

# Esperto Universitario

## Arte nella Realtà Virtuale con Blender, Zbrush e UV



**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Arte nella Realtà Virtuale con Blender, Zbrush e UV

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

Accesso al sito web: [www.techtitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-arte-realta-virtuale-blender-zbrush-uv](http://www.techtitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-arte-realta-virtuale-blender-zbrush-uv)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 22*

06

Titolo

---

*pag. 30*

# 01

# Presentazione

Ottenere una modellazione dei videogiochi in realtà virtuale di un altro livello è una sfida per i designer grafici dell'industria dei videogiochi. Per raggiungere questo obiettivo, è essenziale possedere le competenze e le capacità di padroneggiare i programmi di progettazione e scultura utilizzati nel settore dei videogiochi. In questo corso, il professionista potrà specializzarsi sui software di progettazione più richiesti con l'obiettivo di lavorare negli studi più all'avanguardia. Attraverso una metodologia di apprendimento online basata su contenuti pratici e di qualità offerti da esperti del settore, il professionista dei videogiochi acquisirà competenze avanzate nella gestione di Blender, Zbrush e UV.



“

*Specializzati ed eccelli grazie a questo Esperto Universitario nel campo della Progettazione Artistica di Videogiochi di Realtà Virtuale"*

Questo Esperto Universitario in Arte per la Realtà Virtuale con Blender, Zbrush e UV consentirà ai professionisti dell'ambiente dei videogiochi di padroneggiare i software di progettazione essenziali per la creazione di progetti di Realtà Virtuale in questo settore. Tuttavia, è di vitale importanza conoscere i vantaggi e gli svantaggi di ciascuno di essi. Pertanto, questo programma approfondisce i fondamenti della mappatura UV e della retopology per ottenere risultati eccellenti nei videogiochi VR.

La vasta esperienza dei professionisti dell'insegnamento che fanno parte del personale docente di questa qualifica fornirà gli strumenti più utili per ottenere i migliori risultati dalla modellazione e svelerà i trucchi che permetteranno allo studente di risolvere con risolutezza qualsiasi problema, oltre a guidarlo durante il processo di apprendimento.

Un corso che offre una specializzazione con contenuti che solo gli esperti del settore sanno gestire, al punto da poter ricavare ogni dettaglio per applicarlo in un settore che richiede sempre più professionisti qualificati. I contenuti digitali multimediali, integrati da letture e video riassuntivi, integrano un programma pensato per far progredire la carriera dei professionisti dei Videogiochi.

Un'ottima opportunità per specializzarsi in un settore in crescita e con i vantaggi offerti da una metodologia 100% online flessibile e che consente di accrescere le proprie conoscenze ovunque e in qualsiasi momento.

Questo **Esperto Universitario in Arte nella Realtà Virtuale con Blender, Zbrush e UV** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in creazione e design di Videogiochi con la tecnologia della Realtà Virtuale
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni 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 portatile provvisto di connessione a internet



*Raggiungere i propri obiettivi nel campo artistico dei videogiochi VR richiede preparazione. Potrai farlo grazie a questo Esperto Universitario”*

“

*Potenzia le tue capacità creative con i programmi di modellazione di videogiochi VR che potrai conoscere a fondo grazie a questo Esperto Universitario”*

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, 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.

*Aggiorna le tue conoscenze con una metodologia innovativa e distinguiti dalla concorrenza.*

*Avvia il tuo progetto artistico di videogiochi VR e competi con i migliori del settore.*



# 02

## Obiettivi

In questo programma il professionista dei Videogiochi sarà in grado di gestire abilmente i principali strumenti utilizzati per la creazione di una modellazione organica di qualità nell'ambiente della Realtà Virtuale. Con un approccio pratico, questo corso ti aiuterà a comprendere i concetti centrali della progettazione e della creazione di Videogiochi con una metodologia *Relearning* che ti permetterà di fare solidi progressi nel tuo apprendimento.







“

*La metodologia Relearning ti permetterà di memorizzare facilmente le conoscenze chiave per progredire nella tua carriera professionale”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Comprendere i vantaggi e le limitazioni offerti dalla Realtà Virtuale
- ◆ Sviluppare una modellazione *hard surface* di qualità
- ◆ Creare una modellazione organica di qualità
- ◆ Comprendere le basi della retopology
- ◆ Comprendere le basi UV
- ◆ Padroneggiare il *baking* in *Substance Painter*
- ◆ Gestire con competenza gli strati
- ◆ Essere in grado di creare un *dossier* e presentare un lavoro a livello professionale, con la massima qualità
- ◆ Decidere consapevolmente quali sono i programmi più adatti alle tue *Pipeline*

“

*Le tue conoscenze avanzate ti permetteranno di superare il resto dei concorrenti nella corsa verso un migliore design grafico della Realtà Virtuale nei videogiochi. Iscriviti e subito"*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Zbrush

- ◆ Poter creare qualsiasi tipo di mesh per iniziare la modellazione
- ◆ Essere in grado di creare qualsiasi tipo di maschera
- ◆ Padroneggiare l'uso dei pennelli IMM e Curve
- ◆ Eseguire una modellazione *Low poly a High Poly*
- ◆ Creare una modellazione organica di qualità

### Modulo 2. Retopology

- ◆ Padroneggiare la retopology di Zbrush
- ◆ Sapere quando usare Zremesher, Decimation Master e Zmodeler
- ◆ Essere in grado di eseguire la retopology di qualsiasi modellazione
- ◆ Saper usare TopoGun, strumento professionale specializzato
- ◆ Istruire il professionista sull'esecuzione di ritocchi complessi

### Modulo 3. UV

- ◆ Padroneggiare gli strumenti UV disponibili su ZBrush
- ◆ Sapere dove tagliare una modellazione
- ◆ Sfruttare al meglio lo spazio UV
- ◆ Saper masterizzare lo strumento specializzato Rizom UV

A plaque commemorates the site of the first quantum teleportation of man from earth to space.

We honor our pioneers, their families and sacrifices.

May we always have a home within reach.

03

# Direzione del corso

Questo corso si avvale di un team di docenti professionisti nel campo del design e della gamification accuratamente selezionati da TECH Università Tecnologica. Per garantire a tutti un'istruzione di qualità, questo Esperto Universitario offre un piano di studi preparato dai migliori specialisti del settore, che affiancheranno gli studenti nel loro percorso per diventare leader nel campo del design artistico dei videogiochi.



“

*Solo gli specialisti del settore sono in grado di far emergere il talento creativo che è in te. Sfrutta il tuo potenziale grazie a questo Esperto Universitario in Arte nella Realtà Virtuale con Blender Zbrush e UV”*

## Direzione



### Dott. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- ◆ Artista senior di ambienti ed elementi e consulente 3D presso The Glimpse Group VR
- ◆ Designer di modelli 3D e artista di texture per INMO-REALITY
- ◆ Artista di prop e ambienti per giochi PS4 presso Rascal Revolt
- ◆ Laurea in Belle Arti presso l'UPV
- ◆ Specialista in Tecniche Grafiche presso l'Università dei Paesi Baschi
- ◆ Master in Scultura e modellazione digitale presso la Voxel School di Madrid
- ◆ Master in Arte e Design per Videogiochi presso l'U-tad Università di Madrid

## Personale docentet

### Dott. Márquez Maceiras, Mario

- ◆ Operatore audiovisivo. PTM Pictures That moves
- ◆ Gaming Tech Support Agent presso 5CA
- ◆ Creatore e progettista di ambienti 3D e VR presso Inmoreality
- ◆ Disegnatore artistico presso Seamantis Games
- ◆ Fondatore di Evolve Games.
- ◆ Laurea in Design grafico presso la Scuola d'Arte di Granada
- ◆ Laurea in Design di videogiochi e contenuti interattivi presso la Scuola d'Arte di Granada
- ◆ Master in Game Design- U-tad, Scuola di Design di Madrid

### Dott. Morro, Pablo

- ◆ Artista 3D specializzato in modellazione, VFX e texture
- ◆ Artista 3D presso Mind Trips
- ◆ Laurea in Creazione e progettazione di videogiochi presso l'Università Jaume I



# 04

## Struttura e contenuti

Il piano di studi di questo Esperto Universitario è suddiviso in tre moduli che permettono al professionista dei Videogiochi di acquisire le competenze e le abilità per padroneggiare gli elementi fondamentali dei progetti grafici con la Realtà Virtuale nel settore del Videogioco. Gli studenti hanno accesso a una gran varietà di risorse digitali sulla piattaforma messa a disposizione da TECH, integrate da letture e da un sistema di sintesi video per facilitare lo studio.





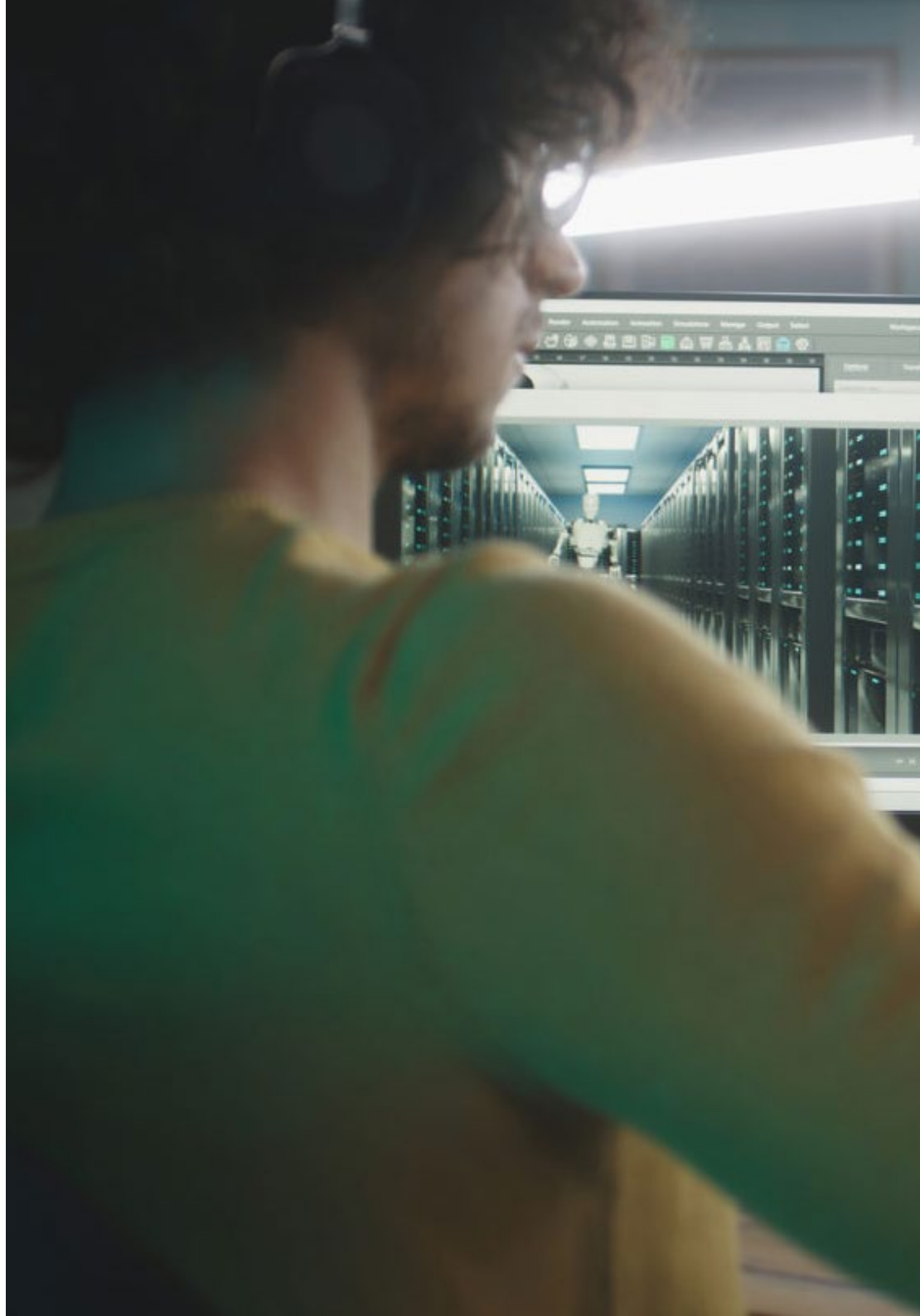


“

*Sfrutta al meglio le molteplici risorse a cui avrai accesso in questo Esperto Universitario per il Design Artistico di Videogiochi con VR”*

## Modulo 1. Zbrush

- 1.1. Zbrush
  - 1.1.1. Polymesh
  - 1.1.2. *Subtools*
  - 1.1.3. Gizmo 3D
- 1.2. Creazione di mesh
  - 1.2.1. *Quick Mesh* e primitive
  - 1.2.2. *Mesh Extract*
  - 1.2.3. Boolean
- 1.3. Modellazione
  - 1.3.1. Simmetria
  - 1.3.2. Pennelli principali
  - 1.3.3. *Dynamesh*
- 1.4. Maschere
  - 1.4.1. Menu Pennelli e maschere
  - 1.4.2. Maschere sui pennelli
  - 1.4.3. *Polygroups*
- 1.5. Scultura di *proporganico*
  - 1.5.1. Scultura *LowPoly*
  - 1.5.2. Scultura *LowPoly* evoluzione
  - 1.5.3. Scultura *LowPoly* finale
- 1.6. Pennelli IMM
  - 1.6.1. Controller
  - 1.6.2. Insert *Multi Mesh*
  - 1.6.3. Creazione di pennelli IMM
- 1.7. Pennelli *Curve*
  - 1.7.1. Controller
  - 1.7.2. Creazione di pennelli *Curve*
  - 1.7.3. Pennelli IMM con curve
- 1.8. *High Poly*
  - 1.8.1. Suddivisioni e *Dynamic Subdivisions*
  - 1.8.2. *HD-geometry*
  - 1.8.3. Rumore di proiezione





- 1.9. Altri tipi di mesh
  - 1.9.1. *MicroMesh*
  - 1.9.2. *NanoMesh*
  - 1.9.3. *ArrayMesh*
- 1.10. Scultura di *prop* organici *High Poly*
  - 1.10.1. Scultura di *prop*
  - 1.10.2. Scultura di *prop* evoluzione
  - 1.10.3. Scultura di *prop* finale

## Modulo 2. Retopology

- 2.1. Retopology in *Zbrush-Zremesher*
  - 2.1.1. *Zremesher*
  - 2.1.2. Guide
  - 2.1.3. Esempi
- 2.2. Retopology in *Zbrush-Decimation Master*
  - 2.2.1. *Decimation Master*
  - 2.2.2. Combinazione con i pennelli
  - 2.2.3. *Workflow*
- 2.3. Retopology in *Zbrush-Zmodeler*
  - 2.3.1. *Zmodeler*
  - 2.3.2. Modalità
  - 2.3.3. Correggere la mesh
- 2.4. Retopology di *prop*
  - 2.4.1. Retopology di *Prop HardSurface*
  - 2.4.2. Retopology di *prop* Organico
  - 2.4.3. Retopology di una sola mano
- 2.5. *TopoGun*
  - 2.5.1. Vantaggi di *TopoGun*
  - 2.5.2. L'interfaccia
  - 2.5.3. Importazione
- 2.6. *Tools Edit*
  - 2.6.1. *Simple Edit tool*
  - 2.6.2. *Simple Create tool*
  - 2.6.3. *Draw tool*

- 2.7. *Tools Bridge*
  - 2.7.1. *Bridge tool*
  - 2.7.2. *Brush tool*
  - 2.7.3. *Extrude tool*
- 2.8. *Tools Tubazioni*
  - 2.8.1. *Tubes tool*
  - 2.8.2. *Symmetry Setup*
  - 2.8.3. *Suddivisione Feature e Baking di mappe*
- 2.9. *Retopology di una testa*
  - 2.9.1. *Loops facciali*
  - 2.9.2. *Ottimizzazione della Mesh*
  - 2.9.3. *Esportazione*
- 2.10. *Retopology completo del corpo*
  - 2.10.1. *Loops corporali*
  - 2.10.2. *Ottimizzazione della Mesh*
  - 2.10.3. *Requisiti per la VR*

### Modulo 3. UV

- 3.1. *UV avanzati*
  - 3.1.1. *Warnings*
  - 3.1.2. *Tagli*
  - 3.1.3. *Densità della texture*
- 3.2. *Creazione di UV in Zbrush -UVMaster*
  - 3.2.1. *Controller*
  - 3.2.2. *Unwrap*
  - 3.2.3. *Topologia Unusual*
- 3.3. *UVMaster: painting*
  - 3.3.1. *Control Painting*
  - 3.3.2. *Creazione di seams*
  - 3.3.3. *Checkseams*





- 3.4. UVMaster: *Packing*
  - 3.4.1. *UV Packing*
  - 3.4.2. Creazione di isole
  - 3.4.3. *Flatten*
- 3.5. UVMaster: cloni
  - 3.5.1. Lavorare con i cloni
  - 3.5.2. *Polygrups*
  - 3.5.3. *Control Painting*
- 3.6. Rizom UV
  - 3.6.1. *Rizom Script*
  - 3.6.2. L'interfaccia
  - 3.6.3. Importazione con o senza UV
- 3.7. *Seams and cuts*
  - 3.7.1. Scorciatoie di tastiera
  - 3.7.2. Pannello 3D
  - 3.7.3. Pannello UV
- 3.8. UV *Unwrap* e *Layout* Panel
  - 3.8.1. *Unfold*
  - 3.8.2. *Optimize*
  - 3.8.3. *Layout* e *Packing*
- 3.9. UV più Tools
  - 3.9.1. *Align, Straighten, flip* e *fit*
  - 3.9.2. *TopoCopy* e *Stack1*
  - 3.9.3. *Edge Loop* Parametri
- 3.10. UV Rizom avanzato
  - 3.10.1. *Auto seams*
  - 3.10.2. UVs *channels*
  - 3.10.3. *Texel Density*

05

# Metodologia

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

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





“

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

## Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

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

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo"*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*





*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

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

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

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

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



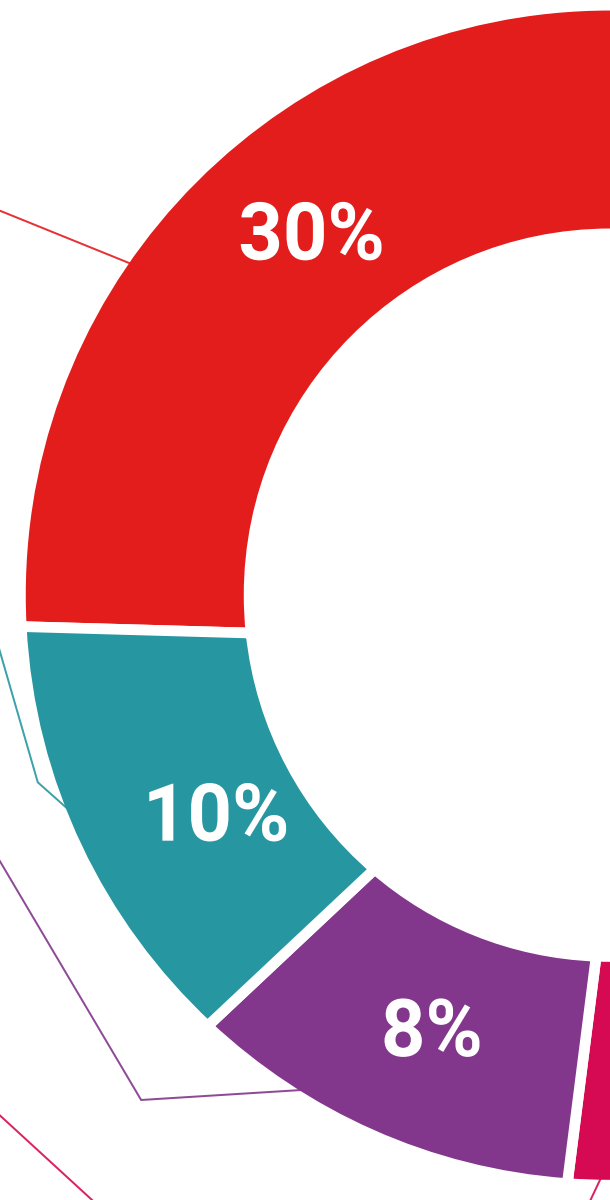
#### Pratiche di competenze e competenze

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



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

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



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

L'Esperto Universitario in Arte nella Realtà Virtuale con Blender, Zbrush e UV 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 **Esperto Universitario in Arte nella Realtà Virtuale con Blender, Zbrush e UV** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato le valutazioni, lo studente riceverà, mediante lettera certificata con ricevuta di ritorno, la 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 Arte nella Realtà Virtuale con Blender, Zbrush e UV**  
N° Ore Ufficiali: **450 o.**





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 nella Realtà Virtuale  
con Blender, Zbrush e UV

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

# Esperto Universitario

## Arte nella Realtà Virtuale con Blender, Zbrush e UV

