

Experto Universitario

Arte para Realidad Virtual con
Substance Painter y Marmoset





Experto Universitario

Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitude.com/disenio/experto-universitario/experto-arte-realidad-virtual-substance-painter-marmoset

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01 Presentación

El realismo en los diseños de los videojuegos de la Realidad Virtual es un requisito indispensable para una inmersión perfecta en el juego. Para lograr esa perfección, en esta titulación los diseñadores gráficos de los videojuegos dominarán dos programas esenciales para el modelaje 3D: el Substance Painter y Marmoset. Esta enseñanza, impartida en modalidad 100% online conducirá al alumnado hacia la generación, modificación y renderizado de materiales enfocado a la VR, que les permitirá progresar en su carrera profesional. Todo ello, además, con una flexibilidad excepcional para poder adaptar todo el temario a su propio ritmo, sin la presión de clases presenciales u horarios prefijados.



“

Plasmar tu arte con los estándares de la industria del videojuego con VR está cada vez más cerca al inscribirte en este Experto Universitario”

Este Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset facilita a los diseñadores gráficos los conocimientos esenciales para plasmar su idea de proyecto de Realidad Virtual dirigido al sector de la industria de los videojuegos.

El diseñador que busca dar un salto en su carrera profesional debe conocer a la perfección los software empleados por los principales estudios para la creación de modelaje 3D. La actualización constante de los mismos, las mejoras para la creación de texturas más definidas y conseguir un trabajo final óptimo solo podrá alcanzarse con una especialización profunda y vigente.

Para lograrlo, este Experto Universitario está liderado por un cuerpo docente especializado con experiencia en el campo del diseño gráfico de videojuegos con VR. Su enfoque, próximo al mercado laboral actual, facilitará el aprendizaje de los diseñadores que buscan un título con garantías de éxito.

Una oportunidad única para adquirir una especialización que diferencie a los diseñadores profesionales del resto de competidores en un sector cada vez más demandado. La modalidad 100% online permite al alumnado compatibilizar su ámbito laboral y personal, así como consolidar los conocimientos adquiridos gracias a los recursos multimedia y al sistema de estudio *Relearning*.

Este **Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en creación y diseño de videojuegos mediante la tecnología de Realidad Virtual
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Reafírmate como un gran profesional del diseño gráfico para videojuegos de VR y mantén tus conocimientos al día sobre modelaje 3D”

“

Haz que los grandes estudios de videojuegos en VR quieran contar contigo. Adquiere las competencias necesarias para estar entre los mejores”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá a los profesionales un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual los profesionales deberán tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se les planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Muestra tu talento en modelaje 3D gracias al dominio de los principales software de diseño gráfico.

Matricúlate en un Experto Universitario que te permitirá avanzar en tu carrera profesional.



02

Objetivos

En este plan de estudio los diseñadores gráficos serán capaces de desarrollar un proyecto de modelaje 3D de principio a fin gracias al conocimiento adquirido en los principales programas de diseño orientados a la Realidad Virtual. El alumnado entenderá los fundamentos de la retopología, las UVs y dominará el bakeado de forma profesional. Para ello contará con un cuadro docente especializado que partirá de situaciones prácticas para facilitar el aprendizaje.



“

La enseñanza online acompañada con múltiples recursos multimedia te permitirá alcanzar tus objetivos de forma más sencilla y práctica”



Objetivos generales

- ♦ Entender las ventajas y restricciones que proporciona la Realidad Virtual
- ♦ Desarrollar un modelado *hard surface* de calidad
- ♦ Entender los fundamentos de la retopología
- ♦ Entender los fundamentos de las UVs
- ♦ Dominar el bakeado en *Substance Painter*
- ♦ Manejar las capas de forma experta
- ♦ Poder crear un *dossier* y presentar trabajos a nivel profesional, con la más alta calidad
- ♦ Tomar una decisión consciente de que programas se ajustan más a tu *Pipeline*

“

Tu actualización de conocimientos marcará la diferencia en un entorno profesional de la industria del videojuego que busca siempre la excelencia”





Objetivos específicos

Módulo 1. Substance Painter

- ♦ Usar las texturas de *substance* de forma inteligente
- ♦ Poder crear cualquier tipo de máscara utilizando Substance Painter
- ♦ Dominar los generadores y filtros mediante Substance Painter
- ♦ Realizar texturas de calidad para un modelado *hard surface* con Substance Painter
- ♦ Crear texturas de calidad para un modelado orgánico con Substance Painter
- ♦ Realizar un buen render para mostrar los *props* utilizando Substance Painter

Módulo 2. Marmoset

- ♦ Analizar esta herramienta en profundidad y ofrecer al profesional una idea de sus ventajas
- ♦ Crear cualquier tipo de máscara utilizando Marmoset
- ♦ Gestionar los generadores y filtros mediante Marmoset
- ♦ Crear texturas de calidad para un modelado *hard surface* con Marmoset
- ♦ Realizar texturas de calidad para un modelado orgánico con Marmoset
- ♦ Crear un buen render para mostrar los *props* utilizando Marmoset

Módulo 3. Bakeado

- ♦ Entender los fundamentos del bakeado
- ♦ Saber resolver los problemas que puedan surgir al realizar el *bake* de un modelo
- ♦ Ser capaz de hacer el *bake* de cualquier modelado
- ♦ Masterizar el Bakeo en Marmoset en tiempo real

03

Dirección del curso

El equipo docente que ha sido seleccionado por TECH cumple con los requisitos exigidos para ofrecer una enseñanza próxima al mercado laboral, que permita al diseñador gráfico progresar en su carrera profesional. Es por ello, que este programa de seis semanas de duración, cuenta con profesionales cualificados del diseño y la creación de videojuegos con VR, que profundizarán con el alumnado en las principales herramientas para el modelaje en 3D.



“

*Un equipo docente especializado te guiará
para que logres perfeccionar tus habilidades
en el diseño gráfico de videojuegos en VR”*

Dirección



D. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Artista sénior de entornos y elementos y consultor 3D en The Glimpse Group VR
- Diseñador de modelos 3D y artista de texturas para INMO-REALITY
- Artista de Props y entornos para juegos de PS4 en Rascal Revolt
- Graduado en Bellas Artes por la UPV
- Especialista en Técnicas Gráficas por la Universidad del País Vasco
- Máster en Escultura y Modelado Digital por la Voxel School de Madrid
- Máster en Arte y Diseño para Videojuegos por U-Tad University de Madrid

Profesores

D. Márquez Maceiras, Mario

- ♦ Operador Audiovisual. PTM Pictures That moves
- ♦ Gaming Tech Support Agent en 5CA
- ♦ Creador y diseñador de entornos 3D y VR en Inmoreality
- ♦ Diseñador artístico en Seamantis Games
- ♦ Fundador de Evolve Games.
- ♦ Graduado en Diseño Gráfico por la Escuela de Arte de Granada
- ♦ Graduado en Diseño de Videojuegos y Contenido Interactivo por la Escuela de Arte de Granada
- ♦ Máster en Game Design- U-tad, Desing School de Madrid



04

Estructura y contenido

El plan de estudio de este Experto Universitario ha sido elaborado por un cuerpo docente cuidadosamente seleccionado por TECH para ofrecer los conceptos necesarios y útiles para los diseñadores gráficos que desean perfeccionar sus creaciones para videojuegos en VR. De esta forma se han confeccionado tres módulos en los que se sumerge al alumnado en la creación de un proyecto, profundizando en cada uno de los elementos que componen el diseño hasta su exportación. Para ello, el alumnado cuenta con material audiovisual, lecturas adicionales y simulaciones prácticas que le permite combinar la consolidación de los conocimientos con un aprendizaje ameno.



“

*Profundiza en todos los elementos
que componen un modelaje 3D y
obtén diseño gráfico excelente gracias
a nuestro Experto Universitario”*

Módulo 1. Substance Painter

- 1.1. Creación de proyecto
 - 1.1.1. Importación de mapas
 - 1.1.2. Uvs
 - 1.1.3. Bakeado
- 1.2. Capas
 - 1.2.1. Tipos de capas
 - 1.2.2. Opciones de capas
 - 1.2.3. Materiales
- 1.3. Pintar
 - 1.3.1. Tipos de Pinceles
 - 1.3.2. *Fill Projections*
 - 1.3.3. *Advance Dynamic Painting*
- 1.4. Efectos
 - 1.4.1. *Fill*
 - 1.4.2. Niveles
 - 1.4.3. *Anchor Points*
- 1.5. Máscaras
 - 1.5.1. Alphas
 - 1.5.2. Procedurales y *Grunges*
 - 1.5.3. *Hard Surfaces*
- 1.6. Generadores
 - 1.6.1. Generadores
 - 1.6.2. Usos
 - 1.6.3. Ejemplos
- 1.7. Filtros
 - 1.7.1. Filtros
 - 1.7.2. Usos
 - 1.7.3. Ejemplos
- 1.8. Texturizado de *Prop hard surface*
 - 1.8.1. Texturizado de *Prop*
 - 1.8.2. Texturizado de *Prop* evolución
 - 1.8.3. Texturizado de *Prop* final

- 1.9. Texturizado de prop orgánico
 - 1.9.1. Texturizado de prop
 - 1.9.2. Texturizado de prop evolución
 - 1.9.3. Texturizado de prop final
- 1.10. Render
 - 1.10.1. *Iray*
 - 1.10.2. Post procesado
 - 1.10.3. Manejo del *Col*

Módulo 2. Marmoset

- 2.1. La Alternativa
 - 2.1.1. Importar
 - 2.1.2. Interfaz
 - 2.1.3. *Viewport*
- 2.2. *Classic*
 - 2.2.1. *Scene*
 - 2.2.2. *Tool Settings*
 - 2.2.3. *History*
- 2.3. Dentro de *Scene*
 - 2.3.1. *Render*
 - 2.3.2. Main Camera
 - 2.3.3. Sky
- 2.4. *Lights*
 - 2.4.1. Tipos
 - 2.4.2. *Shadow Catcher*
 - 2.4.3. *Fog*
- 2.5. *Texture*
 - 2.5.1. *Texture project*
 - 2.5.2. Importando mapas
 - 2.5.3. *Viewport*

- 2.6. *Layers: paint*
 - 2.6.1. *Paint Layer*
 - 2.6.2. *Fill Layer*
 - 2.6.3. *Group*
- 2.7. *Layers: adjustments*
 - 2.7.1. *Adjustment Layer*
 - 2.7.2. *Input processor Layer*
 - 2.7.3. *Procedural Layer*
- 2.8. *Layers: masks*
 - 2.8.1. *Mask*
 - 2.8.2. *Channels*
 - 2.8.3. *Maps*
- 2.9. *Materiales*
 - 2.9.1. *Tipos de materiales*
 - 2.9.2. *Configurándolos*
 - 2.9.3. *Aplicándolos a la escena*
- 2.10. *Dossier*
 - 2.10.1. *Marmoset Viewer*
 - 2.10.2. *Exportando imágenes de Render*
 - 2.10.3. *Exportando Videos*

Módulo 3. Bakeado

- 3.1. *Bakeado de modelados*
 - 3.1.1. *Preparar el modelo para bakeado*
 - 3.1.2. *Fundamentos del bakeado*
 - 3.1.3. *Opciones de procesado*
- 3.2. *Bake del modelo: painter*
 - 3.2.1. *Bakeado en Painter*
 - 3.2.2. *Bake low poly*
 - 3.2.3. *Bake High Poly*
- 3.3. *Bake del modelo: cajas*
 - 3.3.1. *Utilizar Cajas*
 - 3.3.2. *Ajustar distancias*
 - 3.3.3. *Compute tangent space per fragment*

- 3.4. *Bake de mapas*
 - 3.4.1. *Normales*
 - 3.4.2. *ID*
 - 3.4.3. *Ambient Occlusion*
- 3.5. *Bake de mapas: curvaturas*
 - 3.5.1. *Curvatura*
 - 3.5.2. *Thickness*
 - 3.5.3. *Mejorar la calidad de los mapas*
- 3.6. *Bakeo en Marmoset*
 - 3.6.1. *Marmoset*
 - 3.6.2. *Funciones*
 - 3.6.3. *Bakeo en Real time*
- 3.7. *Configurar el documento para bakeo en Marmoset*
 - 3.7.1. *High Poly y Low Poly en 3dsMax*
 - 3.7.2. *Organizando la escena en Marmoset*
 - 3.7.3. *Verificando que todo está correcto*
- 3.8. *Panel Bake Project*
 - 3.8.1. *Bake group, High y Low*
 - 3.8.2. *Menú Geometry*
 - 3.8.3. *Load*
- 3.9. *Opciones Avanzadas*
 - 3.9.1. *Output*
 - 3.9.2. *Ajustando el Cage*
 - 3.9.3. *Configure maps*
- 3.10. *Bakeando*
 - 3.10.1. *Mapas*
 - 3.10.2. *Previsualización de resultado*
 - 3.10.3. *Bakeando geometría flotante*

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

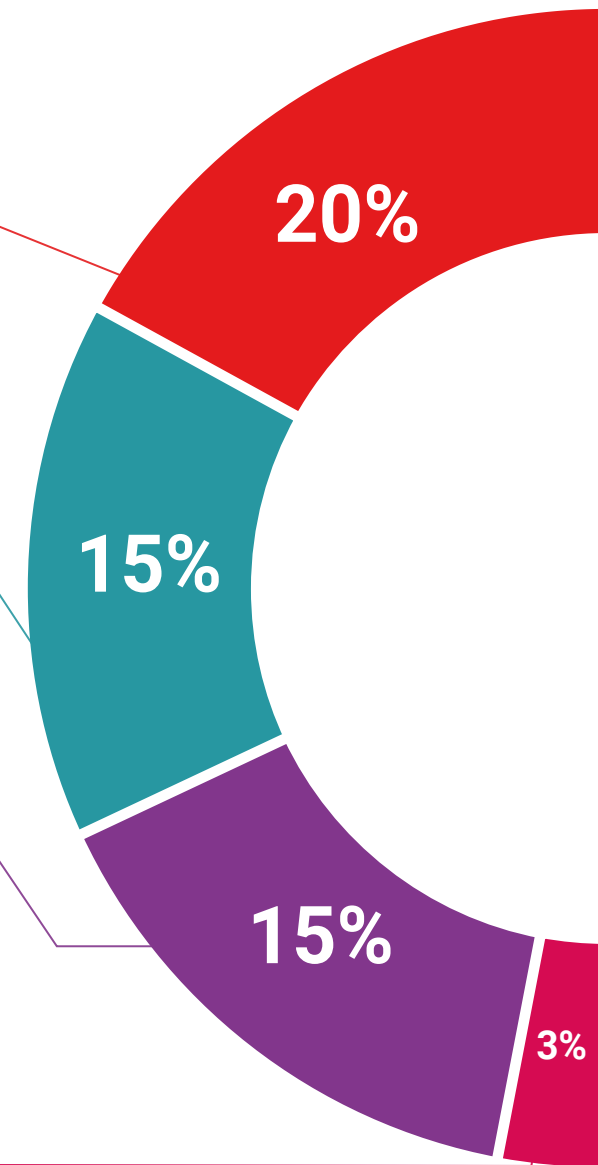
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

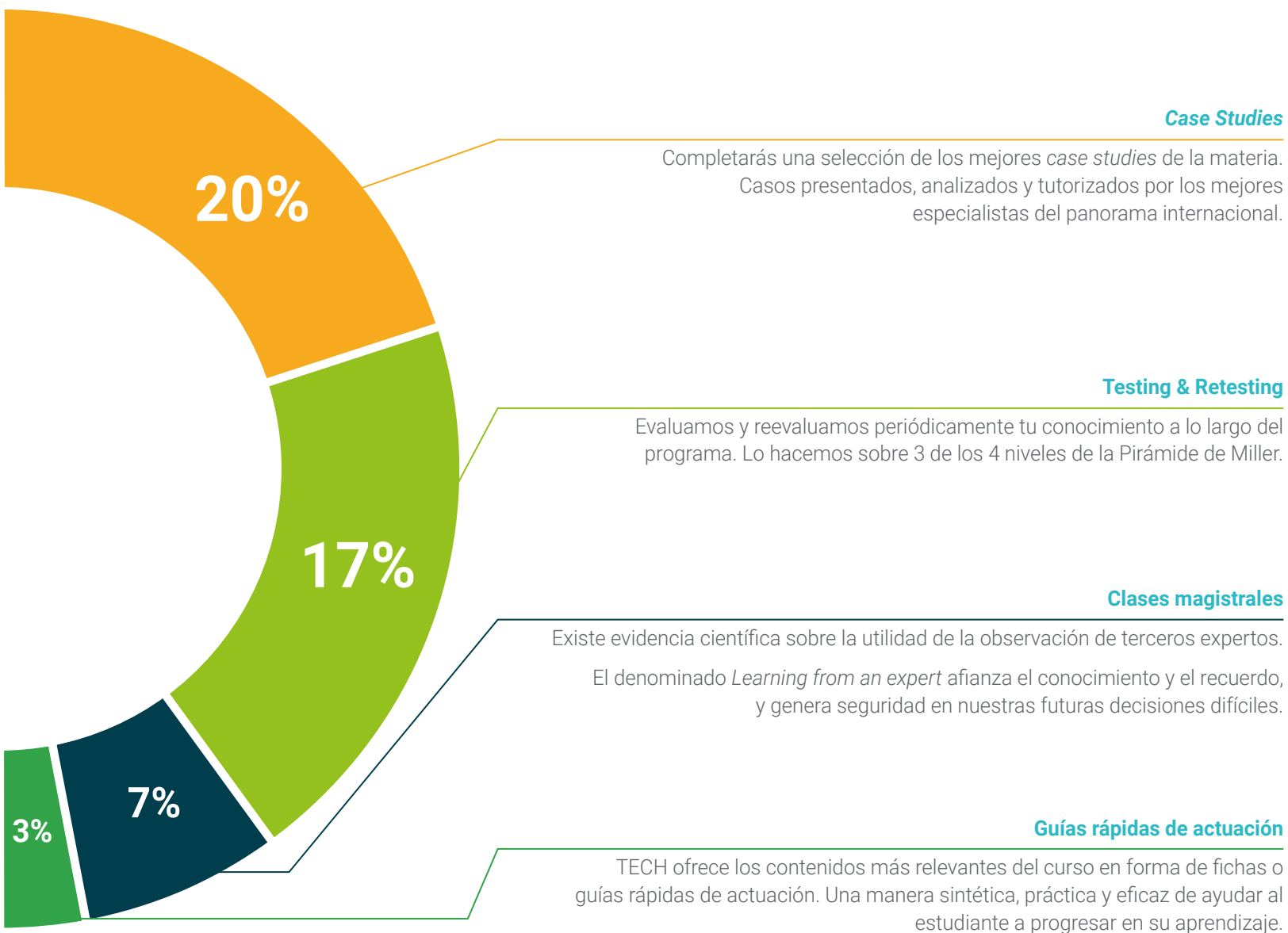
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





06 Titulación

El Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

El programa del **Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario
Arte para Realidad
Virtual con Substance
Painter y Marmoset

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Experto Universitario

Arte para Realidad Virtual con
Substance Painter y Marmoset

