione del materiale
  - 1.9.2. BPR *Render* e Luci
  - 1.9.3. Maschere BPR e rendering finale in Photoshop
- 1.10. Rendering con Keyshot
  - 1.10.1. Da Zbrush a Keyshot
  - 1.10.2. Materiali e illuminazione
  - 1.10.3. Composizione con Photoshop e Immagine Finale

## Modulo 2. Rendering con il motore V-Ray in 3DS Max

- 2.1. Assegnazione del motore di *rendering* V-Ray
  - 2.1.1. Preparazione dello spazio di *rendering*
  - 2.1.2. Opzioni di *setup* e assegnazione del rendering
  - 2.1.3. Ottimizzare i tempi di *rendering*
- 2.2. Illuminazione e creazione di luce
  - 2.2.1. Illuminazione a 3 punti
  - 2.2.2. Configurazione dell'illuminazione
  - 2.2.3. *Render Region*
- 2.3. Creazione e applicazione di materiali
  - 2.3.1. Materiali V-Ray
  - 2.3.2. Configurazione dei materiali V-Ray
  - 2.3.3. *Self-Illumination*
- 2.4. Da Substance Painter a V-Ray
  - 2.4.1. Collegare i nodi e le impostazioni dei materiali
  - 2.4.2. Preimpostazione dell'esportazione
  - 2.4.3. Configurare lo Smart Material in V-Ray
- 2.5. Dettagli e posizionamento nella scena
  - 2.5.1. Applicazione delle ombre in base alla posizione del modello
  - 2.5.2. Regolare il modello e la silhouette
  - 2.5.3. Base in metallo
- 2.6. Arrotondamento delle superfici
  - 2.6.1. V-RayEdgeTex
  - 2.6.2. Funzionalità e configurazione
  - 2.6.3. Rendering con e senza arrotondamento

- 2.7. Campo visivo
  - 2.7.1. La fotocamera e il piano
  - 2.7.2. Apertura della fotocamera
  - 2.7.3. Campo visivo
- 2.8. Ambient Occlusion e Illuminazione Globale
  - 2.8.1. GI e *Render Elements*
  - 2.8.2. V-RayExtraTex e V-RayDirt
  - 2.8.3. Moltiplicatore di Illuminazione Globale
- 2.9. Rendering di una immagine statica
  - 2.9.1. Regolazione dei valori di *rendering*
  - 2.9.2. Salvare il rendering finale
  - 2.9.3. Composizione dell' *Ambient Occlusion*
- 2.10. Rendering di una sequenza
  - 2.10.1. Animazione della fotocamera
  - 2.10.2. Opzioni di rendering per la sequenza
  - 2.10.3. Montaggio dei fotogrammi per la sequenza

### Modulo 3. Esportazione in Unreal

- 3.1. Unreal Engine
  - 3.1.1. Game Exporter
  - 3.1.2. Creare un nuovo progetto e comandi
  - 3.1.3. Importare modelli a Unreal
- 3.2. Proprietà di base dei materiali
  - 3.2.1. Creare materiali e nodi
  - 3.2.2. Constant e i suoi valori
  - 3.2.3. Texture Sample
- 3.3. Nodi comuni dei materiali
  - 3.3.1. Multiply
  - 3.3.2. Texture Coordinate
  - 3.3.3. Add
  - 3.3.4. Fresnel
  - 3.3.5. Panner

- 3.4. Materiali e bloom
  - 3.4.1. Linear Interpolate
  - 3.4.2. Power
  - 3.4.3. Clamp
- 3.5. Texture per modificare il materiale
  - 3.5.1. Maschere
  - 3.5.2. Texture trasparenti
  - 3.5.3. Match Color
- 3.6. Illuminazione di base
  - 3.6.1. *Light Source*
  - 3.6.2. *Skylight*
  - 3.6.3. Nebbia
- 3.7. Illuminazione di riempimento e creativa
  - 3.7.1. *Point light*
  - 3.7.2. *Spotlight* e *Rectlight*
  - 3.7.3. Oggetti come fonti di luce
- 3.8. Illuminazione notturna
  - 3.8.1. Proprietà della *Light Source*
  - 3.8.2. Proprietà del *Fog*
  - 3.8.3. Proprietà del *Skylight*
- 3.9. *Lightmaps*
  - 3.9.1. Modalità di visualizzazione. *Lightmap Density*
  - 3.9.2. Miglioramento della risoluzione della *lightmap*
  - 3.9.3. *Lightmaps importance volume*
- 3.10. Rendering
  - 3.10.1. Fotocamere e parametri
  - 3.10.2. Post-elaborazione di base
  - 3.10.3. *High Resolution Screenshot*



# 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 in 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 facoltà del mondo. 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 ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie 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. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto 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.



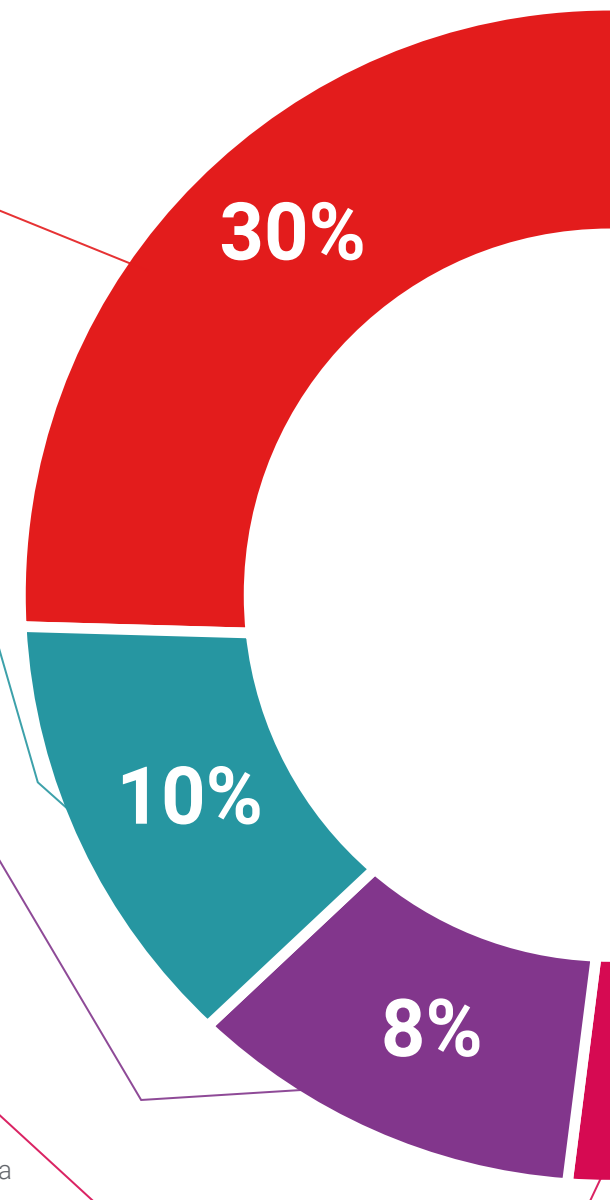
#### Pratiche di competenze e competenze

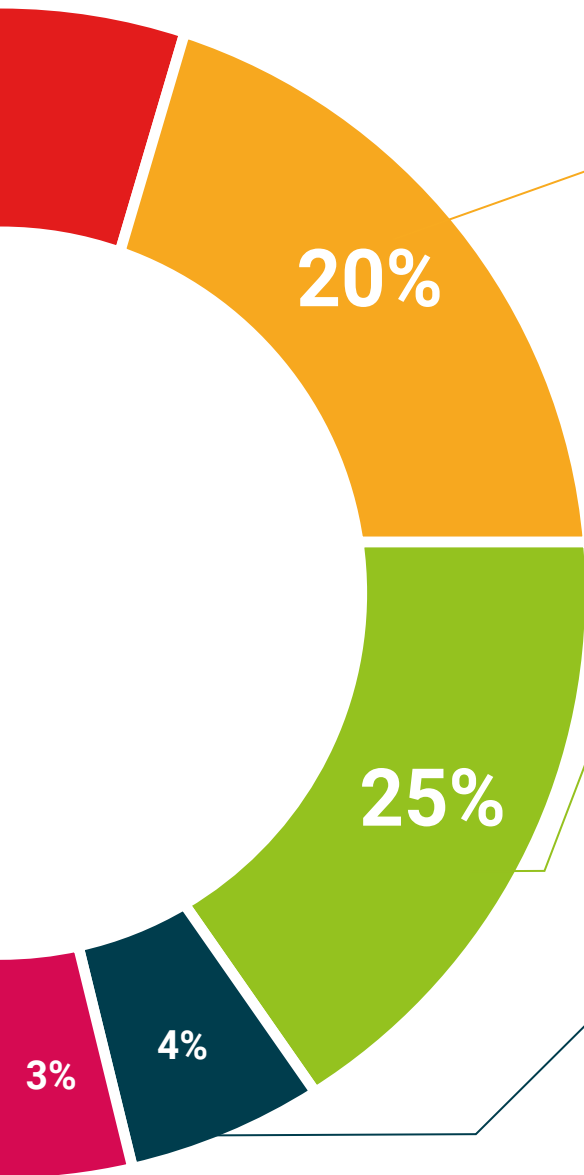
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### 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 di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

L'Esperto Universitario in Rendering 3D garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.





“

*Porta a termine questo programma e ricevi il tuo titolo universitario senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Rendering 3D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Rendering 3D**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**



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

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 Rendering 3D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online



# Esperto Universitario

## Rendering 3D

