

Esperto Universitario

Rigging Avanzato degli Arti





Esperto Universitario Rigging Avanzato degli Arti

- » 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-rigging-avanzato-arti

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

È un dato di fatto che le persone tendono a idealizzare l'infanzia e la giovinezza, e di conseguenza i cartoni animati di quel periodo. Qualsiasi adulto direbbe che i vecchi tempi erano migliori di quelli nuovi. E potrebbero anche avere ragione, ma non dal punto di vista grafico. Giacché i progressi nel campo dell'animazione hanno indubbiamente perfezionato i movimenti dei personaggi. Va precisato che l'obiettivo non è quello di farli assomigliare ai movimenti di una persona reale, ma di renderli verosimili e in linea con il tipo di cartone animato in questione. A questo proposito, TECH offre un programma ambizioso con le tecniche più aggiornate nel campo del *Rigging* degli arti e le applicazioni appropriate a seconda del contesto. Tutto questo, condensato in un corso che si distingue non solo per la qualità dei contenuti, ma anche per il formato di studio 100% online.



“

Gli arti sono uno dei punti focali dell'attenzione dello spettatore. Impara a crearne di verosimili grazie a questo Esperto Universitario"

La presenza del profilo del *Rigger* nell'industria dello spettacolo sta aumentando in modo esponenziale. E si prevede che continui a farlo, nella misura in cui aumenteranno le piattaforme di visualizzazione dei contenuti o le saghe di videogiochi, tra gli altri settori. È quindi essenziale apprendere le tecniche di movimento degli arti come parte fondamentale del ruolo del *Rigger*.

L'Esperto Universitario in Rigging Avanzato degli Arti consente di individuare le possibilità offerte dai sistemi FK e IK nell'animazione. Approfondisci come creare un *Rig* attraverso la combinazione di entrambi, in modo che l'animatore possa usare l'uno o l'altro a seconda dell'azione del personaggio. Inoltre, per svilupparli in modo adeguato, verranno discusse approfonditamente la creazione e l'aggiunta di attributi e parametri personalizzati negli elementi del *Rig* di controllo.

Durante l'animazione di un personaggio, l'animatore può anche richiedere che il sistema *Rig* del torso e della testa sia configurato in modo da poter eseguire determinati movimenti che un *Rig* di base non può eseguire. È quindi necessario essere consapevoli dei suoi limiti e dei problemi che può causare all'animatore nel suo lavoro. Di conseguenza, verrà proposto un sistema di controllo avanzato e professionale che fornirà automatismi e una grande libertà di movimento al nostro personaggio, evitando queste limitazioni e facilitando il lavoro di animazione.

L'ultimo modulo affronterà alcune esigenze particolari. Ad esempio, la flessione degli arti come se fossero di gomma per enfatizzare lo stile del prodotto. Ciò verrà fatto attraverso i sistemi *Stretch & Squash*, *Bendy* e *Twist*. Inoltre, un argomento è stato dedicato anche all'ottimizzazione dei modelli proxy, che permettono all'animatore di lavorare in maniera più scorrevole.

Questo apprendimento sarà svolto in un una modalità 100% online, senza orari fissi e con il programma disponibile dal primo giorno. Si assicura in questo modo che l'alunno possa lavorare in base ai suoi tempi e conciliarli con gli impegni personali e lavorativi.

Questo **Esperto Universitario in Rigging Avanzato degli Arti** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in *Rigging del Corpo*
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Sei a conoscenza dei sistemi Stretch & Squash, Bendy e Twist? Il programma di questo corso ha dedicato un argomento specifico in cui vengono spiegate tutte le loro chiavi di lettura"

“

Il mercato richiede Rigger che adeguino il loro lavoro alle esigenze dell'animatore. In TECH imparerai i modi migliori per farlo"

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche 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 sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il programma. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Grazie a TECH potrai applicare sistemi proxy a basse prestazioni ai tuoi progetti e lavorare in modo più scorrevole.

Iscriviti e impara a generare cinematiche realistiche applicabili a film, serie o videogiochi.



02

Obiettivi

Far piegare un ginocchio o un gomito richiede l'assimilazione di un gran numero di concetti e strumenti. Gli studenti di questo Esperto Universitario impareranno, ad esempio, a impostare un sistema ibrido di FK e IK per un personaggio, a usare lo strumento *Node Editor* oltre a creare strumenti personalizzati con Python. L'obiettivo: interiorizzare tutti i processi di *Rigging* necessari per dare movimento alle diverse parti del corpo.



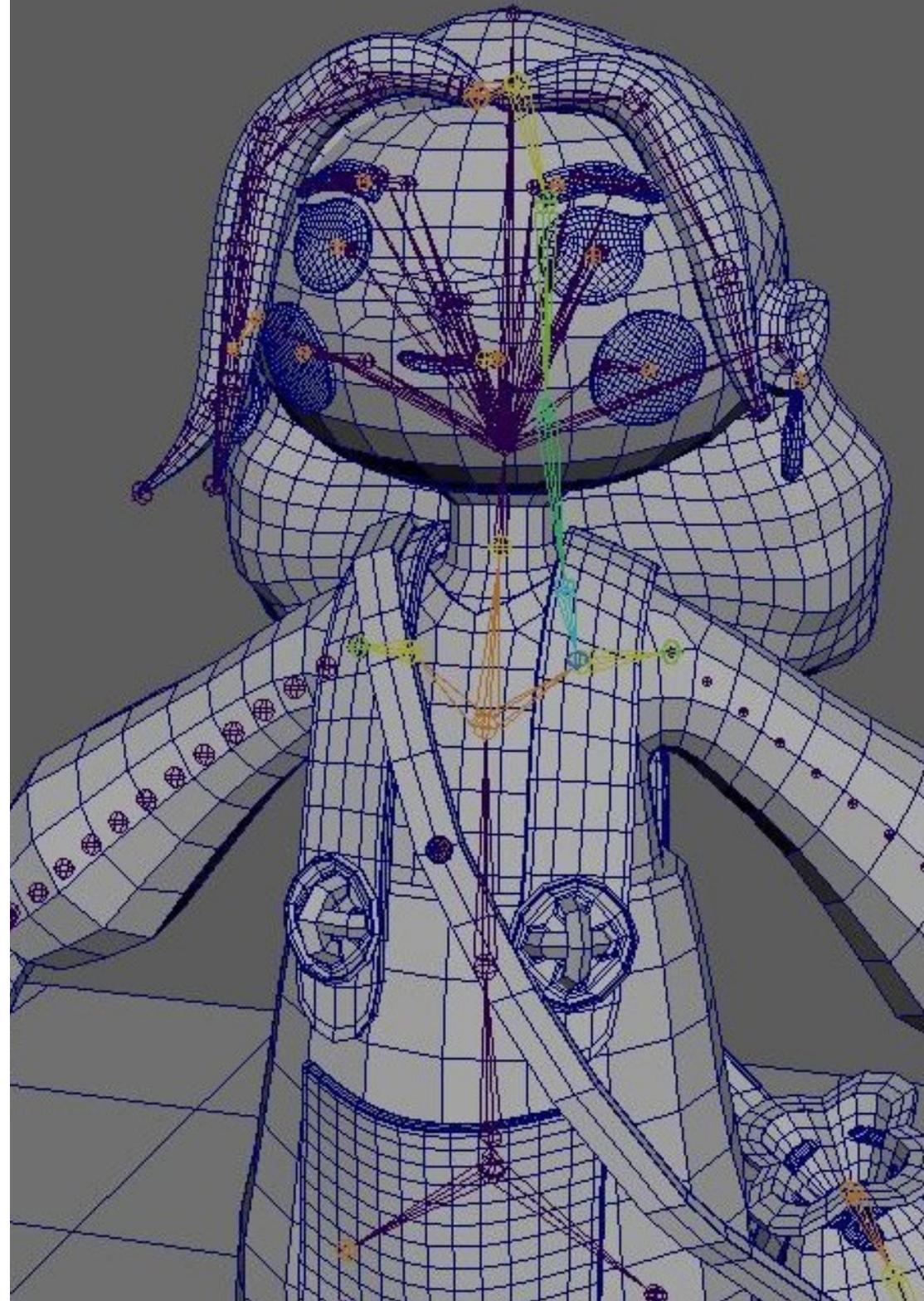
“

TECH ha dedicato un argomento specifico allo strumento Ik Spline Handle di Maya. Con il quale imparerai, tra l'altro, a creare una colonna vertebrale elastica"



Obiettivi generali

- ◆ Costruire con verosimiglianza le diverse parti del corpo e il loro movimento
- ◆ Scoprire le possibilità dei sistemi FK e IK
- ◆ Approfondire gli strumenti avanzati di Autodesk Maya
- ◆ Rappresentare movimenti complessi del corpo
- ◆ Aggiungere elementi come abiti o armi ai movimenti del corpo





Obiettivi specifici

Modulo 1. Rigging avanzato degli arti

- ◆ Creare professionalmente catene cinematiche dirette
- ◆ Creare professionalmente catene cinematiche inverse
- ◆ Proporre un sistema ibrido di FK e IK per un personaggio
- ◆ Creare attributi personalizzati su elementi *Rig* in modo specializzato
- ◆ Collegare parametri e valori tramite lo strumento *Node Editor*
- ◆ Stabilire gli attributi nei nodi forma
- ◆ Analizzare il comportamento delle articolazioni del corpo
- ◆ Progettare automatismi e sistemi per i piedi e le mani del personaggio
- ◆ Creare uno strumento personalizzato per l'uso di FK/IK con Python
- ◆ Analizzare e sviluppare il comportamento degli arti dei quadrupedi

Modulo 2. Rigging avanzato di torso, collo e testa

- ◆ Concepire i limiti del *Rigging* di base e le esigenze dell'animatore
- ◆ Proporre un sistema versatile e avanzato per il torso, il collo e la testa del personaggio
- ◆ Saper usare lo strumento *Spline IK Handle* per lo sviluppo del sistema del torso
- ◆ Padroneggiare l'uso di *Clusters*
- ◆ Modificare e limitare le trasformazioni dei componenti del *Rig*
- ◆ Progettare un sistema per bloccare la testa del personaggio attraverso il *Node Editor*
- ◆ Gerarchizzare correttamente tutti gli elementi di un *Rig*

Modulo 3. Sistemi di deformazione avanzati, Rigging di Props e vestiti

- ◆ Sviluppare un sistema di torsione tipo *Twist*
- ◆ Sviluppare un sistema di allungamento e restringimento degli arti tipo *Stretch & Squash*
- ◆ Sviluppare un sistema di arti flessibile per *cartoon* tipo *Bendy*
- ◆ Concepire i limiti dell'ottimizzazione del software con *Rigs* pesanti in informatica
- ◆ Proporre in maniera specializzata a un sistema di proxy a basse prestazioni
- ◆ Progettare professionalmente un sistema di *Rig* per l'abbigliamento e i costumi del personaggio
- ◆ Progettare professionalmente un sistema di *Rig* per le meccaniche di armi del personaggio



Al giorno d'oggi, distinguersi in qualsiasi ambito lavorativo è una sfida. Tuttavia, praticamente tutti gli studenti di questo Esperto Universitario si sono fatti un nome nel settore"

03

Direzione del corso

Questo Esperto Universitario viene impostato da un punto di vista teorico, per poi mettere in pratica le conoscenze con casi reali. Fornirà le tecniche e gli strumenti didattici più recenti per mantenersi al passo e all'avanguardia nel settore. Inoltre, la direzione del corso fornirà chiavi di lettura e consigli che permetteranno agli studenti di distinguersi dagli altri professionisti.



A stylized illustration of two hands holding a smartphone. The hands are rendered in a light, muted purple color with soft shading to show depth. The background is split into three diagonal sections: a dark grey section on the left, a teal section on the top right, and a white section on the bottom right where the text is located.

“

Al giorno d'oggi, distinguersi in qualsiasi ambito lavorativo è una sfida. Tuttavia, praticamente tutti gli studenti di questo Esperto Universitario si sono fatti un nome nel settore"

Direzione



Dott. Guerrero Cobos, Alberto

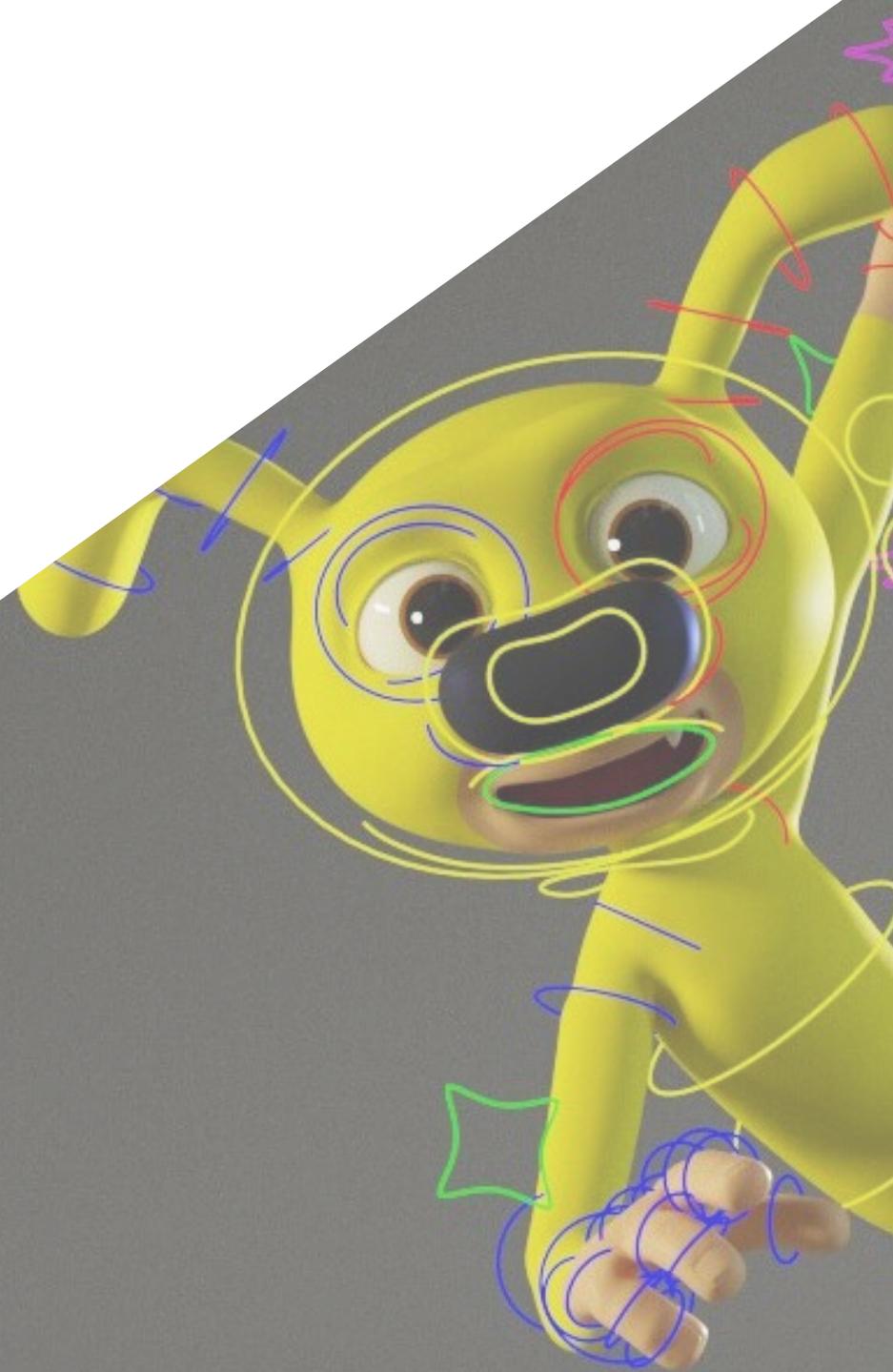
- *Rigger* e animatore del videogioco Vestigion sviluppato da Lovem Games
- Master in Arte e Produzione dell'Animazione presso l'Università del Galles del Sud
- Master in Modellazione di Personaggi 3D Da ANIMUM
- Master in Animazione di Personaggi 3D per Film e Videogiochi Da ANIMUM
- Laurea in Multimedia e Graphic Design presso la Scuola Universitaria di Design e Tecnologia (ESNE)

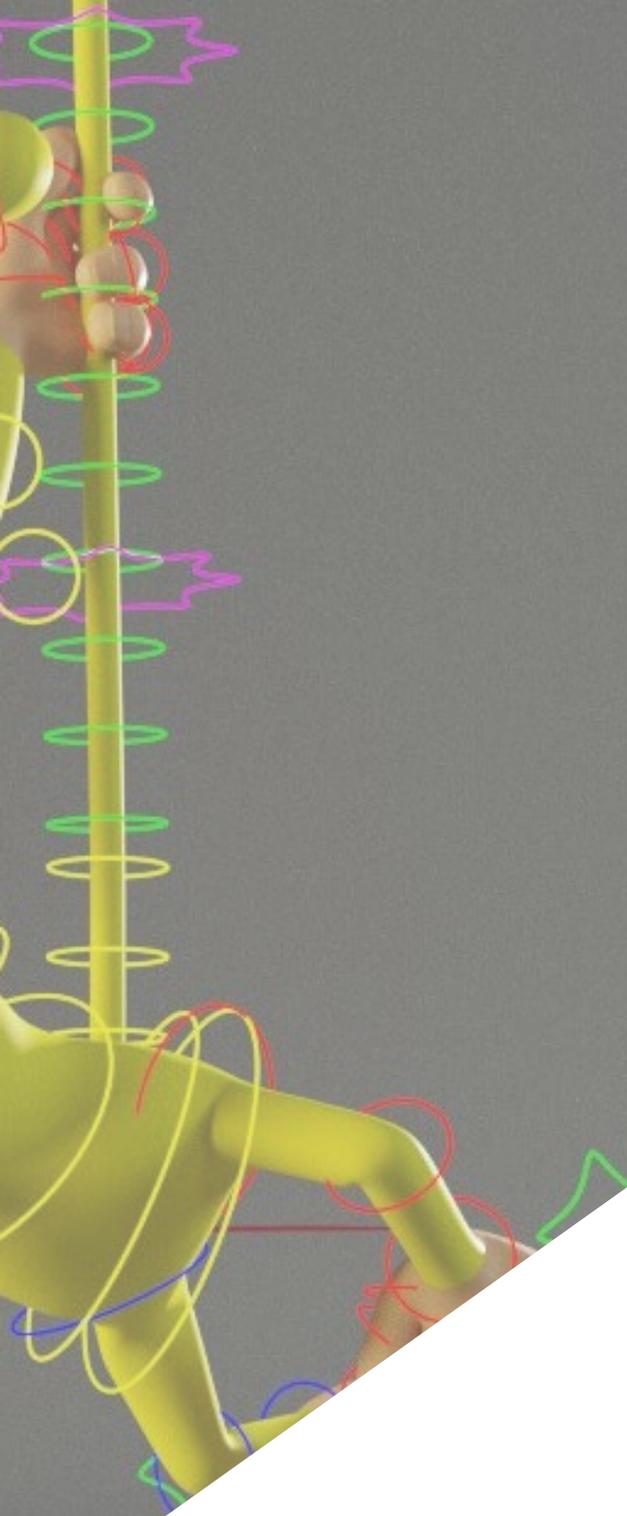


04

Struttura e contenuti

Questo programma consentirà agli studenti di sviluppare personaggi con movimenti del corpo realistici. Compresi argomenti specifici per il movimento di braccia, gambe, collo, busto, piedi, mani o testa. Il tutto grazie alle tecniche più utilizzate nel settore, come i sistemi ibridi FK/IK, gli script *Snap FK/IK* con Python o lo strumento *Spline IK Handle*. Inoltre, nell'ultimo modulo è stato dedicato uno spazio ai sistemi *Stretch & Squash*, *Bendy* e *Twist*.





“

Un programma completo con gli strumenti avanzati di deformazione del sistema più utilizzati sul mercato”

Modulo 1. Rigging avanzato degli arti

- 1.1. Sistemi ibridi FK/IK
 - 1.1.1. FK e IK
 - 1.1.2. Limitazioni del *Rig* nel processo di animazione
 - 1.1.3. Soluzioni con un sistema ibrido FK/IK
- 1.2. Primi passi nella creazione di un sistema ibrido FK/IK
 - 1.2.1. Approccio al sistema
 - 1.2.2. Creazione di catene di *Joints* necessari
 - 1.2.3. Controlli e nomenclatura FK
- 1.3. Sistemi IK
 - 1.3.1. Strumento *IK Handle*
 - 1.3.2. Orientazione IK con *Pole Vector*
 - 1.3.3. Controlli e nomenclatura IK
- 1.4. Unificazione dei sistemi FK e IK in una catena *Main*
 - 1.4.1. Approccio
 - 1.4.2. *Parent Constrain* a due elementi conduttori
 - 1.4.3. Orientamento della mano con catena IK
- 1.5. Attributo FKIK *Switch*
 - 1.5.1. Attributo FK/IK
 - 1.5.2. *Node Editor* e nodo *Reverse*
 - 1.5.3. Stabilire gli attributi nei nodi *Shapes*
- 1.6. Finalizzare il sistema FK/IK
 - 1.6.1. Impostazioni di visibilità per i controlli FK e IK
 - 1.6.2. Sistemi FK/IK su gambe e braccia
 - 1.6.3. Gerarchie e nomenclatura
- 1.7. *Rigging* avanzato dei piedi
 - 1.7.1. Movimenti del piede
 - 1.7.2. Sviluppo del sistema
 - 1.7.3. Creazione di attributi





- 1.8. Automatismi delle mani e dei piedi
 - 1.8.1. Funzionalità degli automatismi
 - 1.8.2. Automatismi della mano
 - 1.8.3. Automatismi del piede
- 1.9. Creazione di *Script Snap FK/IK* con Python
 - 1.9.1. La necessità del *Snap FK/IK* nel lavoro di animazione
 - 1.9.2. Approccio
 - 1.9.3. Sviluppo del codice
- 1.10. *Rigging* di arti dei quadrupedi
 - 1.10.1. Studio anatomico
 - 1.10.2. Approccio ai sistemi
 - 1.10.3. Creazione di sistemi IK per quadrupedi

Modulo 2. *Rigging* avanzato di torso, collo e testa

- 2.1. *Rigging* avanzato del torso
 - 2.1.1. Limiti di un *Rigging*
 - 2.1.2. Proposte di miglioramento
 - 2.1.3. Approccio al sistema avanzato
- 2.2. Strumento *Spline IK Handle*
 - 2.2.1. Funzionamento dello strumento
 - 2.2.2. Configurazioni dello strumento
 - 2.2.3. Incorporazione di *Spline IK Handle* al nostro modello
- 2.3. Creazione di controlli IK del torso
 - 2.3.1. *Cluster*
 - 2.3.2. Controlli IK per *Clusters*
 - 2.3.3. Gerarchie e nomenclatura
- 2.4. Creazione di controlli FK del torso
 - 2.4.1. Creazione di curve NURBS
 - 2.4.2. Comportamento del sistema
 - 2.4.3. Nomenclatura e gerarchia

- 2.5. Torsione del tronco
 - 2.5.1. Parametri *IK Handle*
 - 2.5.2. Strumento *Connection Editor*
 - 2.5.3. Configurazione del sistema *Twist* del torso
- 2.6. *Rigging* avanzato di collo e testa
 - 2.6.1. Limiti di un *Rigging*
 - 2.6.2. Proposte di miglioramento
 - 2.6.3. Approccio al sistema avanzato
- 2.7. Creazione del sistema del collo
 - 2.7.1. Creazione della curva guida e *Clusters*
 - 2.7.2. Controlli di testa e collo
 - 2.7.3. Nomenclatura e gerarchia
- 2.8. Modifica dei parametri
 - 2.8.1. Bloccare e nascondere le trasformazioni
 - 2.8.2. Limiti delle trasformazioni
 - 2.8.3. Creare parametri personalizzati
- 2.9. Modo *Isolate* per la testa
 - 2.9.1. Approccio
 - 2.9.2. Strumento *Node Editor* e nodo condizione
 - 2.9.3. *Parent Constrain* a due elementi contemporaneamente
- 2.10. Collegamento di *Rig* di deformazione e *Rig* di controllo
 - 2.10.1. Origine del problema
 - 2.10.2. Proporre la soluzione
 - 2.10.3. Sviluppo del sistema e gerarchia



Modulo 3. Sistemi di deformazione avanzati, *Rigging* di *Props* e vestiti

- 3.1. Sistema *Twist*
 - 3.1.1. Studio anatomico della torsione degli arti
 - 3.1.2. Sistema *Twist*
 - 3.1.3. Approccio
- 3.2. Passi del sistema *Twist*
 - 3.2.1. Creazione di *Joints Twist*
 - 3.2.2. Orientazione di catena *Twist*
 - 3.2.3. Configurazione torsionale
- 3.3. Rifinitura del sistema *Twist*
 - 3.3.1. Parti degli arti
 - 3.3.2. Collegamento di *Twist* con catene FK e IK
 - 3.3.3. Aggiungi influenze *Twist* a *Rig* di deformazione
- 3.4. Sistema *Bend*
 - 3.4.1. Sistema *Bend*
 - 3.4.2. Approccio al sistema
 - 3.4.3. Deformatore *Wire*
- 3.5. Sviluppo del sistema *Bend*
 - 3.5.1. Creazione della curva e *Clusters*
 - 3.5.2. Pittura delle influenze del sistema *Bend*
 - 3.5.3. Implementazione del controllo generale
- 3.6. Sistemi *Stretch* e *Squash*
 - 3.6.1. Sistema *Stretch*
 - 3.6.2. Approccio del sistema *Stretch* e *Squash*
 - 3.6.3. Sviluppo di sistemi con nodo *RemapValue*
- 3.7. *Proxys*
 - 3.7.1. *Proxys*
 - 3.7.2. Suddivisione del modello
 - 3.7.3. Collegamento di proxy alla rete *Joints*
- 3.8. *Rigging* dei vestiti
 - 3.8.1. Approccio
 - 3.8.2. Preparazione della geometria
 - 3.8.3. Proiezione di influenze
- 3.9. *Rigging* di *Props*
 - 3.9.1. *Props*
 - 3.9.2. Approccio
 - 3.9.3. Sviluppo del sistema
- 3.10. *Rigging* di Arco
 - 3.10.1. Studio della deformazione di un arco
 - 3.10.2. Approccio
 - 3.10.3. Sviluppo



In TECH imparerai le tecniche utilizzate nella serie di cartoni animati di maggior successo della televisione"

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.



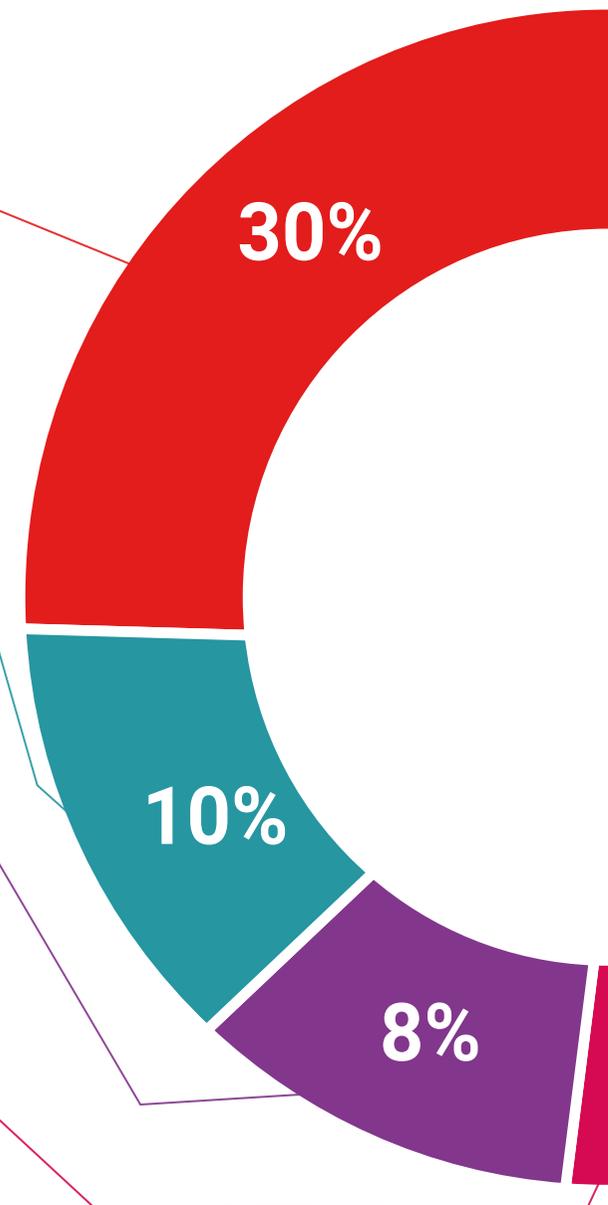
Pratiche di competenze e competenze

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 Rigging Avanzato degli Arti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica 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 Rigging Avanzato degli Arti** 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 Rigging Avanzato degli Arti**

N° Ore Ufficiali: **450 o.**



*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
Rigging Avanzato
degli Arti**

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

Esperto Universitario

Rigging Avanzato degli Arti

