

Esperto Universitario

Modellazione 3D
delle Creature





Esperto Universitario Modellazione 3D delle Creature

- » 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-modellazione-3d-creature

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

I videogiochi sono spesso basati su mondi immaginari. Ecco perché contengono creature fuori dal comune che accompagnano l'eroe o, addirittura, sono i grandi cattivi e i nemici da sconfiggere. I titoli fantasy tendono a sfruttare molto di più questa idea, ragion per cui i "mostri" sono più temibili ed elaborati. Indipendentemente dal genere, la modellazione di queste creature è un lavoro duro che richiede molta creatività e abilità. In questo percorso didattico il programmatore o il progettista troverà tutti gli strumenti e i trucchi necessari per padroneggiare quest'arte, potendosi affermare come specialista al pari dei grandi del settore.





“

*Crea il prossimo videogioco Nemesis
imparando a modellare creature 3D"*

Modellare un corpo umano in 3D è un lavoro che richiede precisione e conoscenza anatomica, ma tradurre questa conoscenza in creature di fantasia implica notevoli capacità e creatività. Ognuno di questi esseri ha caratteristiche particolari e complesse, per cui spesso è stato necessario progettare da zero lo scheletro e i muscoli.

Pertanto, tenendo conto dell'importanza di questo lavoro, è stato ideato questo Esperto Universitario che permetterà allo studente di creare creature ex novo, partendo da diversi modelli di riferimento come la struttura anatomica degli animali. Tutti i contenuti saranno disponibili in un programma online, che renderà molto più facile lo studio per i professionisti attualmente impegnati in altre attività, ma che vorrebbero iniziare a specializzarsi nel settore.

Il materiale didattico del programma permetterà inoltre di approfondire lo sviluppo di un rig in Maya, di animare un modello 3D, nonché di trasportare le conoscenze di ZBrush in Blender, un programma informatico dedicato alla modellazione, all'illuminazione, al rendering e all'animazione di diverse composizioni grafiche.

Questo **Esperto Universitario in Modellazione 3D delle Creature** 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



*Chocobos, Pokémon o il mitico Spyro.
Scopri tutti i segreti per la modellazione delle
principali creature del mondo dei videogiochi"*

“

È indispensabile padroneggiare la modellazione delle creature se si vuole far carriera nell'industria dei videogiochi”

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.

Grazie alle tecniche avanzate che apprenderai in questo programma, potrai migliorare sensibilmente l'aspetto dei tuoi modelli.

Adesso hai la possibilità di raggiungere il top nel campo della Modellazione 3D delle Creature. Non lasciarti scappare l'occasione e scegli il meglio: iscriviti subito a TECH.



02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questo programma è quello di fornire ai suoi studenti i migliori strumenti e le tecniche più all'avanguardia nella modellazione 3D nei videogiochi, con l'obiettivo di ricreare le creature più incredibili. Grazie a queste conoscenze, gli studenti potranno migliorare non solo la propria qualità professionale, ma anche il proprio status lavorativo, accedendo a ruoli di maggiore responsabilità o rango e aumentando il proprio stipendio. Il programma si concentra quindi sul miglioramento professionale e personale dello studente nel settore della progettazione di videogiochi 3D.





“

Se il tuo obiettivo professionale è quello di fare avanzare professionalmente nel mondo dei videogiochi, con TECH potrai spingerti ancora più in là di quanto immagini"



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

“

Sarai in grado di ricreare perfettamente nemici temibili o compagni affettuosi. Sei tu a scegliere il tuo modo di procedere con questo Esperto Universitario di TECH”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Modellazione delle creature

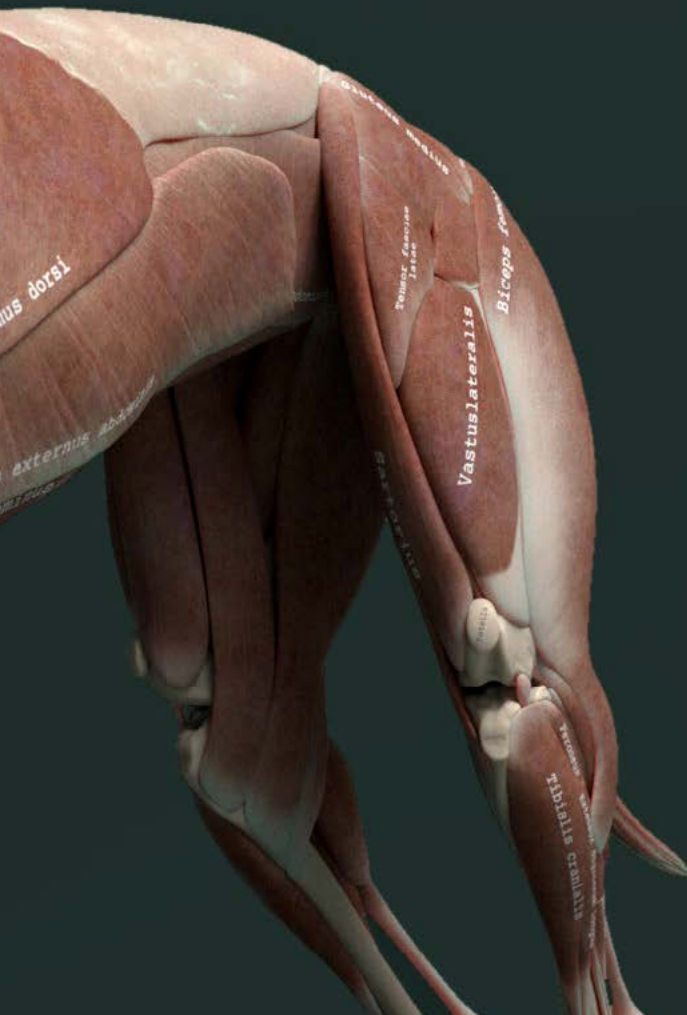
- ◆ Apprendere la modellazione di diversi tipi di anatomia animale
- ◆ Ripassare i diversi tipi di rettili e come creare scale con le mappe di *Displacement* e *Alfa*
- ◆ Scoprire come esportare i modelli in Mari per una texturizzazione realistica
- ◆ Approfondire lo studio del *Grooming* e capire come applicarlo agli animali con Xgen
- ◆ Eseguire il rendering dei modelli in Maya Arnold Render

Modulo 2. Rendering, illuminazione e posa dei modelli

- ◆ Scoprire concetti avanzati di illuminazione e fotografia per rendere i modelli in modo più efficiente
- ◆ Approfondire lo studio della posa di un modello attraverso diverse tecniche
- ◆ Approfondire lo sviluppo di un Rig in Maya per la successiva ed eventuale animazione del modello
- ◆ Osservare il controllo e l'uso del rendering del modello, facendo emergere tutti i suoi dettagli

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

I professionisti incaricati di elaborare tutto il materiale didattico offerto in questo Esperto Universitario hanno le conoscenze di base necessarie per insegnare agli studenti le migliori tecniche e procedure per la Modellazione di Creature 3D. Lo studente può beneficiare dell'esperienza di professionisti già affermati nel settore per apprendere le attuali esigenze dei reparti di progettazione di videogiochi 3D e soddisfarle in modo intelligente ed efficace.



“

Approfitta di questo Esperto Universitario di TECH per imparare da professionisti che capiscono cosa stai cercando e vogliono che tu riesca a modellare le più impressionanti creature videoludiche"

Supervisore internazionale invitato

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. Joshua, Singh

- 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

“

Con TECH, potrete imparare da alcuni dei migliori professionisti del mondo”

Direzione



Dott.ssa Gómez Sanz, Carla

- ◆ Generalista 3D presso Blue Pixel 3D
- ◆ Concept Artist, Modellatrice 3D e 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

Tutti i contenuti sono fruibili dagli studenti fin dal primo giorno del programma, in modo che possano studiare subito gli argomenti relativi alla modellazione che più gli interessano, scegliendo anche l'ordine in cui studiarli. In TECH è lo studente ad avere il controllo totale sugli orari di studio, potendoli adattare ai propri ritmi di vita. Grazie a contenuti innovativi e creativi, allo studente è garantito un futuro lavorativo roseo e all'avanguardia nella progettazione 3D delle migliori creature videoludiche.



A 3D rendered image of a creature's head and neck, showing highly detailed, wrinkled, and textured skin. The creature has a large, prominent nose and a slightly open mouth. The image is split diagonally, with the top right portion being a teal color and the bottom left portion being white. The creature's head is on the left, and its neck extends towards the right.

“

Non troverai da nessun'altra parte un materiale didattico così completo e incentrato per il tuo miglioramento professionale come designer di creature 3D"

Modulo 1. Modellazione delle creature

- 1.1. Comprendere l'anatomia animale
 - 1.1.1. Studio delle ossa
 - 1.1.2. Proporzioni della testa di un animale
 - 1.1.3. Differenze anatomiche
- 1.2. Anatomia del cranio
 - 1.2.1. Muso di un animale
 - 1.2.2. Muscoli della testa
 - 1.2.3. Strato di pelle, sopra le ossa e i muscoli
- 1.3. Anatomia della colonna vertebrale e della gabbia toracica
 - 1.3.1. Muscolatura del torso e delle anche negli animali
 - 1.3.2. Asse centrale del corpo
 - 1.3.3. Creazione di torsi in diversi animali
- 1.4. Muscolatura animale
 - 1.4.1. Muscoli
 - 1.4.2. Sinergia tra muscoli e ossa
 - 1.4.3. Forme di un corpo animale
- 1.5. Rettili e anfibi
 - 1.5.1. Pelle di rettile
 - 1.5.2. Ossa e legamenti piccoli
 - 1.5.3. Dettagli
- 1.6. Mammiferi
 - 1.6.1. Pelliccia
 - 1.6.2. Ossa e legamenti più grandi e più forti
 - 1.6.3. Dettagli
- 1.7. Animali con piumaggio
 - 1.7.1. Piumaggio
 - 1.7.2. Ossa e legamenti leggeri ed elastici
 - 1.7.3. Dettagli
- 1.8. Analisi della mascella e creazione dei denti
 - 1.8.1. Denti specifici per gli animali
 - 1.8.2. Dettaglio dei denti
 - 1.8.3. Denti nella cavità mascellare

- 1.9. Creazione di pelo e pelliccia per animali
 - 1.9.1. Xgen in Maya: *Grooming*
 - 1.9.2. Xgen: piume
 - 1.9.3. Render
- 1.10. Animali fantastici
 - 1.10.1. Animale fantastico
 - 1.10.2. Modellazione completa dell'animale
 - 1.10.3. Texturing, illuminazione e rendering

Modulo 2. Rendering, illuminazione e posa dei modelli

- 2.1. Posa di personaggi in ZBrush
 - 2.1.1. Rig in ZBrush con ZSpheres
 - 2.1.2. Transpose Master
 - 2.1.3. Finiture professionali
- 2.2. Rigging e pesatura dello scheletro in Maya
 - 2.2.1. Rig in Maya
 - 2.2.2. Strumenti di Rigging con Advance Skeleton
 - 2.2.3. Pesatura del Rig
- 2.3. *Blend Shape* per dare vita al volto del personaggio
 - 2.3.1. Espressioni del viso
 - 2.3.2. *Blend Shape* di Maya
 - 2.3.3. Animazione con Maya
- 2.4. Mixamo, un modo rapido per presentare il nostro modello
 - 2.4.1. Mixamo
 - 2.4.2. Rig di Mixamo
 - 2.4.3. Animazioni
- 2.5. Concetti di illuminazione
 - 2.5.1. Tecniche di illuminazione
 - 2.5.2. Luce e colori
 - 2.5.3. Ombre

- 2.6. Luci e parametri del rendering di Arnold
 - 2.6.1. Luci con Arnold e Maya
 - 2.6.2. Controllo e parametri della luce
 - 2.6.3. Parametri e impostazioni di Arnold
- 2.7. Illuminazione dei nostri modelli in Maya con Arnold Render
 - 2.7.1. *Set up* dell'illuminazione
 - 2.7.2. Illuminazione dei modelli
 - 2.7.3. Mix di luce e colore
- 2.8. Approfondimento su Arnold: il denoising e i diversi AOV
 - 2.8.1. AOV
 - 2.8.2. Trattamento avanzato del rumore
 - 2.8.3. Denoiser
- 2.9. Rendering in tempo reale in Marmoset Toolbag
 - 2.9.1. *Real-time* e Ray Tracing
 - 2.9.2. Marmoset Toolbag avanzato
 - 2.9.3. Presentazione professionale
- 2.10. Rendering di post-produzione in Photoshop
 - 2.10.1. Elaborazione delle immagini
 - 2.10.2. Photoshop: livelli e contrasti
 - 2.10.3. Strati: caratteristiche ed effetti
- 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. Suggestimenti 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

Modulo 3. Blender: una nuova svolta nel settore

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

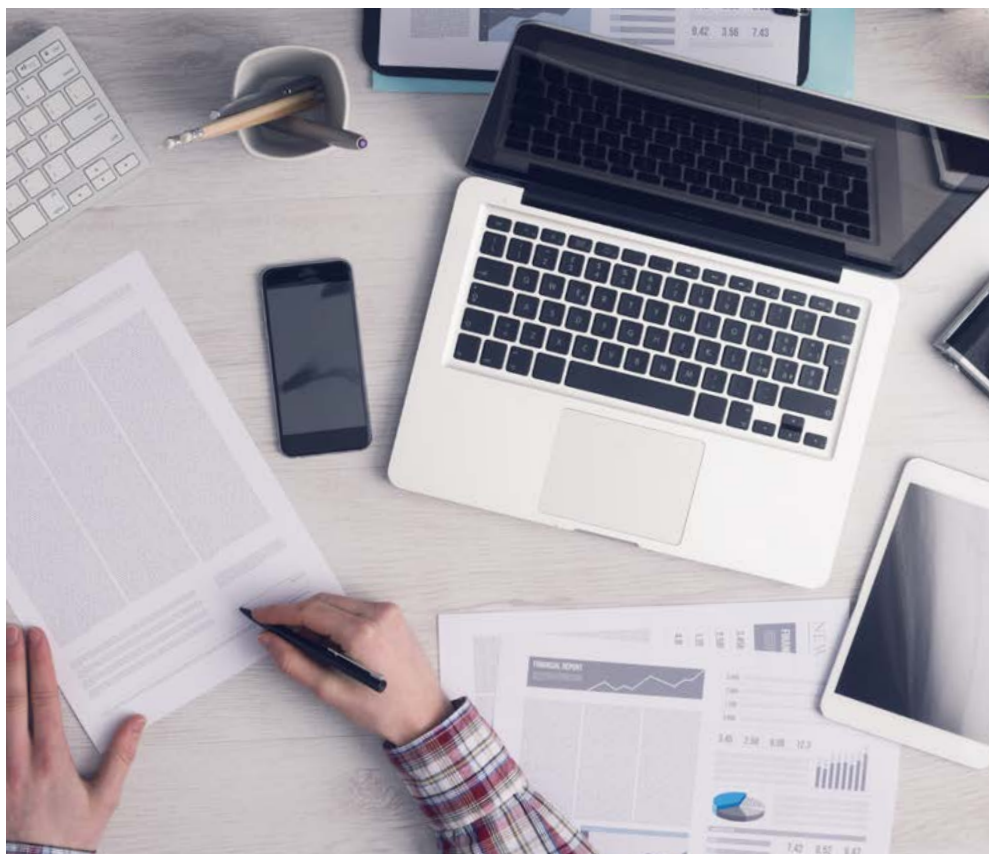
Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

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 Modellazione 3D delle Creature 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 Modellazione 3D delle Creature** 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 Modellazione 3D delle Creature**

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
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Modellazione 3D
delle Creature

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

Esperto Universitario

Modellazione 3D
delle Creature

