

Esperto Universitario Modellazione Blender





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Modellazione Blender

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/informatica/esperto-universitario/esperto-modellazione-blender

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

La modellazione tridimensionale e la scultura digitale sono sempre più spesso dotate di strumenti specializzati. Tra questi strumenti spiccano Blender, Substance Painter e Unreal, tre dei più utilizzati dai progettisti per modificare oggetti in modo preciso o scolpire in 3D. La crescente influenza del design 3D nella produzione industriale, nell'animazione o nello sviluppo di videogiochi, provoca un rinnovato interesse per questi programmi e quindi anche l'interesse dei grafici nella specializzazione di questi strumenti. Questo corso online contiene tutte le conoscenze e le caratteristiche necessarie per trasformare lo studente in un professionista utilizzando questo *software*.





“

*Specializza il tuo percorso professionale
nella modellazione 3D con Blender, grazie
a questo Esperto Universitario di TECH"*

Blender è uno dei programmi più utilizzati dai modellisti 3D che hanno lavorato su grandi progetti nel mondo del cinema e dei videogiochi. Questo potente *software*, è affiancato da Substance Painter e Unreal. Con tutto ciò, il professionista può scolpire forme in argilla digitale, creare persone di altri universi e presentare una finitura realistica e fluida durante il rendering. Inoltre, il loro uso è più intuitivo rispetto ad altri *software*, per questo motivo, sono stati impiegati nella realizzazione di personaggi come Baymax di Big Hero 6 di Disney Pixar, o per vestire Pikachu con il costume di Deadpool.

Per questo, è indispensabile che i progettisti che desiderano iniziare nella modellazione abbiano una conoscenza approfondita di questi strumenti. TECH presenta così questo Esperto Universitario, in cui lo studente sarà in grado di adattare il suo ritmo di apprendimento a seconda delle sue attività quotidiane grazie alla modalità 100% online. Questo permetterà di accedere ai contenuti da qualsiasi parte del mondo e in qualsiasi momento.

In questo modo, potrà conoscere nel dettaglio lo strumento Blender, imparare la sua interfaccia e gestirlo come un professionista. In seguito, il programma eseguirà una revisione completa del modello con Substance Painter, conoscendo i diversi metodi utilizzati per generare un maggiore realismo e ottenere una modellazione 3D eccezionale. Come culmine approfondirà le tecniche di esportazione a *Unreal*.

Tutti questi contenuti saranno accompagnati da video didattici, nei quali verranno spiegate le forme più appropriate in cui lavorano i professionisti. Oltre a presentare i trucchi per scolpire una testa, creare capelli e capello, vestiti, ecc. In definitiva, un Esperto Universitario completo e attuale, ideale per avventurarsi in questo nuovo settore.

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

- ◆ Sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti nel software di modellazione 3D Studio Max
- ◆ 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 è posta sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile dotato di connessione a Internet



Scopri i consigli e trucchi dei professionisti per realizzare la modellazione di personaggi"

“

Iscriviti ora a questo programma e avrai accesso ai contenuti più attuali e innovativi sulla modellazione in Blender”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, 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.

Grazie alla modalità 100% online, potrai adattare il tuo ritmo di apprendimento senza abbandonare le tue attività professionali e personali.

TECH ha progettato e perfezionato la metodologia Relearning, per permetterti di imparare in modo naturale e progressivo, rafforzando le tue competenze per affrontare nuove sfide.



02 Obiettivi

Il principale obiettivo di questo corso è imparare a utilizzare correttamente gli strumenti di modellazione organica 3D con Blender, Substance Painter e Unreal. Per questo, questa qualifica descrive alcuni elementi indispensabili per poter finalmente creare un modello di personaggio o creatura dall'inizio alla fine. Le formazioni sviluppate da TECH sono sempre supportate da veri professionisti del settore in cui si insegna. Inoltre, le conoscenze sono strutturate in base alle esigenze del mercato del lavoro in situazioni il più possibile realistiche.





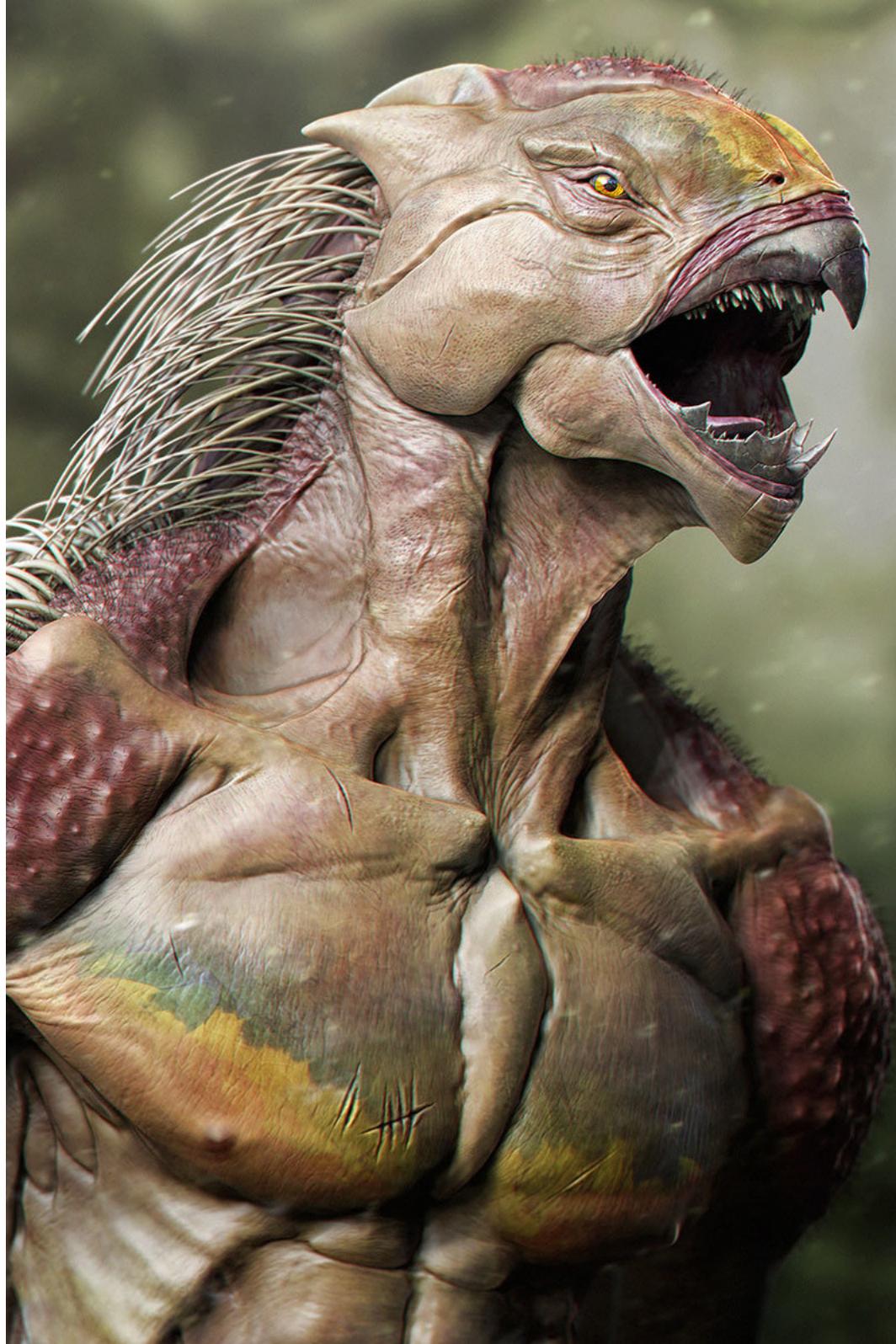
“

TECH progetta i sistemi di studio in modo che le conoscenze possano essere acquisite entro 6 mesi”



Obiettivi generali

- ◆ Approfondire 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. Modellazione 3D con Blender

- ◆ Conoscere in dettaglio lo strumento Blender, il più utilizzato dai professionisti. Imparare la sua interfaccia e gestirla per un risultato più professionale in meno tempo
- ◆ Comparare ogni strumento con i suoi simili in modalità poligonale e conoscerne i vantaggi
- ◆ Conoscere gli strumenti che si utilizzeranno durante il processo di modellazione 3D e la loro ottimizzazione
- ◆ Individuare gli errori nella modellazione 3D e saperli risolvere nel modo più intelligente

Modulo 2. Texturing con Substance Painter

- ◆ Approfondire il programma Substance Painter, il più utilizzato per il texturing nel mondo dei videogiochi
- ◆ Comprendere il processo di baking da un modello ad alta risoluzione a uno a bassa risoluzione
- ◆ Conoscere e comprendere i diversi strati di un materiale e il loro effetto
- ◆ Creare materiali da zero e modificare quelli esistenti per ottenere un materiale completamente personalizzato
- ◆ Saper lavorare con le coordinate di mappatura e le maschere per applicare correttamente le texture al modello
- ◆ Conoscere i pennelli, come utilizzarli e come creare pennelli personalizzati
- ◆ Imparare a utilizzare le risorse presenti nel programma o esterne per

migliorare le textures

- ◆ Imparare diversi metodi per creare o modificare le textures

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 rendering con buoni effetti visivi



Impara a usare ciascuno degli strumenti offerti da Blender, in modo da poterli mettere in pratica nella dimensione lavorativa"

03

Direzione del corso

Questo corso è stato progettato seguendo le linee guida di un gruppo di esperti di altissimo prestigio. Hanno dedicato la loro vita professionale allo sviluppo della tecnica di texturing, continuando ad essere all'avanguardia nel settore e sviluppando la loro pratica professionale nei migliori studi di animazione e in progetti di caratura internazionale. Attraverso i contenuti che il personale docente presenterà e i vari materiali didattici sviluppati, lo studente riceverà le conoscenze più attuali e ricercate in questo settore.

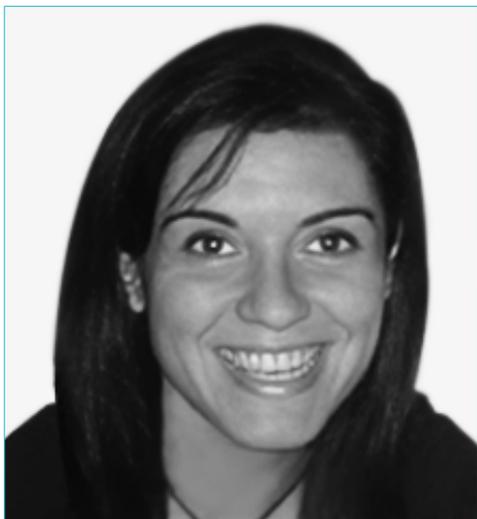




“

Imparerai grazie ai migliori designer e professionisti del settore con una vasta esperienza in Modellazione 3D"

Direzione



Dott.ssa Vidal Peig, Teresa

- ◆ Specialista in Arte e Tecnologia (arte digitale, 2D, 3D, VR e AR)
- ◆ Designer e creatrice di schizzi di personaggi 2D per videogiochi per dispositivi mobili
- ◆ Designer su Sara Lee, Moto Bordy, Hebo e Full Gass
- ◆ Docente e direttrice del 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. Alcalde Perelló, Dimas

- ◆ Specialista nella creazione artistica per videogiochi e giochi applicati
- ◆ Lead artist presso BluetechWorlds
- ◆ Docente presso il Corso di Laurea in Creazione artistica per videogiochi e giochi applicati, ENTI UB
- ◆ Laurea in Creazione artistica per videogiochi e giochi applicati presso l'Università di Barcellona
- ◆ Master Universitario in Formazione degli Insegnanti di Istruzione Secondaria di Primo e Secondo Grado, Formazione Professionale e Insegnamento delle Lingue presso l'Università de la Rioja UNIR
- ◆ Tecnico in Animazione 3D, Giochi e Ambienti Interattivi dal Centro di Studi Fotografici

Dott. Llorens Aguilar, Víctor

- ◆ Esperto in Modellazione 3D
- ◆ Insegnante in corsi relativi alla Modellazione 3D
- ◆ Insegnante di Scratch in scuole private
- ◆ Laurea in Animazione 3D, Giochi e Ambienti Interattivi

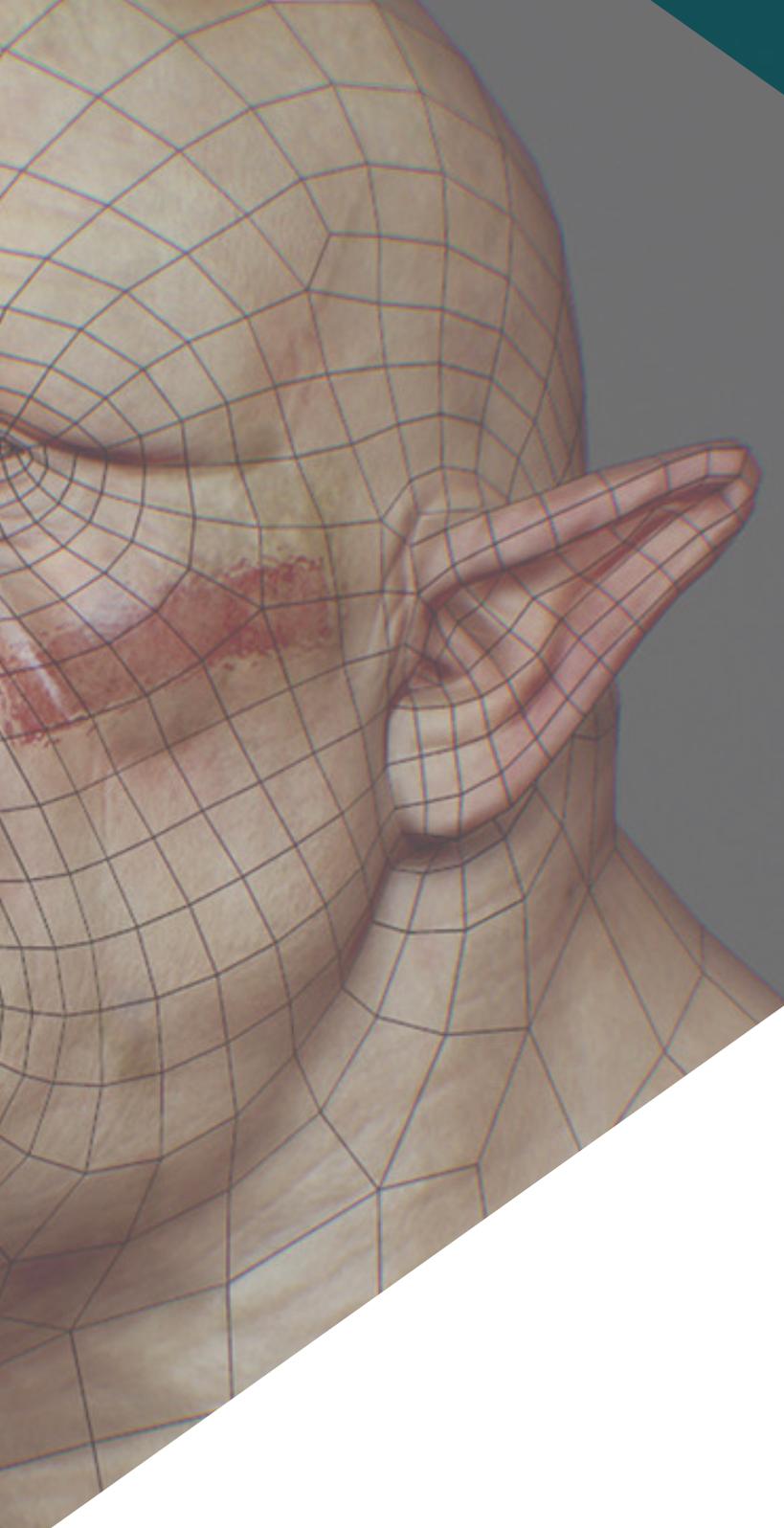


04

Struttura e contenuti

La direzione e il personale docente di questo corso hanno progettato la struttura e i contenuti dell'Esperto Universitario in Modellazione Blender per rendere più accessibile e semplice il suo apprendimento. Il suo piano di studi, completo e attuale, comprende tutti gli aspetti più rilevanti come la sua interfaccia, varie utilità o l'utilizzo della modellazione *hardsurface* per superfici dure. Tutto questo con il materiale multimediale più innovativo e le risorse didattiche disponibili nell'aula virtuale.





“

Questo Esperto Universitario ti aiuterà a utilizzare il programma in Modellazione 3D organica più avanzato del mercato in soli 6 mesi"

Modulo 1. Modellazione 3D con Blender

- 1.1. Interfaccia
 - 1.1.1. Installazione e configurazione iniziale
 - 1.1.2. Menù a tendina e modalità di interfaccia
 - 1.1.3. Navigazione nell'ambiente 3D
- 1.2. Creazione e selezione degli oggetti
 - 1.2.1. Modifica della topologia di base
 - 1.2.2. Modalità di lavoro
- 1.3. Editing
 - 1.3.1. Aggiunta di nuova geometria
 - 1.3.2. Modifica di geometrie
 - 1.3.3. Modificatori e *Mirror*
- 1.4. Geometria
 - 1.4.1. Modificatore *Smooth*
 - 1.4.2. Unire e separare le *mesh*
 - 1.4.3. De-triangolazione
- 1.5. *Edit Mode*
 - 1.5.1. Unità di modellazione di base
 - 1.5.2. *Loops*
 - 1.5.3. *Tris* e *Ngon*
 - 1.5.4. *Suddivisione - Tool* e Modificatore
 - 1.5.5. *Visibility* - Nascondere e rivelare gli oggetti
 - 1.5.6. *Snap*
 - 1.5.7. Modi di *preview smooth* o *flat*
- 1.6. Retopologia
 - 1.6.1. *Conformash*: una *mesh* sull'altra
 - 1.6.2. Creazione di oggetti con il cursore 3D
- 1.7. Modellazione organica
 - 1.7.1. Forma e topologia
 - 1.7.2. Uso delle curve
 - 1.7.3. *Surface* e *Nurbs*

- 1.8. *Sculpting*
 - 1.8.1. Pennelli e comandi
 - 1.8.2. Uso del *remesher*
- 1.9. Selezione
 - 1.9.1. Selezione di *mesh*
 - 1.9.2. Modifica delle selezioni
 - 1.9.3. Selezione per vertici, *edges* o facce
- 1.10. *Vertex Paint*
 - 1.10.1. Opzioni del pennello
 - 1.10.2. Creazione di *IDMaps*

Modulo 2. Texturing con *Substance Painter*

- 2.1. *Substance Painter*
 - 2.1.1. Creare un nuovo progetto e reimportare i modelli
 - 2.1.2. Comandi di base e interfaccia: Visualizzazione 2D e 3D
 - 2.1.3. *Baking*
- 2.2. Livelli di *Baking*
 - 2.2.1. *World Space Normal*
 - 2.2.2. *Ambient Occlusion*
 - 2.2.3. *Curvature*
 - 2.2.4. *Position*
 - 2.2.5. *ID, Normal, Thickness*
- 2.3. Livelli
 - 2.3.1. *Base Color*
 - 2.3.2. *Roughness*
 - 2.3.3. *Metallic*
 - 2.3.4. *Materiale*
- 2.4. Maschere e generatori
 - 2.4.1. *Layer* e UV
 - 2.4.2. Maschere
 - 2.4.3. Generatori procedurali
- 2.5. Materiale di base
 - 2.5.1. Tipologie di materiali
 - 2.5.2. Generatori personalizzati
 - 2.5.3. Creazione da 0 di un materiale di base

- 2.6. Pennelli
 - 2.6.1. Parametri e pennelli predefiniti
 - 2.6.2. *Alpha*, *lazy mouse* e simmetria
 - 2.6.3. Creare pennelli personalizzati e salvarli
- 2.7. Particelle
 - 2.7.1. Pennelli per le particelle
 - 2.7.2. Proprietà delle particelle
 - 2.7.3. Particelle usando le maschere
- 2.8. Proiezioni
 - 2.8.1. Preparare le texture
 - 2.8.2. Stencil
 - 2.8.3. Clonazione
- 2.9. *Substance Share/Source*
 - 2.9.1. *Substance Share*
 - 2.9.2. *Substance Source*
 - 2.9.3. Textures.com
- 2.10. Terminologia
 - 2.10.1. Normal Map
 - 2.10.2. *Padding o Bleed*
 - 2.10.3. *Mipmapping*

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. *Spot light* e *Rect light*
 - 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 di studio

TECH è la prima università al mondo che combina la metodologia dei **case studies** con il **Relearning**, un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione diretta.

Questa strategia dirompente è stata concepita per offrire ai professionisti l'opportunità di aggiornare le conoscenze e sviluppare competenze in modo intensivo e rigoroso. Un modello di apprendimento che pone lo studente al centro del processo accademico e gli conferisce tutto il protagonismo, adattandosi alle sue esigenze e lasciando da parte le metodologie più convenzionali.



“

TECH ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera"

Lo studente: la priorità di tutti i programmi di TECH

Nella metodologia di studio di TECH lo studente è il protagonista assoluto. Gli strumenti pedagogici di ogni programma sono stati selezionati tenendo conto delle esigenze di tempo, disponibilità e rigore accademico che, al giorno d'oggi, non solo gli studenti richiedono ma le posizioni più competitive del mercato.

Con il modello educativo asincrono di TECH, è lo studente che sceglie il tempo da dedicare allo studio, come decide di impostare le sue routine e tutto questo dalla comodità del dispositivo elettronico di sua scelta. Lo studente non deve frequentare lezioni presenziali, che spesso non può frequentare. Le attività di apprendimento saranno svolte quando si ritenga conveniente. È lo studente a decidere quando e da dove studiare.

“

*In TECH NON ci sono lezioni presenziali
(che poi non potrai mai frequentare)”*



I piani di studio più completi a livello internazionale

TECH si caratterizza per offrire i percorsi accademici più completi del panorama universitario. Questa completezza è raggiunta attraverso la creazione di piani di studio che non solo coprono le conoscenze essenziali, ma anche le più recenti innovazioni in ogni area.

Essendo in costante aggiornamento, questi programmi consentono agli studenti di stare al passo con i cambiamenti del mercato e acquisire le competenze più apprezzate dai datori di lavoro. In questo modo, coloro che completano gli studi presso TECH ricevono una preparazione completa che fornisce loro un notevole vantaggio competitivo per avanzare nelle loro carriere.

Inoltre, potranno farlo da qualsiasi dispositivo, pc, tablet o smartphone.

“

Il modello di TECH è asincrono, quindi ti permette di studiare con il tuo pc, tablet o smartphone dove, quando e per quanto tempo vuoi”

Case studies o Metodo Casistico

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 per consentire agli studenti di Giurisprudenza non solo di imparare le leggi sulla base di contenuti teorici, ma anche di esaminare situazioni complesse reali. In questo modo, potevano prendere decisioni e formulare giudizi di valore fondati su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Con questo modello di insegnamento, è lo studente stesso che costruisce la sua competenza professionale attraverso strategie come il *Learning by doing* o il *Design Thinking*, utilizzate da altre istituzioni rinomate come Yale o Stanford.

Questo metodo, orientato all'azione, sarà applicato lungo tutto il percorso accademico che lo studente intraprende insieme a TECH. In questo modo, affronterà molteplici situazioni reali e dovrà integrare le conoscenze, ricercare, argomentare e difendere le sue idee e decisioni. Tutto ciò con la premessa di rispondere al dubbio di come agirebbe nel posizionarsi di fronte a specifici eventi di complessità nel suo lavoro quotidiano.



Metodo Relearning

In TECH i *case studies* vengono potenziati con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il *Relearning*.

Questo metodo rompe con le tecniche di insegnamento tradizionali per posizionare lo studente al centro dell'equazione, fornendo il miglior contenuto in diversi formati. In questo modo, riesce a ripassare e ripete i concetti chiave di ogni materia e impara ad applicarli in un ambiente reale.

In questa stessa linea, e secondo molteplici ricerche scientifiche, la ripetizione è il modo migliore per imparare. Ecco perché TECH offre da 8 a 16 ripetizioni di ogni concetto chiave in una stessa lezione, presentata in modo diverso, con l'obiettivo di garantire che la conoscenza sia completamente consolidata durante il processo di studio.

Il Relearning ti consentirà di apprendere con meno sforzo e più rendimento, coinvolgendoti maggiormente nella specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando opinioni: un'equazione diretta al successo.



Un Campus Virtuale 100% online con le migliori risorse didattiche

Per applicare efficacemente la sua metodologia, TECH si concentra sul fornire agli studenti materiali didattici in diversi formati: testi, video interattivi, illustrazioni, mappe della conoscenza, ecc. Tutto ciò progettato da insegnanti qualificati che concentrano il lavoro sulla combinazione di casi reali con la risoluzione di situazioni complesse attraverso la simulazione, lo studio dei contesti applicati a ogni carriera e l'apprendimento basato sulla ripetizione, attraverso audio, presentazioni, animazioni, immagini, ecc.

Le ultime prove scientifiche nel campo delle Neuroscienze indicano l'importanza di considerare il luogo e il contesto in cui si accede ai contenuti prima di iniziare un nuovo apprendimento. Poter regolare queste variabili in modo personalizzato favorisce che le persone possano ricordare e memorizzare nell'ippocampo le conoscenze per conservarle a lungo termine. Si tratta di un modello denominato *Neurocognitive context-dependent e-learning*, che viene applicato in modo consapevole in questa qualifica universitaria.

Inoltre, anche per favorire al massimo il contatto tra mentore e studente, viene fornita una vasta gamma di possibilità di comunicazione, sia in tempo reale che differita (messaggistica interna, forum di discussione, servizio di assistenza telefonica, e-mail di contatto con segreteria tecnica, chat e videoconferenza).

Inoltre, questo completo Campus Virtuale permetterà agli studenti di TECH di organizzare i loro orari di studio in base alla loro disponibilità personale o agli impegni lavorativi. In questo modo avranno un controllo globale dei contenuti accademici e dei loro strumenti didattici, il che attiva un rapido aggiornamento professionale.



La modalità di studio online di questo programma ti permetterà di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di apprendimento, adattandolo ai tuoi orari"

L'efficacia del metodo è giustificata da quattro risultati chiave:

1. Gli studenti che seguono questo metodo non solo raggiungono l'assimilazione dei concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che valutano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono allo studente di integrarsi meglio nel mondo reale.
3. L'assimilazione di idee e concetti è resa più facile ed efficace, grazie all'uso di situazioni nate dalla realtà.
4. La sensazione di efficienza dello sforzo investito diventa uno stimolo molto importante per gli studenti, che si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.

La metodologia universitaria più apprezzata dagli studenti

I risultati di questo innovativo modello accademico sono riscontrabili nei livelli di soddisfazione globale degli studenti di TECH.

La valutazione degli studenti sulla qualità dell'insegnamento, la qualità dei materiali, la struttura del corso e i suoi obiettivi è eccellente. A conferma di ciò, l'istituto è diventato il migliore valutato dai suoi studenti sulla piattaforma di recensioni Trustpilot, ottenendo un punteggio di 4,9 su 5.

Accedi ai contenuti di studio da qualsiasi dispositivo con connessione a Internet (computer, tablet, smartphone) grazie al fatto che TECH è aggiornato sull'avanguardia tecnologica e pedagogica.

Potrai imparare dai vantaggi dell'accesso a ambienti di apprendimento simulati e dall'approccio di apprendimento per osservazione, ovvero Learning from an expert.



In questo modo, il miglior materiale didattico sarà disponibile, preparato con attenzione:



Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati dagli specialisti che impartiranno il corso, appositamente per questo, in modo che lo sviluppo didattico sia realmente specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la nostra modalità di lavoro online, impiegando le ultime tecnologie che ci permettono di offrirti una grande qualità per ogni elemento che metteremo al tuo servizio.



Capacità e competenze pratiche

I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve possedere nel mondo globalizzato in cui viviamo.



Riepiloghi interattivi

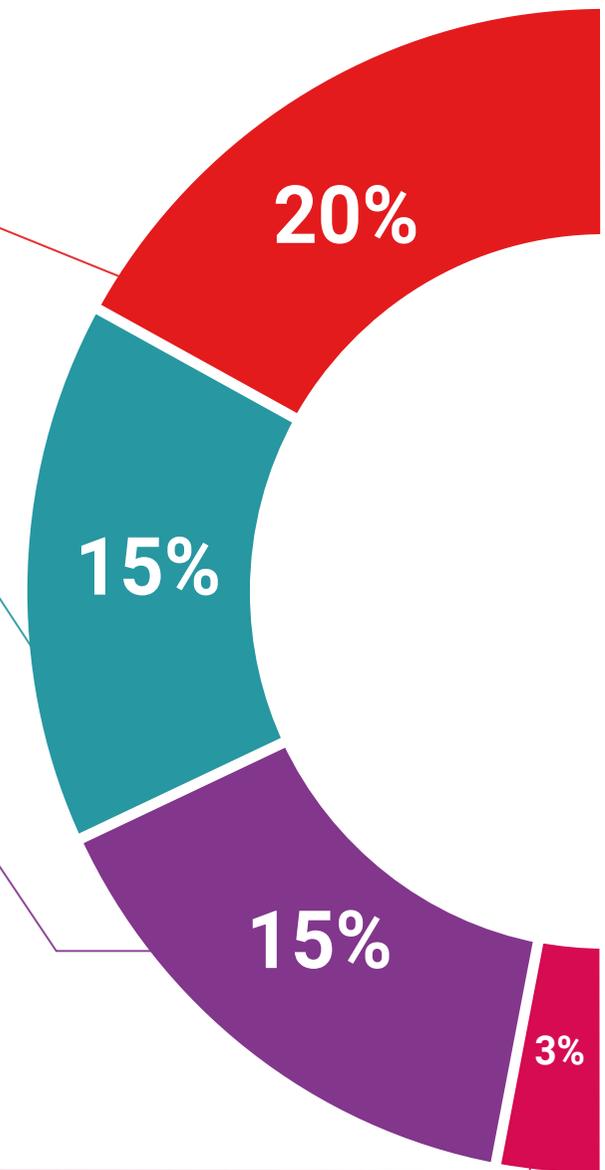
Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso, guide internazionali... Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Case Studies

Completerai una selezione dei migliori *case studies* in materia. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma. Lo facciamo su 3 dei 4 livelli della Piramide di Miller.



Master class

Esistono prove scientifiche sull'utilità d'osservazione di terzi esperti. Il cosiddetto *Learning from an Expert* rafforza le conoscenze e i ricordi, e genera sicurezza nel futuro processo decisionale.



Guide di consultazione veloce

TECH offre i contenuti più rilevanti del corso sotto forma di schede o guide rapide per l'azione. Un modo sintetico, pratico ed efficace per aiutare a progredire nel tuo apprendimento.



06 Titolo

L'Esperto Universitario in Modellazione Blender 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 la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio privato di **Esperto Universitario in Modellazione Blender** 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 Master Privato, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Modellazione Blender**

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 Modellazione Blender

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

Esperto Universitario

Modellazione Blender

