

Esperto Universitario

Rigging Avanzato per Videogiochi





Esperto Universitario Rigging Avanzato per Videogiochi

- » 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-videogiochi

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

Si ha l'impressione che lo sviluppo di un videogioco sia un compito lungo e noioso, e questo è in parte vero. Tuttavia, come in tutti i settori, se si dispone degli strumenti e delle tecniche giuste, il processo diventa più piacevole. Pertanto, in questo corso il professionista imparerà a lavorare, tra le altre cose, con il motore per videogiochi Unity. Utilizzato in titoli come Hearthstone, Pokemon Go e Hitman Sniper. Un motore accessibile che offre tutte le funzionalità di cui un *Rigger* può avere bisogno. Inoltre, la metodologia è 100% online e senza orari fissi, il che consente agli studenti di organizzarsi secondo i propri orari e di conciliare lo studio con il lavoro e la vita privata.





“

TECH ti insegnerà a lavorare con Unity, il motore di videogiochi su cui si basano titoli di successo come Hearthstone o Pokemon Go"

Affinché un progetto sia realistico, non basta saper usare gli strumenti di sviluppo dei videogiochi. Esistono molte altre tecniche complementari che incidono sul risultato finale. Uno dei più importanti è lo studio anatomico. Soprattutto nel lavoro del *Rigger*, la creazione di uno scheletro corretto è essenziale per facilitare il lavoro dell'animatore e creare un buon prodotto.

Il programma approfondisce il *Rigging* per i videogiochi, con il già citato motore Unity e altri strumenti come Mixamo o Human IK. Vengono anche proposte opzioni aggiuntive per integrare le tecniche di base del lavoro del *Rigger*. Ad esempio, retopology, *Rig* facciale 2D su modelli 3D o editing video per Reel.

D'altra parte, verranno dettagliati gli elementi che fanno parte di un sistema muscolare, si creeranno capsule per elaborare sistemi muscolari, si imparerà a utilizzare lo strumento *Muscle Builder* in modo professionale e si configurerà la deformazione della pelle, oltre ad altre tecniche legate all'anatomia umana.

Il tutto in modalità 100% online e senza orari. In modo che lo studente possa accedere ai contenuti come e quando vuole. Inoltre, l'intero programma sarà disponibile fin dal primo giorno, per consentire di conciliare lo studio con gli impegni personali e lavorativi.

Questo **Esperto Universitario in Rigging Avanzato per Videogiochi** 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* per Videogiochi
- ◆ 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



Lavorare con i sistemi muscolari può portare a problemi di prestazioni. Risolvo grazie alle conoscenze offerte nell'argomento dedicato alla cache"

“

Il programma offre una revisione professionale di strumenti come Mixamo e Human IK, o tecniche come la retopology e il Motion Tracking”

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.

Crea progetti di un altro livello mediante l'uso di plugin come MGTools Pro3 o Autodesk Maya Bonus Tools.

In TECH imparerai come generare sinergie esportando scheletri di film in videogiochi attraverso Python.



02 Obiettivi

Lo studente dell'Esperto Universitario in Rigging Avanzato per Videogiochi otterrà gli aspetti chiave per addentrarsi in un settore in costante cambiamento. Imparerà a conoscere le tecniche e gli strumenti più comunemente utilizzati dai *Rigger* oggi, sia principali che complementari. Inoltre, verrà effettuata un'analisi anatomica completa al fine di rendere i progetti futuri realistici e interessanti per il pubblico.





“

Impara a utilizzare Unity, uno dei motori per videogiochi più utilizzati dalle aziende leader del settore"

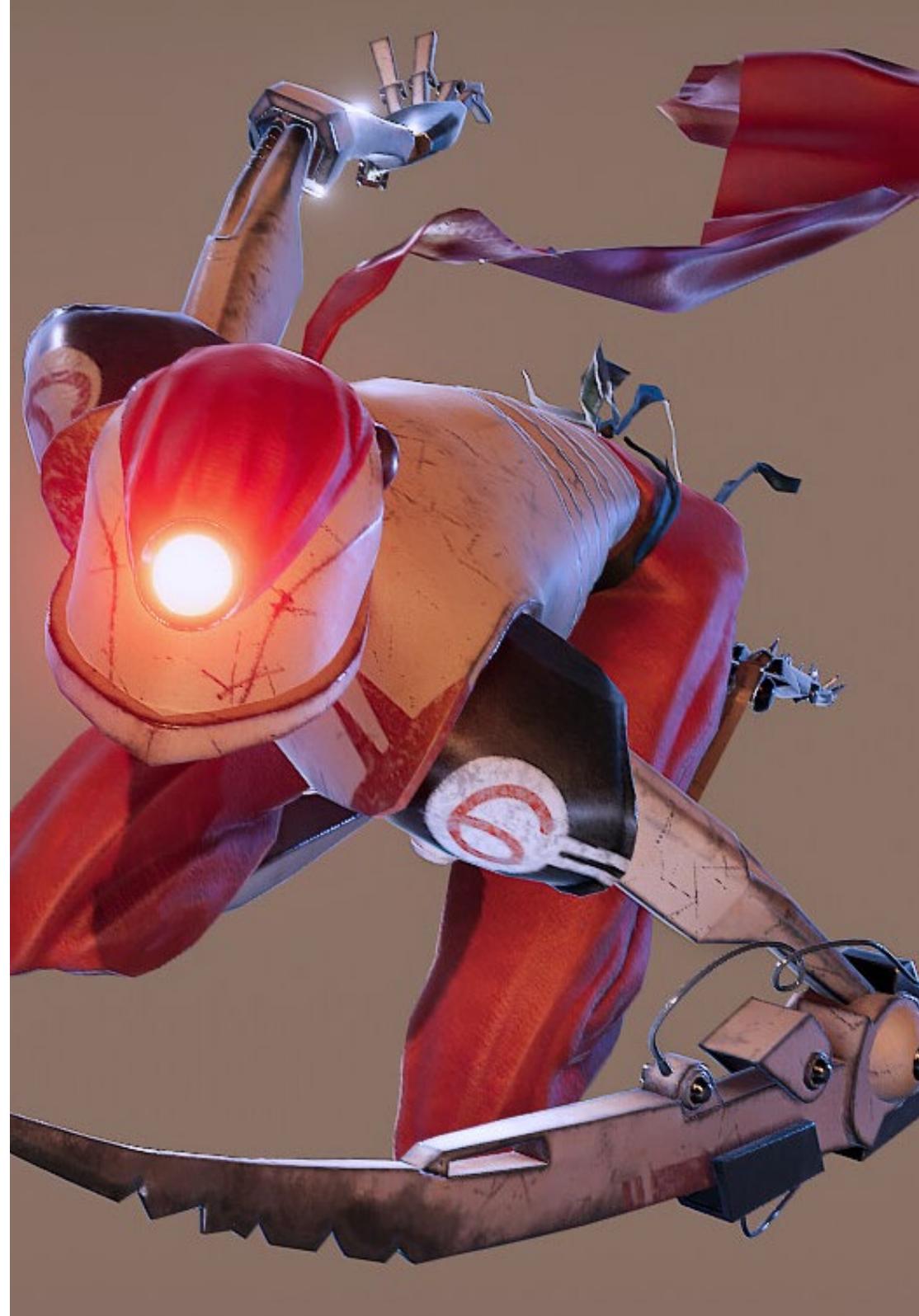


Obiettivi generali

- ◆ Approfondire le peculiarità del *Rigging* per i videogiochi
- ◆ Eseguire diversi processi nei motori dei videogiochi
- ◆ Applicare le risorse online al *Rigging* per i videogiochi
- ◆ Studiare l'anatomia umana da applicare al *Rigging*
- ◆ Gestire strumenti complementari al lavoro del *Rigger*

“

Impara a generare movimenti realistici con le migliori tecniche e suggerimenti di Motion Tracking”





Obiettivi specifici

Modulo 1. *Rigging* per Videogiochi

- ◆ Analizzare le differenze tra *Rig* per il cinema e per i videogiochi
- ◆ Conoscere i limiti del *Rigging* nei motori dei videogiochi
- ◆ Conoscere a livello professionale il motore di videogiochi Unity
- ◆ Configurare un *Rig* in Unity con sistema *Humanoid*
- ◆ Adattare un *Rig* cinematografico ai videogiochi
- ◆ Esportare e importare il *Rig* nel motore di gioco
- ◆ Ideare risorse online per il *Rigging* e l'animazione nei videogiochi
- ◆ Adattare i *Rig* e le animazioni online al nostro personaggio

Modulo 2. Sistemi muscolari

- ◆ Conoscere in modo specifico l'uso dei sistemi muscolari nelle produzioni cinematografiche
- ◆ Analizzare l'anatomia muscolare del corpo umano
- ◆ Concepire gli elementi che entrano in gioco in un sistema muscolare
- ◆ Creare e modificare da zero le capsule per i sistemi muscolari
- ◆ Conoscere l'uso professionale dello strumento *Muscle Builder* di Autodesk Maya
- ◆ Definire la deformazione della pelle con il sistema muscolare
- ◆ Configurare il comportamento dei muscoli
- ◆ Configurare le collisioni muscolari del nostro personaggio
- ◆ Lavorare con la cache per l'ottimizzazione dei meccanismi muscolari

Modulo 3. Processi e strumenti extra per il *Rigger* nell'industria

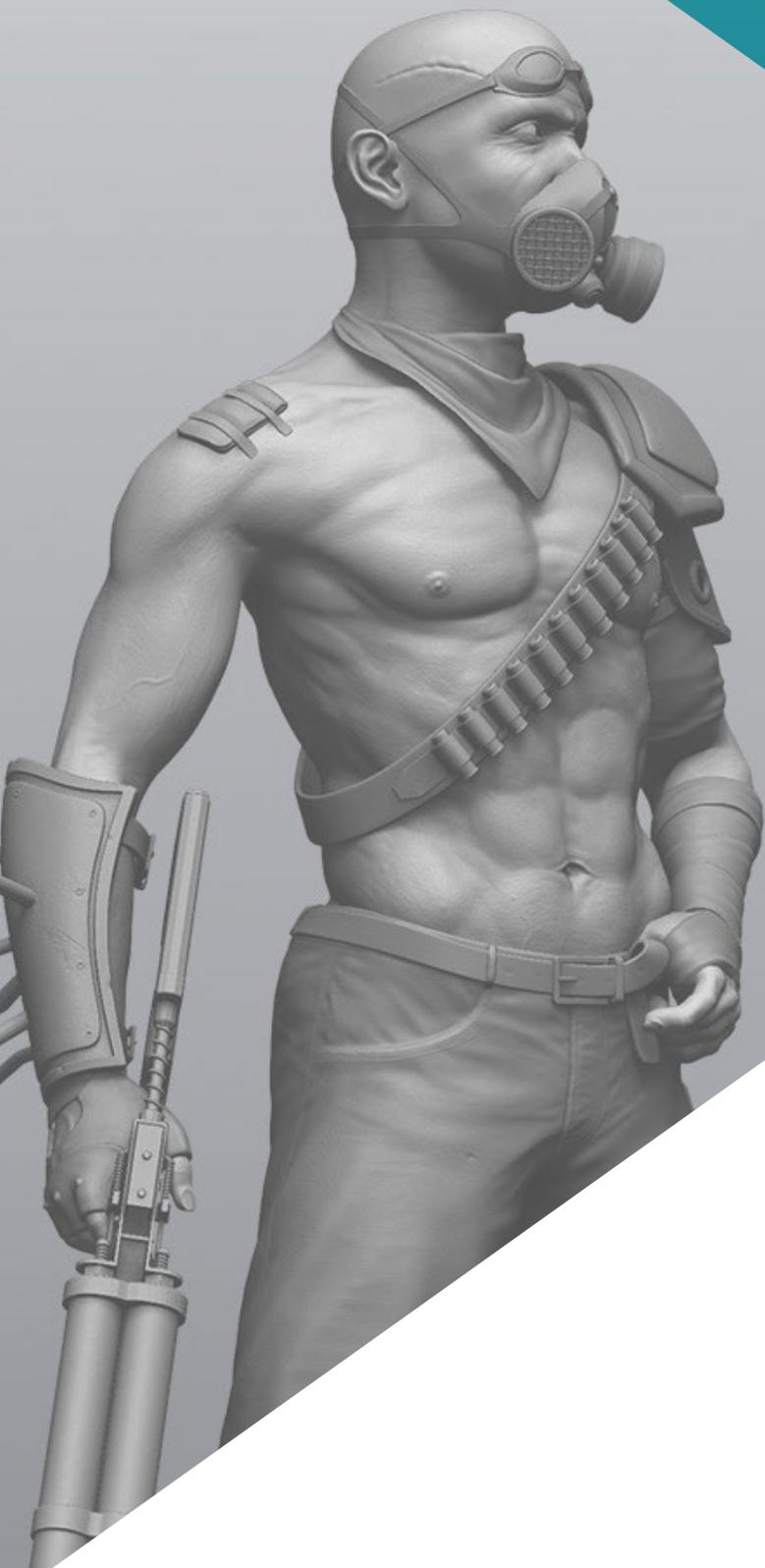
- ◆ Organizzare gli elementi *Rig* nella nostra scena
- ◆ Gestire le pesanti influenze della deformazione del nostro *Rig*
- ◆ Preparare e proteggere il modello per l'uso da parte dell'animatore
- ◆ Conoscere in maniera approfondita la tecnica di retopology
- ◆ Sviluppare un sistema di *Rigging* facciale 2D su modelli 3D
- ◆ Padroneggiare Spine2D come software di *Rig* e animazione 2D
- ◆ Scaricare e installare i *Plugin* e gli strumenti online del nostro programma Autodesk Maya
- ◆ Gestire professionalmente il *Motion Tracking*
- ◆ Sviluppare un set-up professionale con lo strumento *MGTools Pro 3*
- ◆ Sviluppare auto *Rigs* con lo strumento *Rdm Tools v2*
- ◆ Modificare e sviluppare un *Reel* di presentazione del nostro *Rig*
- ◆ Istruire su come cercare la documentazione ufficiale online

03

Direzione del corso

La direzione di questo Esperto Universitario ha ideato un programma completo e aggiornato. Con tutti gli elementi legati al lavoro di un *Rigger* di videogiochi. Insegnerà a utilizzare gli strumenti più moderni e le tecniche più innovative, completate da uno studio anatomico per creare *Rig* realistici. Durante il processo sarà sempre presente un personale docente con una vasta esperienza nel settore.





“

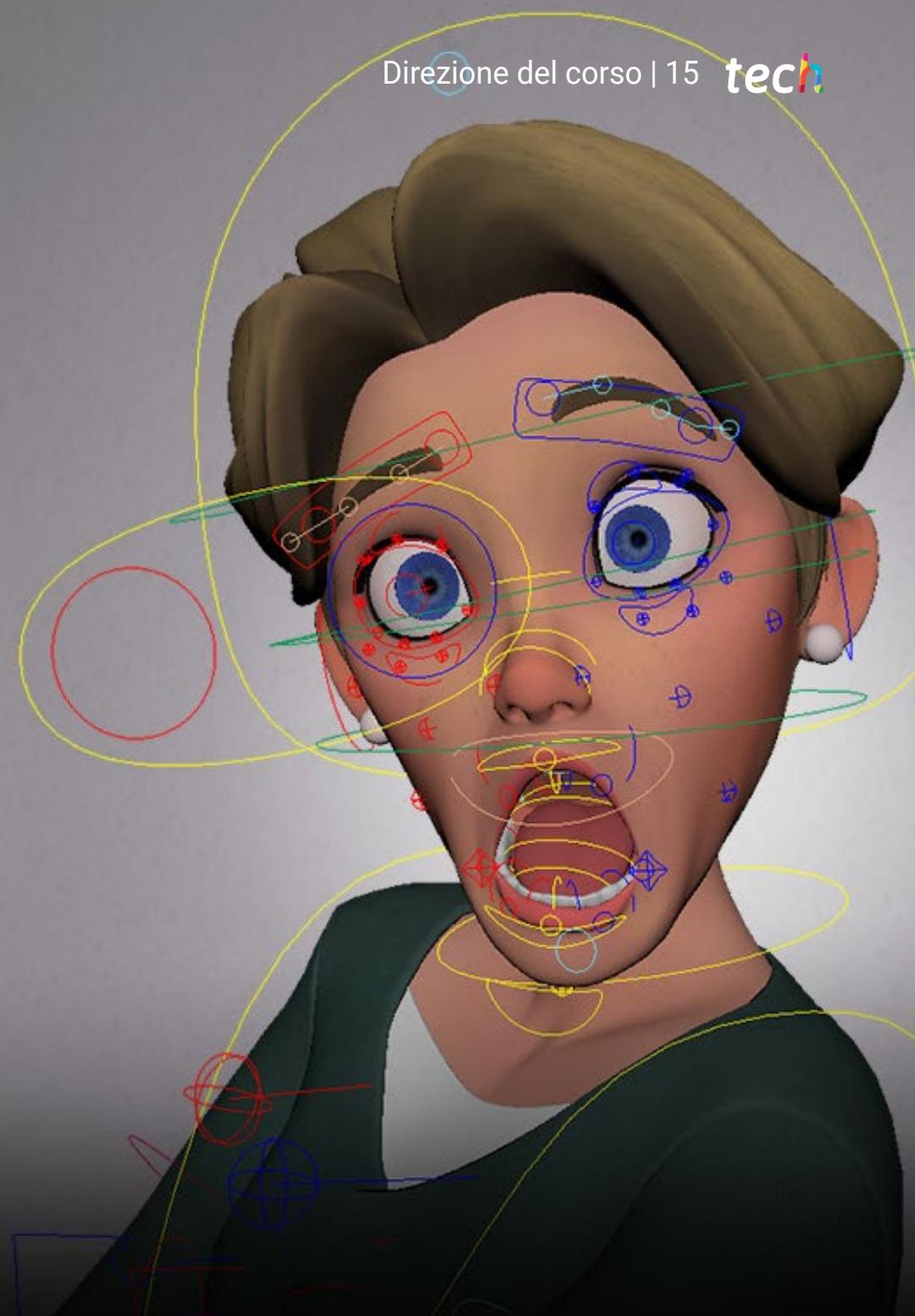
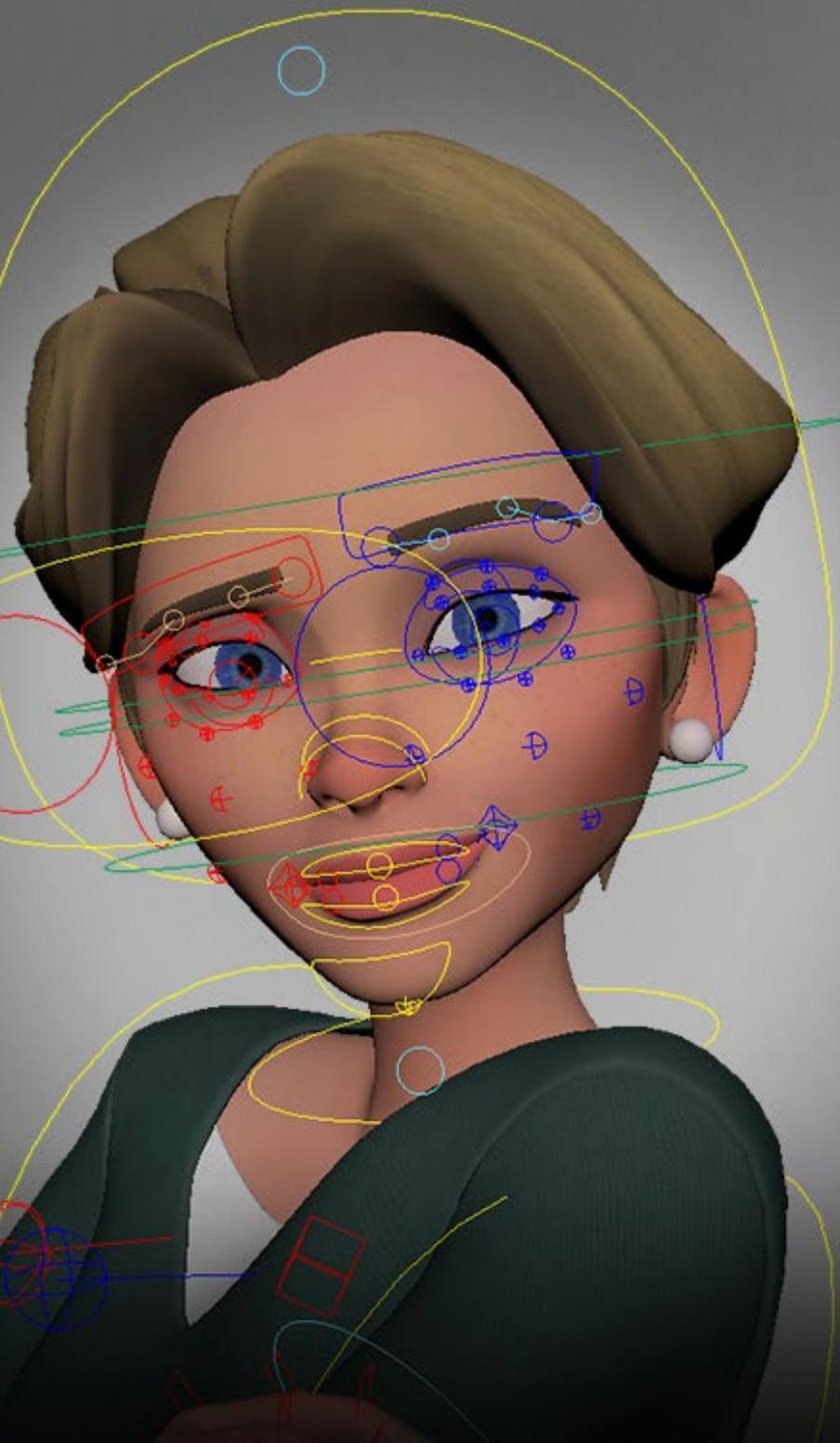
Il personale docente di questo Esperto Universitario è stato selezionato tra i principali esperti del settore per offrirti la migliore qualità di apprendimento"

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

Questa specializzazione analizza il *Rigging* per i videogiochi da diverse prospettive. Verranno approfonditi il motore per videogiochi Unity e lo sviluppatore di grafica 3D Mixamo, tecniche come lo *Skinning*, il *Rigging* facciale o l'adattamento del *Rigging* cinematografico per i videogiochi e strumenti come lo *Human IK*. Un modulo è stato dedicato all'anatomia umana e al suo comportamento, con strumenti come *Muscle Builder* o *Muscle Spline Deformer*. Infine, sono stati inclusi alcuni strumenti e tecniche utili, come *Spine 2D*, *MGtools Pro3* o sistemi di *Motion Tracking*.



“

In TECH imparerai a usare strumenti di modellazione anatomica come Muscle Builder e Muscle Spline Deformer”

Modulo 1. Rigging per Videogiochi

- 1.1. Rigging per Videogiochi su Unity
 - 1.1.1. Rig per film e videogiochi
 - 1.1.2. Download e installazione
 - 1.1.3. Interfaccia e navigazione su Unity
- 1.2. Strumenti di Unity per il Rigging
 - 1.2.1. Tipi di Rig su Unity
 - 1.2.2. Strumento Avatar
 - 1.2.3. Retargeting
- 1.3. Rigging facciale per videogiochi
 - 1.3.1. Approccio al problema e alla soluzione
 - 1.3.2. Creazione del sistema
 - 1.3.3. Pittura d'influenza
- 1.4. Adattare un Rig cinematografico a videogiochi
 - 1.4.1. Esplorazione di Rig e limitazioni
 - 1.4.2. Creazione dello scheletro per *Humanoid* di Unity
 - 1.4.3. Collegare lo scheletro del videogioco a quello del cinema con Python
- 1.5. Skinning per videogiochi
 - 1.5.1. Limiti al deformatore *Skin Cluster* per Unity
 - 1.5.2. Ponderato per l'influenza
 - 1.5.3. Trattamento controllore del viso
- 1.6. Completamento di Rig per videogiochi
 - 1.6.1. Rig dei vestiti del personaggio
 - 1.6.2. *Root Motion* e armi del personaggio
 - 1.6.3. *Twist Joints*
- 1.7. Human IK
 - 1.7.1. Strumento *Human IK*
 - 1.7.2. Creazione di *Character Definition*
 - 1.7.3. Occhi, *Joints* ausiliari e controllo Rig
- 1.8. Mixamo
 - 1.8.1. Strumento gratuito di Rig e animazioni Mixamo
 - 1.8.2. Libreria di personaggi e animazioni
 - 1.8.3. Creazione di Rig con Mixamo

- 1.9. Importazione ed esportazione di Rig e animazioni
 - 1.9.1. Esportazione
 - 1.9.2. Importazione
 - 1.9.3. *Baking* di animazioni
- 1.10. Importazione di Rig in Unity
 - 1.10.1. Configurazione di importazione di Rig in Unity
 - 1.10.2. Configurazione di *Humanoid*
 - 1.10.3. Configurazione di fisiche di Rig

Modulo 2. Sistemi muscolari

- 2.1. Sistemi muscolari
 - 2.1.1. Sistemi muscolari
 - 2.1.2. Comportamento delle masse elastiche
 - 2.1.3. Flusso di lavoro con il sistema muscolare di Maya
- 2.2. Anatomia muscolare con particolare attenzione al rigging dei personaggi
 - 2.2.1. Parte superiore del corpo
 - 2.2.2. Parte inferiore del corpo
 - 2.2.3. Braccia
- 2.3. Creazione di capsule
 - 2.3.1. Creazione di capsule
 - 2.3.2. Configurazione delle capsule
 - 2.3.3. Conversione degli elementi di rig in capsule
- 2.4. Creazione dei muscoli
 - 2.4.1. Finestra di creazione dei muscoli
 - 2.4.2. Stato delle pose e scolpimento muscolare
 - 2.4.3. Editing dei muscoli
- 2.5. Strumento *Muscle Builder*
 - 2.5.1. Costruzione di muscoli con *Muscle Builder*
 - 2.5.2. Editing della forma dei muscoli
 - 2.5.3. Rifinitura dei muscoli
- 2.6. Deformatore dei muscoli con *Muscle Spline Deformer*
 - 2.6.1. Creare un deformatore *Spline* muscolare
 - 2.6.2. Configurazione di *Spline deformer*
 - 2.6.3. Controllo della padronanza muscolare

- 2.7. Deformazione della pelle
 - 2.7.1. Tipi di deformazioni
 - 2.7.2. Applicazione di *Muscle deformer*
 - 2.7.3. Collegamento di oggetti muscolari a deformatore muscolari
- 2.8. Comportamenti muscolari
 - 2.8.1. Oggetto direzionale muscolare
 - 2.8.2. Spostamento di deformazione
 - 2.8.3. Forza, *jiggle* e pesantezza muscolare
- 2.9. Collisioni muscolari
 - 2.9.1. Tipi di collisione
 - 2.9.2. Collisioni intelligenti
 - 2.9.3. Nodi *KeepOut*
- 2.10. Lavorare con la cache
 - 2.10.1. Problemi di performance con i sistemi muscolari
 - 2.10.2. La cache
 - 2.10.3. Gestione dei punti di cache

Modulo 3. Processi e strumenti extra per il *Rigger* nell'industria

- 3.1. Organizzazione del lavoro in Maya
 - 3.1.1. *Display Layers* e convenzione di denominazione
 - 3.1.2. Esportazione e importazione di influenza ponderale
 - 3.1.3. Protezione di *Rigging* attraverso i riferimenti
- 3.2. Retopology
 - 3.2.1. Retopology per il *Rigger*
 - 3.2.2. *Live Surface* e *Modeling toolkit*
 - 3.2.3. Scorciatoie per la retopology
- 3.3. *Rig* facciale 2D su modelli 3D in Maya
 - 3.3.1. Approccio al sistema
 - 3.3.2. Collegamento di *Frames* con *Layer texture*
 - 3.3.3. Controllo dell'animazione 2D
- 3.4. Spine2D
 - 3.4.1. *Rigging* 2D e interfaccia di *Spine*
 - 3.4.2. Tipi di *Attachments*
 - 3.4.3. *Constraints* e *Skins*
- 3.5. Sistemi di *Motion Tracking*
 - 3.5.1. *Motion Tracking*
 - 3.5.2. Tipi di sistema
 - 3.5.3. Programmi di *Motion Tracking*
- 3.6. *Set-Up* di interfacce con *MGtools Pro3*
 - 3.6.1. Funzioni del *Plugin*
 - 3.6.2. Download e installazione di *Plugin*
 - 3.6.3. Uso degli strumenti
- 3.7. Multi-tool *Autodesk Maya Bonus Tools*
 - 3.7.1. Funzioni del *Plugin*
 - 3.7.2. Download e installazione di *Plugin*
 - 3.7.3. Uso degli strumenti
- 3.8. *Auto Rigging* con *Rdm Tools v2*
 - 3.8.1. Strumenti *Auto Rig*
 - 3.8.2. Strumenti di *Rigging*
 - 3.8.3. Strumenti di controllo
- 3.9. Video editing per *Reel*
 - 3.9.1. Rendering delle animazioni
 - 3.9.2. Editing video
 - 3.9.3. Esportazione
- 3.10. Piattaforme di documentazione e risorse online per *Rigging*
 - 3.10.1. Documentazione Software
 - 3.10.2. Piattaforme comunitarie
 - 3.10.3. Piattaforme di Portfolio e di Mercati



Grazie a **TECH** imparerai a realizzare *auto Rig* con *Rdm Tools v2* e velocizzerai i tuoi progetti"

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 per Videogiochi 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 Rigging Avanzato per Videogiochi** 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 per Videogiochi**

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
per Videogiochi

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

Esperto Universitario

Rigging Avanzato per Videogiochi

