

Esperto Universitario

Scultura Digitale per Superfici
Rigide, Macchinari e Texturing





Esperto Universitario Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing

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

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-scultura-digitale-superfici-rigide-macchinari-texturing

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 nuovi strumenti Software e la trasformazione digitale hanno dato il via a una crescente evoluzione della Scultura Digitale e del suo utilizzo nell'industria dei videogiochi. La modellazione di oggetti, spazi o scenari secondo il concetto di tridimensionalità ha rivoluzionato la creatività degli ultimi tempi. La padronanza delle diverse tecniche scultoree più utilizzate oggi nella modellazione e il saperle integrare tra loro, consentirà di acquisire un'eccellente preparazione professionale per diventare esperti nella realizzazione di progetti sorprendenti. Grazie a questo programma di 6 mesi 100% *online* il professionista acquisirà un'assoluta padronanza delle tecniche di modellazione per le Superfici Rigide, i Macchinari e il Texturing.





“

Con questo programma imparerai a conoscere 3ds Max, Blender, ZBrush, Substance Painter, Marvelous Designer e Quills”

Per i professionisti nel settore videoludico, è necessario tenersi aggiornati. Utilizzare i nuovi strumenti informatici e sfruttare le tendenze del mercato per generare esperienze più interessanti e uniche per gli utenti. La padronanza di tecniche strutturali come la modellazione *Edit Poly* o *Spline* con 3ds Max si contraddistingue perché garantisce un lavoro affidabile ed efficiente. A tale proposito, per integrare la parte più creativa e libera della creazione di modelli attraverso la modellazione organica, verranno trattati tre grandi programmi del settore: *ZBrush*, *Lumion* e 3ds Max. Allo stesso modo, è possibile ottenere una grande qualità di dettaglio attraverso l'uso di Lumion.

Padroneggiare la fase di texturing ed essere in grado di modellare superfici rigide e macchine realistiche all'interno di un progetto di intrattenimento digitale sarà quindi possibile grazie alle tecniche, agli strumenti e alle procedure descritte in questo programma. Lo studente sarà in grado di padroneggiare i diversi software e le tecniche per creare macchine: robot, *cyborg*, navi e aerei, veicoli terrestri e per mettere in scena incidenti.

Questo Esperto Universitario è importante per chi lavora o vuole entrare nell'industria dei videogiochi per raggiungere gli standard di qualità nella scultura digitale. È stato ideato secondo una metodologia innovativa di studio totalmente *online*, che consente al professionista una crescita formativa continua ed efficace. In questo modo, in soli 6 mesi, è possibile conseguire la qualifica semplicemente disponendo di un dispositivo con connessione a Internet.

Questo **Esperto Universitario in Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti in modellazione 3D e scultura digitale
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ La sua 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



Diventa uno dei profili più richiesti nell'attuale mercato del lavoro. Iscriviti ora e ottieni la qualifica in pochi mesi con la praticità dello studio online"

“

Diventa un esperto di scultura digitale e padroneggia le tecniche per la creazione di superfici rigide, macchinari e texture per lo sviluppo di 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.

Apri le porte dell'industria dei videogiochi grazie a questo Esperto Universitario in Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing.

Padroneggia i tre principali programmi del settore: ZBrush, Lumion e 3ds Max. Offri una grande qualità di dettaglio ai tuoi lavori grazie alla modellazione organica.



02 Obiettivi

L'Esperto Universitario in Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing mira a specializzare al meglio tutti coloro che desiderano dedicarsi al settore dell'arte digitale per i videogiochi, in particolare alla modellazione di opere in 3D. Per creare progetti avanzati con finiture di qualità.





“

Se stai cercando di specializzarti nel settore dello sviluppo di videogiochi applicando nuove tecniche di scultura digitale, questo programma è quello che fa per te. Iscriviti subito”



Obiettivi generali

- ◆ Comprendere la necessità di una buona topologia a tutti i livelli di sviluppo e produzione
- ◆ Gestire e utilizzare sistemi avanzati di modellazione organica, *Edit poly* e *Splines*
- ◆ Ottenere finiture specialistiche per *hard surface* e infoarchitettura
- ◆ Padroneggiare i sistemi di modellazione, texturing e illuminazione nei sistemi di realtà virtuale
- ◆ Comprendere gli attuali sistemi dell'industria cinematografica e videoludica per ottenere ottimi risultati

“

*Preparati a superare le
difficoltà e ad affrontare
nuove opportunità”*





Obiettivi specifici

Modulo 1. Creazione di *hard surface* e superfici rigide

- ◆ Utilizzare la modellazione mediante *edit poly* e *spline*
- ◆ Lavorare in modo avanzato con la scultura organica
- ◆ Creare infoarchitetture e integrarle in Lumion
- ◆ Modellare scenografie con 3Ds Max e integrarle con ZBrush

Modulo 2. Texturing per la scultura digitale

- ◆ Utilizzare le mappe texture e i materiali PBR
- ◆ Utilizzare i modificatori di texture
- ◆ Applicare un software per la generazione di mappe
- ◆ Fare il *baking* delle texture
- ◆ Saper usare il texturing per migliorare la nostra modellazione
- ◆ Usare in modo complesso i sistemi di importazione/esportazione tra i programmi
- ◆ Utilizzare a livello avanzato *Substance Painter*

Modulo 3. Creazione di macchinari

- ◆ Creare, caratterizzare e modellare robot, veicoli e *cyborg*
- ◆ Lavorare con le maschere di modellazione interne
- ◆ Far evolvere robot, veicoli e *cyborg* attraverso il tempo e la decadenza scolpendo forme e usando *Substance Painter*
- ◆ Adattarsi alla biomimetica, alla fantascienza o all'estetica *cartoon*
- ◆ Creare uno studio di illuminazione in Arnold
- ◆ Gestire il rendering in estetica fotorealistica e non fotorealistica
- ◆ Avviare il rendering *wireframe*

03

Direzione del corso

Per garantire il corretto svolgimento del processo di apprendimento, TECH ha selezionato un personale docente di alto livello composto da professionisti del settore. Saranno così trasmessi agli studenti tutti gli elementi chiave della scultura digitale, in modo che possano integrarli nella loro pratica lavorativa. L'Esperto Universitario in Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing, non solo dispone di una metodologia didattica innovativa ed efficace, ma anche di un personale docente all'altezza delle attuali esigenze di questa complessa ed entusiasmante disciplina.





“

Solo in TECH è possibile specializzarti mentre vieni affiancato da veri e propri professionisti in grado di padroneggiare i contenuti più aggiornati in materia di scultura digitale nell'industria dei videogiochi”

Direzione



Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

- ◆ Modellatore freelance e generalista 2D/3D
- ◆ Concept art e modellazione 3D per Slicecore. Chicago
- ◆ Videomapping e modellazione Rodrigo Tamariz. Valladolid
- ◆ Docente di Corsi Specialistici in Animazione 3D. Scuola di Immagine e Suono dell'ESISV. Valladolid
- ◆ Docente di Corsi Specialistici in GFSG Animazione 3D. Istituto Europeo di Design IED. Madrid
- ◆ Modellazione 3D per i falleros Vicente Martinez e Loren Fandos. Castellón
- ◆ Master in Computer Grafica, Giochi e Realtà Virtuale. Università URJC Madrid
- ◆ Laurea in Belle Arti conseguita presso l'Università di Salamanca (indirizzo Design e Scultura)



04

Struttura e contenuti

I contenuti di questo Esperto Universitario in Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing sono stati strutturati in 3 moduli, attraverso i quali il professionista potrà acquisire le conoscenze più avanzate e aggiornate del settore. Non solo acquisirà dimestichezza con la tecnica, ma anche con gli strumenti e le procedure più utilizzate nell'industria dei videogiochi che consentono di ottenere finiture sorprendenti e realistiche. Grazie allo studio degli argomenti presentati in diversi format che renderanno l'esperienza di apprendimento molto più dinamica.



“

Imparerai tecniche, programmi, procedure e strumenti da utilizzare per la modellazione 3D nella progettazione di videogiochi. Tutto ciò ti offre la possibilità di crescere a livello professionale”

Modulo 1. Creazione di *hard surface* e superfici rigide

- 1.1. Tecniche e applicazioni scultoree
 - 1.1.1. *Edit poly*
 - 1.1.2. *Spline*
 - 1.1.3. Modellazione organica
- 1.2. Modellazione *edit poly*
 - 1.2.1. *Loop* ed estrusioni
 - 1.2.2. Geometria di contenimento per la levigatura
 - 1.2.3. Modificatori e *ribbon*
- 1.3. Ottimizzazioni delle mesh
 - 1.3.1. Quando usare i Quad, i Tris e gli Ngon?
 - 1.3.2. Booleani
 - 1.3.3. *Low poly* e *High poly*
- 1.4. *Spline*
 - 1.4.1. Modificatori di *spline*
 - 1.4.2. Schemi di lavoro e vettori
 - 1.4.3. *Spline* come assistenti di scena
- 1.5. Scultura organica
 - 1.5.1. Interfaccia di *ZBrush*
 - 1.5.2. Tecniche di modellazione in *ZBrush*
 - 1.5.3. *Alpha* e pennelli
- 1.6. *Model sheet*
 - 1.6.1. Sistemi di riferimento
 - 1.6.2. Configurazione dei template di modellazione
 - 1.6.3. Misure
- 1.7. Modellazione per l'infoarchitettura
 - 1.7.1. Modellazione di facciata
 - 1.7.2. Monitoraggio dei piani
 - 1.7.3. Modellazione degli interni
- 1.8. Scenografia
 - 1.8.1. Creazione di materiale di scena
 - 1.8.2. Mobili
 - 1.8.3. Dettagli nella modellazione organica di *ZBrush*

- 1.9. Maschere
 - 1.9.1. Maschere per la modellazione e la pittura
 - 1.9.2. Maschere geometriche e ID di modellazione
 - 1.9.3. Occultazioni della mesh, *polygroups* e tagli
- 1.10. Design 3D e *lettering*
 - 1.10.1. Utilizzo di Shadow Box
 - 1.10.2. Topologia del modello
 - 1.10.3. ZRemesher retopolologia automatica

Modulo 2. Texturing per la scultura digitale

- 2.1. Texturing
 - 2.1.1. Modificatori di texture
 - 2.1.2. Sistemi *compact*
 - 2.1.3. *Slate* gerarchia di nodi
- 2.2. Materiali
 - 2.2.1. ID
 - 2.2.2. PBR fotorealistici
 - 2.2.3. Non fotorealistici. *Cartoon*
- 2.3. Texture PBR
 - 2.3.1. Texture procedurali
 - 2.3.2. Mappe di colore, albedo e *diffuse*
 - 2.3.3. Opacità e specularità
- 2.4. Miglioramenti alle mesh
 - 2.4.1. Mappa normale
 - 2.4.2. Mappatura di spostamento
 - 2.4.3. *Vector maps*
- 2.5. Gestori di texture
 - 2.5.1. Photoshop
 - 2.5.2. Materialize e sistemi online
 - 2.5.3. Scansione della texture

- 2.6. UVW e *baking*
 - 2.6.1. *Baking* di texture *hard surface*
 - 2.6.2. *Baking* di texture organiche
 - 2.6.3. Unioni di *baking*
- 2.7. Esportazioni e importazioni
 - 2.7.1. Formati delle texture
 - 2.7.2. Fbx, obj e stl
 - 2.7.3. Suddivisione e Dinamesh
- 2.8. Pittura delle mesh
 - 2.8.1. *Viewport Canvas*
 - 2.8.2. *Polypaint*
 - 2.8.3. *Spotlight*
- 2.9. Substance Painter
 - 2.9.1. *ZBrush* con Substance Painter
 - 2.9.2. Mappe di texture *low poly* con dettagli *high poly*
 - 2.9.3. Lavorazione del materiale
- 2.10. Substance Painter avanzato
 - 2.10.1. Effetti realistici
 - 2.10.2. Migliorare il *baking*
 - 2.10.3. Materiali SSS, pelle umana

Modulo 3. Creazione di macchinari

- 3.1. Robot
 - 3.1.1. Funzionalità
 - 3.1.2. *Character*
 - 3.1.3. Motricità nella sua struttura
- 3.2. Robot despiece
 - 3.2.1. Pennelli IMM e Chisel
 - 3.2.2. Insert Mesh e Nanomesh
 - 3.2.3. *Zmodeler* in *ZBrush*
- 3.3. Cyborg
 - 3.3.1. Sezionati da maschere
 - 3.3.2. Trim Adaptive e Dynamic
 - 3.3.3. Meccanizzazione
- 3.4. Astronavi e aerei
 - 3.4.1. Aerodinamica e levigatura
 - 3.4.2. Texture della superficie
 - 3.4.3. Pulizia della mesh poligonale e dei dettagli
- 3.5. Veicoli terrestri
 - 3.5.1. Topologia dei veicoli
 - 3.5.2. Modellazione per l'animazione
 - 3.5.3. Binari
- 3.6. Lo scorrere del tempo
 - 3.6.1. Modelli credibili
 - 3.6.2. Materiali nel tempo
 - 3.6.3. Ossidazioni
- 3.7. Imprevisti
 - 3.7.1. Colpi
 - 3.7.2. Frammentazioni di oggetti
 - 3.7.3. Pennelli di distruzione
- 3.8. Adattamenti ed evoluzione
 - 3.8.1. Biomimesi
 - 3.8.2. *Sci-fi*, Distopia, ucronie e utopie
 - 3.8.3. *Cartoon*
- 3.9. Render *Hardsurface* realistici
 - 3.9.1. Scena in studio
 - 3.9.2. Luci
 - 3.9.3. Telecamera fisica
- 3.10. Render *Hardsurface* NPR
 - 3.10.1. *Wireframe*
 - 3.10.2. *Cartoon Shader*
 - 3.10.3. Illustrazione

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 Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing 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 Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing** 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 Scultura Digitale per Superfici Rigide, Macchinari e Texturing**

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 innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Scultura Digitale
per Superfici Rigide,
Macchinari e Texturing

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

Esperto Universitario

Scultura Digitale per Superfici
Rigide, Macchinari e Texturing

