

Esperto Universitario

Scultura Digitale per Superfici
Rigide, Macchinari e Texturing





Esperto Universitario Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-scultura-digitale-superfici-rigide-macchinari-texturing

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

Una volta le sculture venivano create con uno scalpello. Ora si possono ottenere con un software di modellazione 3D e un computer. Anche il concetto di scultura digitale si è trasformato radicalmente negli ultimi anni per adattarsi alle nuove esigenze dell'industria del design. Le macchine per la scultura digitale sono sempre più presenti in aziende di design, agenzie di servizi e studi di scultura; le macchine PR vengono utilizzate negli studi dentistici per realizzare protesi personalizzate e molti studi di architettura dispongono di strutture proprie per la progettazione di modelli. Con questo programma di 6 mesi, il professionista comprenderà la gestione ad un livello avanzato delle tecniche di modellazione per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing.





“

Potenzia le tue conoscenze digitali e specializzati nell'arte della scultura digitale. Padroneggia i software di 3D Max, Blender, ZBrush, Substance Painter, Marvelous Designer e Quills”

Il professionista dell'arte digitale deve mantenersi in costante aggiornamento, dal momento che nuovi strumenti informatici vengono incorporati in questo settore ed è necessario essere preparati per il loro corretto utilizzo. Grazie a questo Esperto Universitario in Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing, lo studente sarà in grado di padroneggiare i diversi software e le tecniche per creare macchine: robot, *cybord*, navi, aerei, veicoli terrestri e mettere in scena incidenti. Comprenderà il *Cartoon* il suo adattamento, l'evoluzione e il rendering Hard Surface realistico e NPR.

Conoscerà tutto ciò che riguarda la texture per la scultura digitale: i sistemi e i materiali, le texture PBR, le mappe dei colori, i miglioramenti delle mesh, i gestori delle texture, la loro scansione; così come tutto ciò che riguarda il *Baked* di texture e le unioni di *Baking*. I diversi formati di texture FBX OBJ e STL, *Low Poly* con dettaglio *High Poly* e il trattamento dei materiali con il *Substance Painter*. Saprà realizzare effetti realistici con il *Substance Painter* Avanzato e utilizzare i materiali SSS per rendere la pelle umana.

È importante per coloro che lavorano o vogliono avventurarsi nell'arte digitale, essendo un settore che è cresciuto in modo vertiginoso negli ultimi anni, e le opportunità di lavoro in settori come la scultura digitale sono diversificate. Questo è il motivo per cui grazie a questo programma potrai specializzarti nelle tecniche scultoree e nelle loro applicazioni per la creazione di superfici rigide.

Questo Esperto Universitario di TECH Università Tecnologica, grazie ad un'innovativa metodologia di studio completamente *online*, offre al professionista una specializzazione continua ed efficiente attraverso l'uso di dispositivi di sua preferenza con connessione a internet. Con la possibilità di scaricare i contenuti per la consultazione e raggiungere gli obiettivi di preparazione in soli 6 mesi.

Questo **Esperto Universitario in Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Modellazione 3D e scultura digitale
- ◆ 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
- ◆ 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



Accedi al settore dell'arte digitale e professionalizza il tuo talento in soli 6 mesi con questo Esperto Universitario”

“

Gestisci le tecniche strutturali di modellazione 3D più utilizzate nel cinema, nell'infoarchitettura o nei videogiochi da un punto di vista professionale”

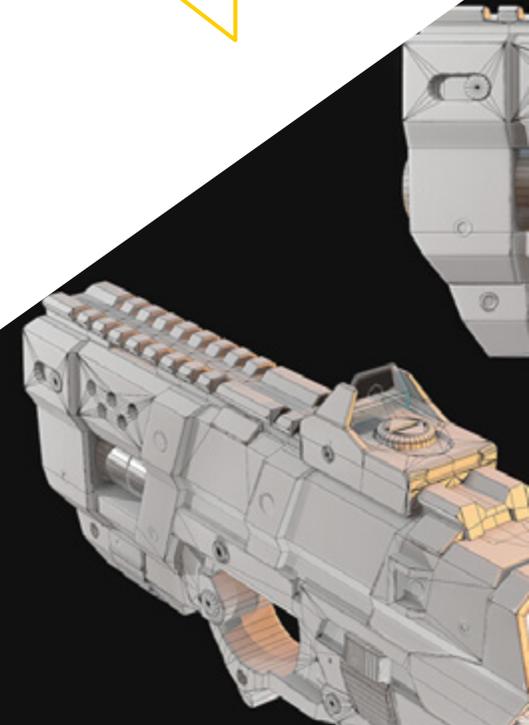
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

Esercitati sulla scultura digitale e padroneggia le tecniche per la creazione di superfici rigide, macchinari e texture.

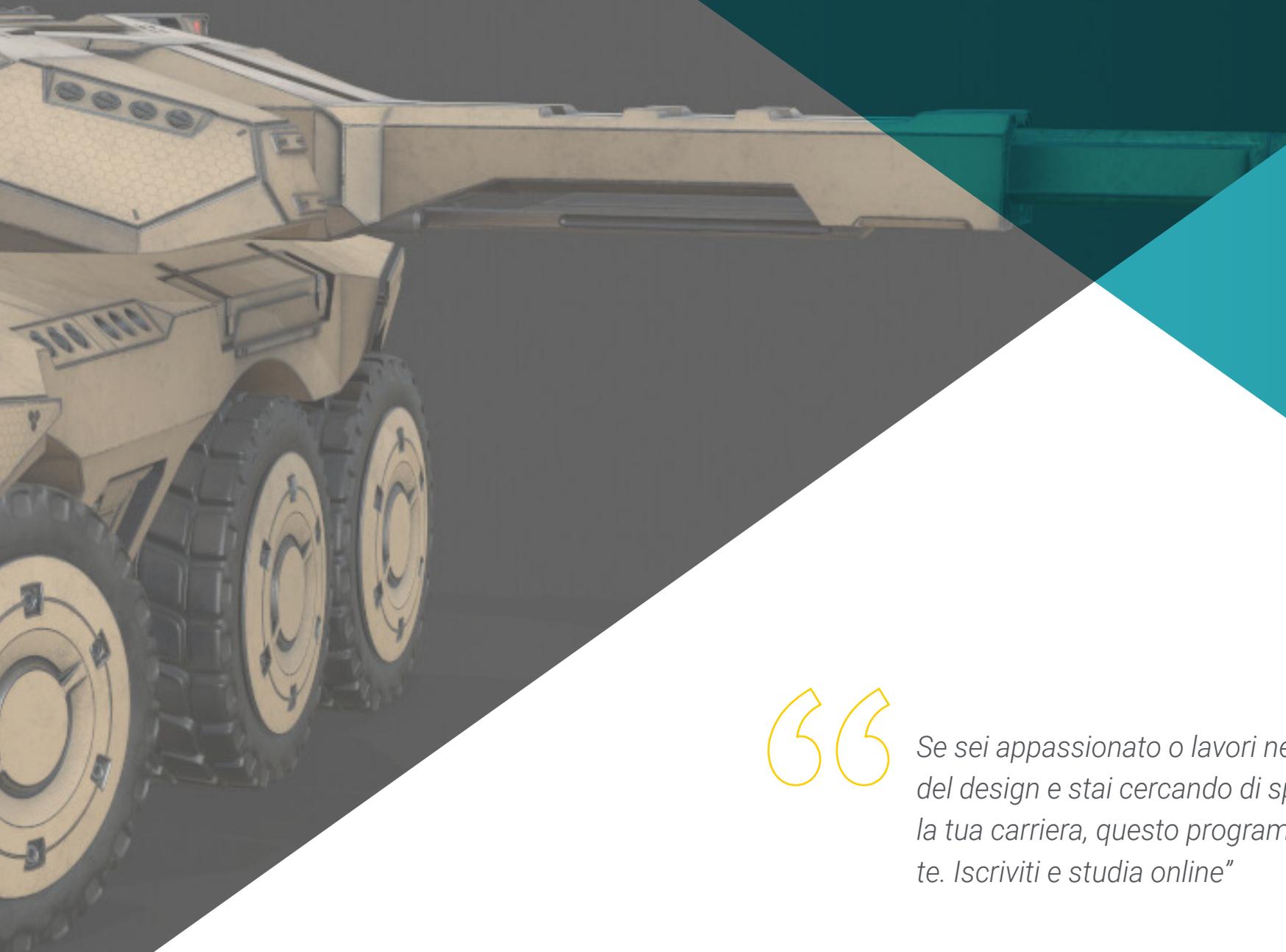
Vivi l'esperienza di studiare ciò che ti piace dove vuoi e approfitta di tutti i contenuti di qualità che TECH mette a tua disposizione.



02 Obiettivi

L'Esperto Universitario in Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing, offre a tutti coloro che lo desiderano di specializzarsi nel settore dell'arte digitale, in particolare la modellazione di opere in 3D. Creando opere avanzate in termini di tecnica implementata e risultati ottenuti. Offrendo così ai propri clienti o datori di lavoro progetti in tre dimensioni con finiture di qualità.





“

Se sei appassionato o lavori nel mondo del design e stai cercando di specializzare la tua carriera, questo programma è per te. Iscriviti e studia online”



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere la necessità di una buona topologia a tutti i livelli di sviluppo e produzione
- ◆ Gestire e utilizzare ad un livello avanzato i vari sistemi di modellazione organica, *Edit Poly* e *Splines*
- ◆ Ottenere finiture specializzate di *Hardsurface* e infoarchitettura
- ◆ Padroneggiare i sistemi di modellazione, texturing e illuminazione nel sistema di realtà virtuale
- ◆ Comprendere gli attuali sistemi dell'industria cinematografica e dei videogiochi per offrire grandi risultati





Obiettivi specifici

Modulo 1. Creazione di *Hard Surface* e superfici rigide

- ◆ Utilizzare la modellazione tramite *Edit Poly* e *splines*
- ◆ Gestire in modo avanzato la scultura organica
- ◆ Creare info-architetture e integrarle in Lumion
- ◆ Modellare le scene con 3Ds Max e integrarle con ZBrush

Modulo 2. Texturing per la scultura digitale

- ◆ Utilizzare mappe di texture PBR e materiali
- ◆ Utilizzare i modificatori di texture
- ◆ Applicare software generatori di mappe
- ◆ Creare *baked* di texture
- ◆ Gestire la texture per migliorare la modellazione
- ◆ Utilizzare in modo complesso i sistemi di importazione ed esportazione tra i programmi
- ◆ Gestire in modo avanzato il *Substance Painter*

Modulo 3. Creazione di macchine

- ◆ Creare, caratterizzare e modellare robot, veicoli e *cyborgs*
- ◆ Gestire maschere interne di modellazione
- ◆ Innovare robot, veicoli e *cyborgs*, attraverso il passare del tempo e il loro deterioramento attraverso la scultura di forme e l'uso di *Substance Painter*
- ◆ Adattarsi ad estetiche di *biomimesis*, fantascienza o *cartoon*
- ◆ Creare uno studio di illuminazione in Arnold
- ◆ Gestire il rendering in estetica fotorealistica e non fotorealistica
- ◆ Avviare il rendering di *wireframe*

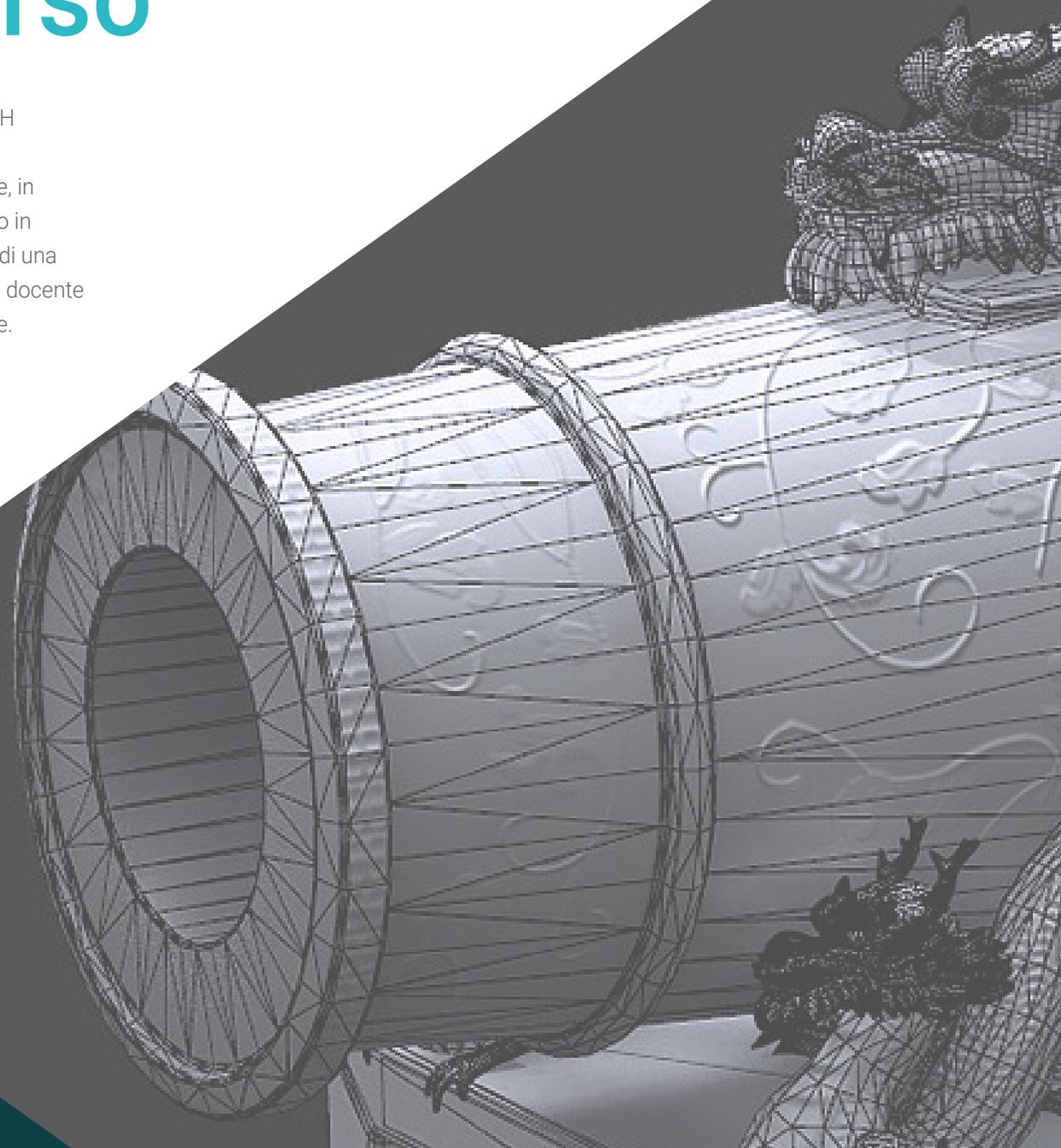


L'implementazione della scultura digitale nell'industria ha sempre più futuro. Preparati a superare le sfide che ti si presentano e aad accedere a nuove opportunità"

03

Direzione del corso

Al fine garantire che il processo di apprendimento si svolga correttamente, TECH ha selezionato un personale docente di alto livello composto da professionisti attivi. I docenti trasmetteranno allo studente tutte le chiavi della scultura digitale, in modo che possano integrarle nella loro pratica lavorativa. L'Esperto Universitario in Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing, non solo dispone di una metodologia di insegnamento innovativa ed efficace, ma anche di un personale docente all'altezza delle esigenze attuali in questa disciplina complessa e appassionante.



“

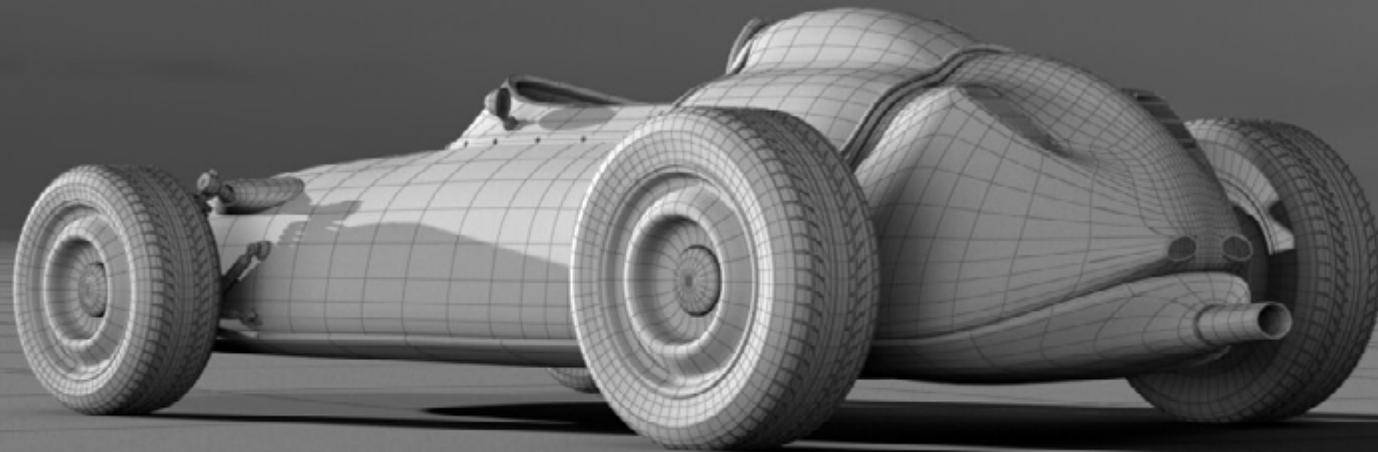
TECH, la più grande università digitale del mondo, ti dà la possibilità di specializzarti con i professionisti che padroneggiano i contenuti più aggiornati”

Direzione



Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Modellista freelance e generalista 2D/3D
- Concept art e modellazione 3D per Slicecore. Chicago
- Videomapping e modellazione Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Professore del Corso di Specializzazione Superiore in Animazione 3D. Scuola Superiore di Immagine e Suono ESISV. Valladolid
- Professore del Corso di Specializzazione Superiore in GFSG Animazione 3D. Istituto Europeo di Design IED. Madrid
- Modellazione 3D per i falleros Vicente Martinez e Loren Fandos. Castellón
- Master in Informatica Grafica, Giochi e Realtà Virtuale. Università URJC Madrid
- Laurea in Belle Arti presso l'Università di Salamanca (specialità Design e Scultura)



04

Struttura e contenuti

I contenuti di questo Esperto Universitario sono stati strutturati in 6 moduli specializzati, attraverso i quali il professionista potrà acquisire le conoscenze più avanzate e aggiornate in materia di Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchine e Texturing. Non solo raggiungerai la padronanza della tecnica ma anche degli strumenti e delle procedure più utilizzate sul mercato per ottenere finiture di qualità.





“

Un programma che tratta: tecniche, programmi, processi e strumenti da utilizzare nell'arte della scultura digitale, con opportunità di crescita professionale”

Modulo 1. Creazione di *Hard Surface* e superfici rigide

- 1.1. Tecniche scultoree e applicazioni
 - 1.1.1. *Edit Poly*
 - 1.1.2. *Spline*
 - 1.1.3. Modellazione organica
- 1.2. Modellazione *Edit Poly*
 - 1.2.1. *Loopsed* estrusioni
 - 1.2.2. Geometria di contenimento per levigatura
 - 1.2.3. Modificatori e *Ribbon*
- 1.3. Ottimizzazioni del reticolo
 - 1.3.1. *Quads*, *Tris* y *Ngons*. Quando utilizzarli
 - 1.3.2. Booleani
 - 1.3.3. *Low Poly* vs. *High Poly*
- 1.4. *Spline*
 - 1.4.1. Modificatori di *Splines*
 - 1.4.2. Tracce di lavoro e vettori
 - 1.4.3. *Splines* come aiutanti di scena
- 1.5. Scultura organica
 - 1.5.1. Interfaccia ZBrush
 - 1.5.2. Tecniche di modellazione in ZBrush
 - 1.5.3. *Alphas* e pennelli
- 1.6. *Model Sheet*
 - 1.6.1. Sistemi di riferimento
 - 1.6.2. Configurazione dei modelli di modellazione
 - 1.6.3. Misure
- 1.7. Modellazione per infoarchitettura
 - 1.7.1. Modellazione della facciata
 - 1.7.2. Monitoraggio dei piani
 - 1.7.3. Modellazione di interni





- 1.8. Scenografia
 - 1.8.1. Creazione di attrezzature
 - 1.8.2. Arredamento
 - 1.8.3. Dettagliato nella modellazione organica ZBrush
- 1.9. Maschere
 - 1.9.1. Maschere per modellazione e verniciatura
 - 1.9.2. Maschere geometriche e IDS per la modellazione
 - 1.9.3. Nasconde maglie, *Polygroupse* tagli
- 1.10. Progettazione 3D e *Lettering*
 - 1.10.1. Utilizzo di *Shadow box*
 - 1.10.2. Topologia del modello
 - 1.10.3. ZRemesher retopologia automatica

Modulo 2. Texturing per la scultura digitale

- 2.1. Texturing
 - 2.1.1. Modificatori di texture
 - 2.1.2. Sistemi *compact*
 - 2.1.3. Slate gerarchia dei nodi
- 2.2. Materiali
 - 2.2.1. ID
 - 2.2.2. PBR fotorealistici
 - 2.2.3. Non fotorealistici. *Cartoon*
- 2.3. Texture PBR
 - 2.3.1. Texture procedurali
 - 2.3.2. Mappe a colori, albedo e diffuse
 - 2.3.3. Opacità e speculazione

- 2.4. Miglioramenti del reticolato
 - 2.4.1. Mappa dei normali
 - 2.4.2. Mappa di spostamento
 - 2.4.3. *Vector maps*
- 2.5. Gestori delle texture
 - 2.5.1. Photoshop
 - 2.5.2. *Materialize* e sistemi online
 - 2.5.3. Scansione delle texture
- 2.6. UVW e *Banking*
 - 2.6.1. *Baked* di texture *Hard Surface*
 - 2.6.2. *Baked* di texture organiche
 - 2.6.3. Unioni di *Baked*
- 2.7. Importazioni ed esportazioni
 - 2.7.1. Formati di texture
 - 2.7.2. FBX, OBJ e STL
 - 2.7.3. Suddivisione vs. Dinamesh
- 2.8. Verniciatura a rete
 - 2.8.1. *Viewport Canvas*
 - 2.8.2. *Polypaint*
 - 2.8.3. *Spotlight*
- 2.9. Substance Painter
 - 2.9.1. ZBrush con Substance Painter
 - 2.9.2. Mappe di texture *Low Poly* con dettagli *High Poly*
 - 2.9.3. Trattamenti dei materiali
- 2.10. Substance Painter avanzato
 - 2.10.1. Effetti realistici
 - 2.10.2. Migliorare i *Baked*
 - 2.10.3. Materiali SSS, pelle umana



Modulo 3. Creazione di macchine

- 3.1. Robot
 - 3.1.1. Funzionalità
 - 3.1.2. *Carattere*
 - 3.1.3. Motricità nella struttura
- 3.2. Robot despiece
 - 3.2.1. Pennelli IMM e Chisel
 - 3.2.2. *Insert Mesh e Nanomesh*
 - 3.2.3. *Zmodeler in ZBrush*
- 3.3. Cybord
 - 3.3.1. Sezionati con maschere
 - 3.3.2. *Trim Adaptive e Dynamic*
 - 3.3.3. Meccanizzazione
- 3.4. Navi e aerei
 - 3.4.1. Aerodinamica e lisciatura
 - 3.4.2. Texture di superficie
 - 3.4.3. Pulizia del reticolato poligonale e dettagli
- 3.5. Veicoli terrestri
 - 3.5.1. Topologia dei veicoli
 - 3.5.2. Modellazione per animazione
 - 3.5.3. Cingoli
- 3.6. Scorrere del tempo
 - 3.6.1. Modelli credibili
 - 3.6.2. Materiali nel tempo
 - 3.6.3. Ossidazioni
- 3.7. Infortuni
 - 3.7.1. Shocks
 - 3.7.2. Frammentazione di oggetti
 - 3.7.3. Pennelli di distruzione
- 3.8. Adattamenti ed evoluzione
 - 3.8.1. Biomimesi
 - 3.8.2. Sci-Fi, distopia, uchronie e utopie
 - 3.8.3. *Cartoon*
- 3.9. *Render Hardsurface* realistici
 - 3.9.1. Scena di studio
 - 3.9.2. Luci
 - 3.9.3. Fotocamera fisica
- 3.10. *Render Hardsurface* NPR
 - 3.10.1. *Wireframe*
 - 3.10.2. *Cartoon Shader*
 - 3.10.3. Illuminismo



Specializzati con questo Esperto Universitario e apriti la strada a nuove opportunità nel mercato del lavoro”

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.

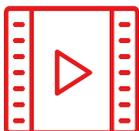
Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

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.



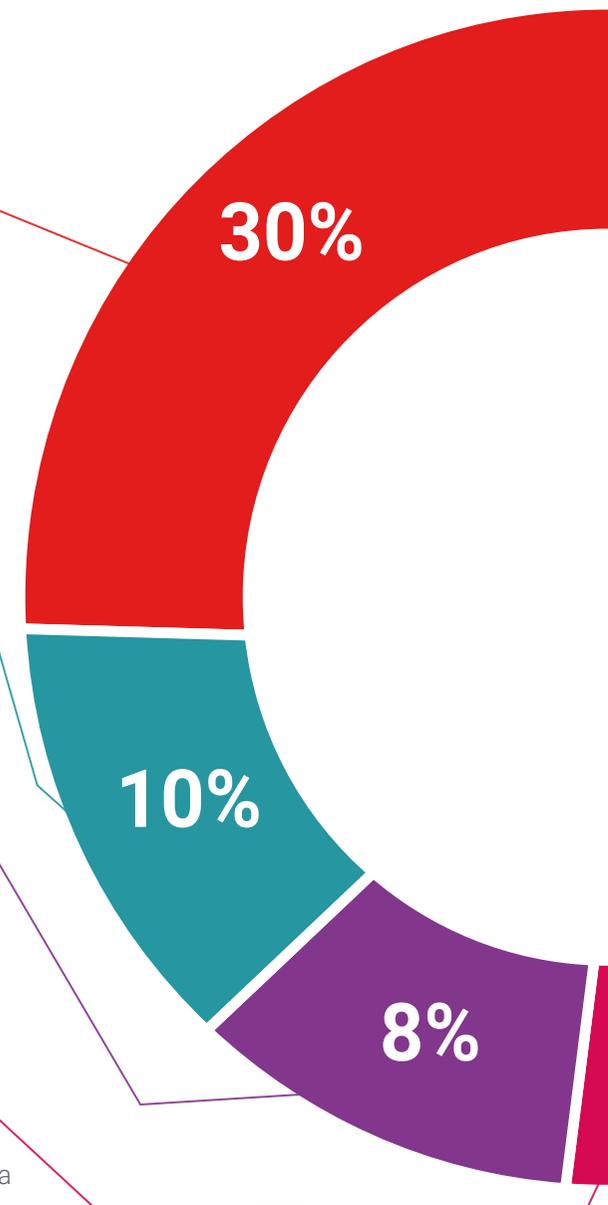
Pratiche di competenze e competenze

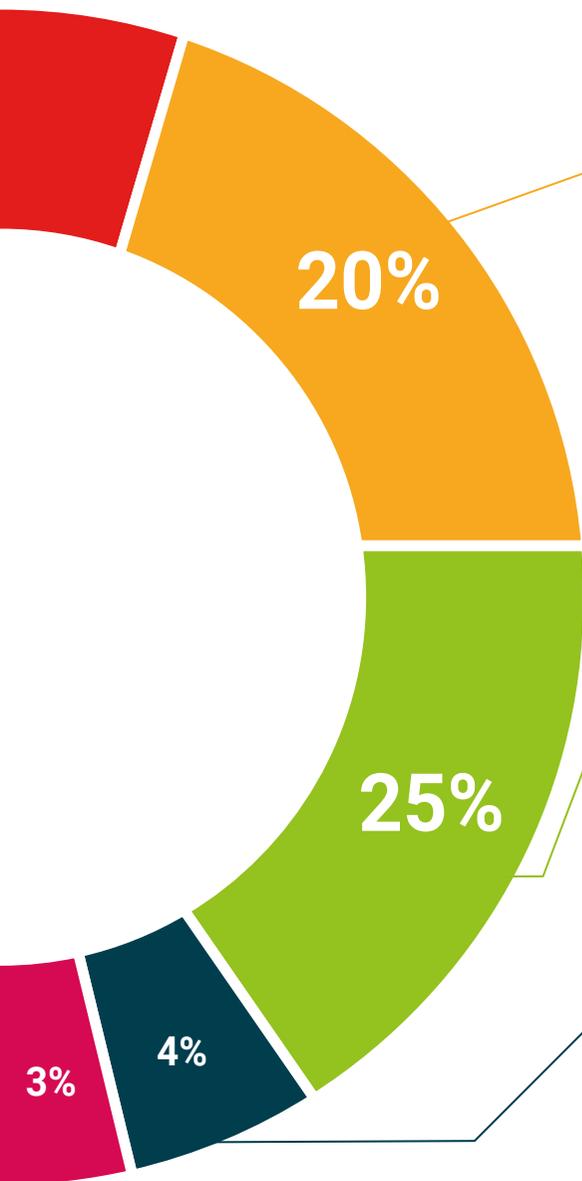
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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

Il Esperto Universitario in Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing 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 questa specializzazione
e ricevi la tua qualifica universitaria senza
spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing** 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 Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing**

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.



Esperto Universitario
Scultura Digitale per Superfici
Rigide, Macchinari e Texturing

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Scultura Digitale per Superfici
Rigide, Macchinari e Texturing

