

Esperto Universitario

Creazione 3D dei Capelli
e Simulazione dei Vestiti





Esperto Universitario Creazione 3D dei Capelli e Simulazione dei Vestiti

- » 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/videogiochi/specializzazione/specializzazione-creazione-3d-capelli-simulazione-vestiti

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Vestiti e capelli sono elementi fondamentali di ogni personaggio dei videogiochi, ma spesso non vengono presi in considerazione separatamente. La specializzazione in quest'area, tuttavia, offre ai programmatori la possibilità di acquisire un profilo più completo e versatile per lavorare a qualsiasi progetto. Per tale motivo, in questo programma di TECH gli studenti impareranno le tecniche e i segreti per realizzare al meglio i modelli di capelli e vestiti, conoscendo gli strumenti di Blender utilizzati dai professionisti del settore. Al termine del programma, riceveranno subito la qualifica e potranno candidarsi immediatamente a qualsiasi progetto, senza dover presentare una tesi finale.





“

I capelli e l'abbigliamento contribuiscono a plasmare la personalità dei personaggi. Sarà tuo compito modellarli alla perfezione"

Lara Croft, Sub-Zero, Link, Dante, sono solo alcuni dei personaggi che possono essere facilmente riconosciuti dai loro capelli o dai loro vestiti. Per questo motivo le aziende con nuovi progetti si impegnano molto per conseguire una finitura realistica e distintiva. Si cercano quindi programmatori che conoscano le texture, l'illuminazione, le ombre e il movimento. Del resto, non serve a nulla avere un volto realistico se i vestiti e i capelli non si muovono con il personaggio.

È quindi molto apprezzato nel settore che i professionisti conoscano gli strumenti in grado di dare forma a questi aspetti, come Marvelous Designer, Blender o ZBrush. Possono anche essere utilizzati per rifinire e texturizzare ogni singolo filamento di un indumento.

Tutte queste conoscenze possono essere acquisite mediante programmi come questo Esperto Universitario, che si concentra sugli aspetti dello stampaggio 3D che consentono di ottenere un risultato come quello dei grandi titoli attuali. Insieme a un programma metodologico completamente online, che consente agli studenti di usufruirne facilmente ovunque e quando ne abbiano bisogno.

Il materiale didattico e la serie di esempi pratici consentiranno inoltre agli studenti di comprendere appieno i metodi di sviluppo delle texture dei capelli e di simulazione delle tessiture.

Questo **Esperto Universitario in Creazione 3D dei Capelli e Simulazione dei Vestiti** 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 campo della modellazione 3D
- ◆ 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 e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



Ricordi il movimento dei capelli e dei vestiti dei personaggi dei videogiochi? Sicuramente sì. Con questo programma riuscirai a ottenere gli stessi effetti"

“

I grandi professionisti dei videogiochi utilizzano gli strumenti che potrai scoprire in questo programma. Cosa aspetti? Iscriviti subito”

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.

Raggiungi il successo professionale con un programma che ti permette di farlo da qualsiasi parte del mondo e in qualsiasi momento tu voglia.

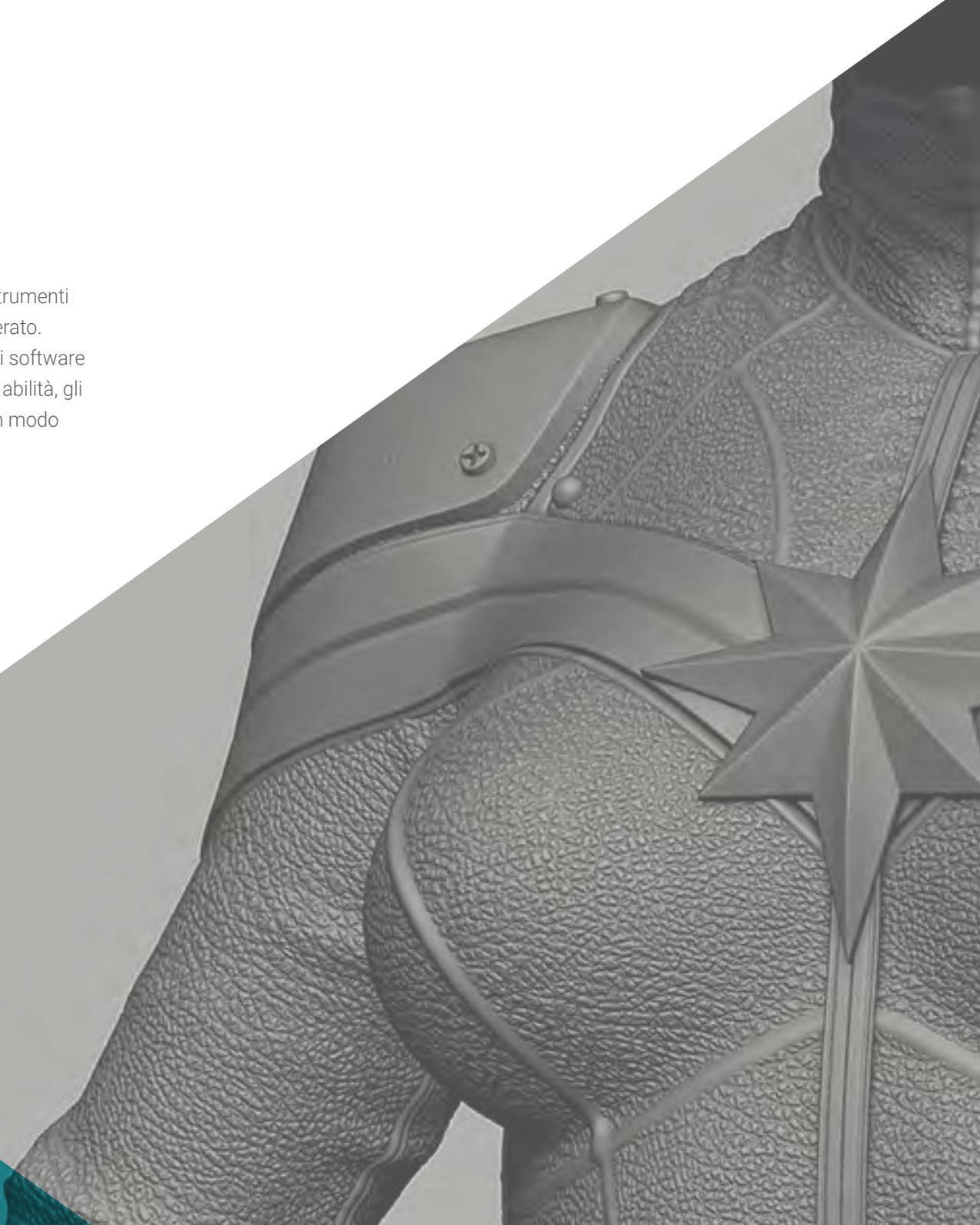
Stupisci tutti con le tecniche che imparerai in questo programma, modellando abiti e capelli realistici in 3D.



02

Obiettivi

L'obiettivo di questo Esperto Universitario è chiaro: fornire allo studente gli strumenti necessari per ricreare in 3D qualsiasi taglio di capelli o abbigliamento desiderato. Questo arduo lavoro richiede quindi conoscenze specifiche per operare con i software e gli strumenti utilizzati nel settore, come Blender o ZBrush. Grazie a questa abilità, gli studenti saranno in grado di distinguersi tra i loro concorrenti, migliorando in modo significativo il loro profilo professionale.





“

Si tratta di un'eccellente opportunità per specializzarsi in questo settore. Un'opportunità unica di crescita professionale"



Obiettivi generali

- ◆ Ampliare la conoscenza dell'anatomia umana e animale per realizzare creature iperrealistiche
- ◆ Padroneggiare la retopology, le UV e il texturing con lo scopo di perfezionare i modelli creati
- ◆ Creare un workflow ottimale e dinamico per lavorare in modo più efficiente nella modellazione 3D
- ◆ Possedere le competenze e le conoscenze più richieste nel settore 3D per potersi candidare ai lavori migliori

“

Le aziende ti chiederanno di lavorare per loro quando avrai completato questo programma”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Creazione di capelli per videogiochi e film

- ◆ Approfondire l'uso avanzato di Xgen in Maya
- ◆ Creare capelli per i film
- ◆ Studiare i capelli usando le *Cards* per i videogiochi
- ◆ Sviluppare le proprie texture per capelli
- ◆ Scoprire i diversi usi dei pennelli per capelli in ZBrush

Modulo 2. Simulazione dell'abbigliamento

- ◆ Studiare in Marvelous Designer
- ◆ Creare simulazioni di tessuto in Marvelous Designer
- ◆ Esercitarsi con diversi tipi di modelli complessi in Marvelous Designer
- ◆ Approfondire il workflow del lavoro professionale da Marvelous a Zbrush
- ◆ Creare texture e *Shading* dell'abbigliamento e dei tessuti in Mari

Modulo 3. Blender: una nuova svolta nel settore

- ◆ Acquisire dimestichezza con il software
- ◆ Acquisire conoscenze di Maya, ZBrush e Blender per creare modelli straordinari
- ◆ Approfondire il sistema di nodi di Blender per creare *shader* e materiali diversi
- ◆ Renderizzare i modelli di pratica di Blender con i due tipi di motori di rendering Eevee e Cycles

03

Direzione del corso

Il personale docente responsabile di questo programma vanta un'ampia esperienza in questo ambito professionale. Si sono occupati loro di modellare e creare tutti i tipi di personaggi, compresi i rispettivi capelli e vestiti. Sono quindi in grado di illustrare agli studenti i segreti e i trucchi del mestiere, migliorando notevolmente la loro capacità di dare consistenza e realismo ai loro progetti.



“

Approfitta di questa grande opportunità ed entra a far parte di un gruppo selezionato di esperti dedicati alla creazione di capelli e indumenti in 3D"

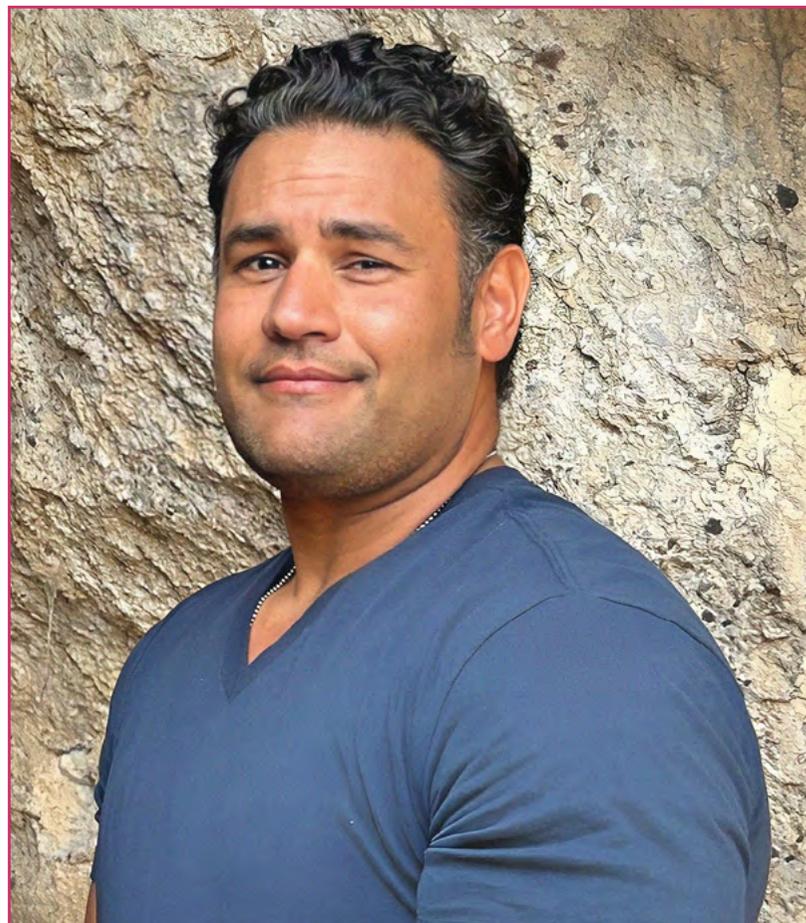
Direttrice ospite internazionale

Joshua Singh è un eccezionale professionista con oltre 20 anni di esperienza nel settore dei videogiochi, riconosciuto a livello internazionale per le sue capacità nella **direzione dell'arte** e nello **sviluppo visivo**. Con una solida formazione in software come **Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter** e **Adobe Photoshop**, ha lasciato un'impronta significativa nel campo del **game design**. Inoltre, la sua esperienza comprende lo **sviluppo visivo** sia in 2D che in 3D e si distingue per la sua capacità di risolvere i problemi in modo collaborativo e riflessivo negli ambienti di produzione.

Inoltre, in qualità di **Art Director** della **Marvel Entertainment**, ha collaborato e guidato team di artisti d'élite, garantendo che le opere soddisfino gli standard di qualità richiesti. Ha anche lavorato come **Main Character Artist** presso **Proletariat Inc.**, dove ha creato un ambiente sicuro per la sua squadra ed è stato responsabile di tutti i beni dei personaggi nei videogiochi.

Con un curriculum eccezionale, che include ruoli di **leadership** in aziende come **Wildlife Studios** e **Wavedash Games**, Joshua Singh è stato un sostenitore dello **sviluppo artistico** e un mentore per molti nel settore. Senza dimenticare il suo passaggio per grandi e famose aziende, come **Blizzard Entertainment** e **Riot Games**, in cui ha lavorato come **Senior Character Artist**. E, tra i suoi progetti più importanti, spicca la sua partecipazione a videogiochi di enorme successo, tra cui **Marvel's Spider-Man 2**, **League of Legends** e **Overwatch**.

La sua capacità di unificare la visione di **Prodotto, Ingegneria** e **Arte** è stata fondamentale per il successo di numerosi progetti. Oltre al suo lavoro nel settore, ha condiviso la sua esperienza come istruttore presso la prestigiosa **Gnomon School of VFX** ed è stato presentatore in eventi rinomati come il **Tribeca Games Festival** e il **Summit ZBrush**.



Dott. Singh, Joshua

- Direttore artistico alla Marvel Entertainment, California, Stati Uniti
- Artista di personaggi principali in Proletariat Inc.
- Direttore artistico presso Wildlife Studios
- Direttore artistico di Wavedash Games
- Artista di personaggi senior in Riot Games
- Artista di personaggi senior alla Blizzard Entertainment
- Artista in Iron Lore Entertainment
- Artista 3D presso Sensory Sweep Studios
- Artista senior presso Wahoo Studios/Ninja Bee
- Studi generali della Dixie State University
- Laurea in Graphic Design presso l'Eagle Gate Technical College

“

*Grazie a TECH potrai
apprendere con i migliori
professionisti del mondo”*

Direzione



Dott.ssa Gómez Sanz, Carla

- ◆ Generalista 3D presso Blue Pixel 3D
- ◆ Concept Artist, Modellatrice 3D, *Shading* presso Timeless Games Inc.
- ◆ Collaborazione con una società di consulenza multinazionale per la realizzazione di cartoni animati e animazioni per proposte commerciali
- ◆ Tecnica Superiore di Animazioni 3D, videogiochi e ambienti interattivi proveniente dalla Scuola di Comunicazione, Immagine e Suono (CEV)
- ◆ Laurea e Master in Arti 3D, Animazione ed Effetti visivi per videogiochi e cinema conseguiti presso la Scuola di Comunicazione, Immagine e Suono (CEV)



04

Struttura e contenuti

I contenuti di questo Esperto Universitario sono stati elaborati seguendo le indicazioni del personale docente, che ha lavorato nel settore e ne conosce le esigenze. È inoltre supportato da una metodologia didattica online, in cui lo studente avrà a disposizione esempi reali e materiale didattico disponibile in qualsiasi momento della giornata. Tutto ciò consentirà loro di apprendere le complessità della simulazione di abiti e capelli in 3D, aprendo così la strada a nuove opportunità professionali.





“

Crea ogni capigliatura dei personaggi dei tuoi videogiochi per dare loro quel tocco unico che li distingue dagli altri”

Modulo 1. Creazione di capelli per videogiochi e film

- 1.1. Differenze tra i capelli dei videogiochi e quelli dei film
 - 1.1.1. FiberMesh e Cards
 - 1.1.2. Strumenti per la creazione di capelli
 - 1.1.3. Software per i capelli
- 1.2. Modellazione dei capelli con Zbrush
 - 1.2.1. Forme di base per le capigliature
 - 1.2.2. Creazione di pennelli per i capelli in Zbrush
 - 1.2.3. Pennelli curve
- 1.3. Creazione di capelli in Xgen
 - 1.3.1. Xgen
 - 1.3.2. Collezioni e descrizioni
 - 1.3.3. Hair e *Grooming*
- 1.4. Modificatori Xgen: dare realismo ai capelli
 - 1.4.1. *Clumping*
 - 1.4.2. Coil
 - 1.4.3. Guide per i capelli
- 1.5. Color e Region maps: per un controllo assoluto dei capelli e dei peli
 - 1.5.1. Mappe delle regioni pilifere
 - 1.5.2. Tagli: capelli ricci, rasati e lunghi
 - 1.5.3. Dettagli minuziosi: peli del volto
- 1.6. Xgen Avanzato: uso di espressioni e rifiniture
 - 1.6.1. Espressioni
 - 1.6.2. Utilità
 - 1.6.3. Rifinitura dei capelli
- 1.7. Posizionamento di *Card* in Maya per la modellazione di videogiochi
 - 1.7.1. Fibre in *Card*
 - 1.7.2. *Card* a mano
 - 1.7.3. *Card* e motore *Real-time*
- 1.8. Ottimizzazione per i film
 - 1.8.1. Ottimizzazione dei capelli e della loro geometria
 - 1.8.2. Preparazione alla fisica con i movimenti
 - 1.8.3. Pennelli di Xgen

- 1.9. *Hair Shading*
 - 1.9.1. *Shader* di Arnold
 - 1.9.2. Look iperrealistico
 - 1.9.3. Preparazione dei capelli
- 1.10. Render
 - 1.10.1. Rendering quando si usa Xgen
 - 1.10.2. Illuminazione
 - 1.10.3. Soppressione dei rumori

Modulo 2. Simulazione dell'abbigliamento

- 2.1. Importazione del modello in Marvelous Designer e interfaccia del programma
 - 2.1.1. Marvelous Designer
 - 2.1.2. Funzionalità del software
 - 2.1.3. Simulazioni in tempo reale
- 2.2. Creare modelli semplici e accessori per l'abbigliamento
 - 2.2.1. Creazioni: magliette, accessori, cappelli e tasche
 - 2.2.2. Tessuto
 - 2.2.3. Modelli, cerniere e cuciture
- 2.3. Creazione Avanzata dell'Abbigliamento: modelli complessi
 - 2.3.1. Complessità dei modelli
 - 2.3.2. Qualità fisiche dei tessuti
 - 2.3.3. Accessori complessi
- 2.4. Simulazione dell'abbigliamento in Marvelous
 - 2.4.1. Modelli animati in Marvelous
 - 2.4.2. Ottimizzazione dei tessuti
 - 2.4.3. Preparazione dei modelli
- 2.5. Esportazione dei costumi da Marvelous Designer a ZBrush
 - 2.5.1. Low Poly in Maya
 - 2.5.2. UV in Maya
 - 2.5.3. ZBrush, uso della funzione Reconstruct Subdiv

- 2.6. Rifinitura dell'abbigliamento
 - 2.6.1. Workflow
 - 2.6.2. Dettagli in ZBrush
 - 2.6.3. Pennelli per i costumi in ZBrush
 - 2.7. Migliorare la simulazione con ZBrush
 - 2.7.1. Da tris a quads
 - 2.7.2. Manutenzione UV
 - 2.7.3. Modellazione finale
 - 2.8. Texturing di abiti altamente dettagliati in Mari
 - 2.8.1. Texture e materiali in tessuto piastrellabili
 - 2.8.2. Baking
 - 2.8.3. Texturing in Mari
 - 2.9. *Shading* del tessuto in Maya
 - 2.9.1. *Shading*
 - 2.9.2. Texture create in Mari
 - 2.9.3. Realismo con gli *Shader* di Arnold
 - 2.10. Render
 - 2.10.1. Rendering dei vestiti
 - 2.10.2. Illuminazione nei vestiti
 - 2.10.3. Intensità della texture
- Modulo 3. Blender: una nuova svolta nel settore**
- 3.1. Blender e ZBrush
 - 3.1.1. Vantaggi e differenze
 - 3.1.2. Blender e l'industria dell'arte 3D
 - 3.1.3. Vantaggi e svantaggi del freeware
 - 3.2. Interfaccia di Blender e conoscenza del programma
 - 3.2.1. Interfaccia
 - 3.2.2. Personalizzazione
 - 3.2.3. Sperimentazione
 - 3.3. Modellazione della testa e trasposizione dei controlli da Zbrush a Blender
 - 3.3.1. Volto umano
 - 3.3.2. Modellazione 3D
 - 3.3.3. Pennelli di Blender
 - 3.4. *Full Body* modellato
 - 3.4.1. Corpo umano
 - 3.4.2. Tecniche avanzate
 - 3.4.3. Dettagli e rifiniture
 - 3.5. Retopology e UV in Blender
 - 3.5.1. Retopology
 - 3.5.2. UV
 - 3.5.3. UDIM di Blender
 - 3.6. Da Maya a Blender
 - 3.6.1. Hard Surface
 - 3.6.2. Modificatori
 - 3.6.3. Scorciatoie di tastiera
 - 3.7. Suggerimenti e trucchi per Blender
 - 3.7.1. Gamma di possibilità
 - 3.7.2. *Geometry Nodes*
 - 3.7.3. Workflow
 - 3.8. Nodi in Blender: *Shading* e posizionamento delle texture
 - 3.8.1. Sistema nodale
 - 3.8.2. *Shader* tramite nodi
 - 3.8.3. Texture e materiali
 - 3.9. Rendering in Blender con Cycles ed Eevee
 - 3.9.1. Cycles
 - 3.9.2. Eevee
 - 3.9.3. Illuminazione
 - 3.10. Implementazione di Blender nel nostro workflow come artisti
 - 3.10.1. Implementazione nel workflow
 - 3.10.2. Ricerca della qualità
 - 3.10.3. Tipi di esportazioni

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

Il Esperto Universitario in Creazione 3D dei Capelli e Simulazione dei Vestiti ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.





“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Esperto Universitario in Creazione 3D dei Capelli e Simulazione dei Vestiti** 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 Creazione 3D dei Capelli e Simulazione dei Vestiti**

N.° Ore Ufficiali: **450 o.**



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

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata inn
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Creazione 3D dei Capelli
e Simulazione dei Vestiti

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

Esperto Universitario

Creazione 3D dei Capelli
e Simulazione dei Vestiti