



Experto UniversitarioModelado 3D de Criaturas

» Modalidad: online» Duración: 6 meses

» Titulación: TECH Universidad ULAC

» Acreditación: 18 ECTS

» Horario: a tu ritmo» Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/diseno/experto-universitario/experto-modelado-3d-criaturas

Índice

 $\begin{array}{c} 01 & 02 \\ \hline Presentación & Objetivos \\ \hline 03 & 04 \\ \hline \end{array}$

Dirección de curso

pág. 12

Estructura y contenido

06 Titulación

Metodología

05

pág. 18

pág. 30

pág. 22



Las criaturas fantasiosas o de ciencia ficción siempre han fascinado a los espectadores de todo el mundo. Desde los aterradores dinosaurios de Jurassic Park a los temibles dragones de Juego de Tronos, los diseñadores 3D han perfeccionado las técnicas de modelado hasta niveles inverosímiles, haciendo que dichas criaturas interactúen con los actores y su entorno de una manera completamente realista. Este nivel de perfección está solo al alcance de los diseñadores más preparados, pues las técnicas para esculpir criaturas son complejas y requieren de unos conocimientos avanzados. Gracias a esta titulación de TECH, el alumno dominará todas las herramientas más vanguardistas de modelado 3D de criaturas, pudiendo posicionarse con mayor fortaleza en el competido sector del diseño tridimensional.



tech 06 | Presentación

El esfuerzo es mayor si modelar un cuerpo humano requiere de una destreza excelente, cuando se traslada esta tarea a la fantasía y criaturas ficticias o reales, pues cada ser puede tener una complexión y anatomía diferentes. Esto requiere que el profesional del diseño esté versado en amplias técnicas de modelado 3D, especialmente de herramientas como Zbrush o Blender, frecuentemente usada en todos los campos audiovisuales.

Así, con una dominancia de estas herramientas y un flujo de trabajo adecuado, el alumno de la presente titulación puede llegar a crear criaturas de la máxima complejidad, dotándolas de personalidad a través de la calidad sofisticada y detalles cuidados al milímetro. Con este set de competencias, el egresado estará mucho más preparado para afrontar proyectos de diseño de mayor envergadura que involucren criaturas de cualquier tipo.

Gracias a la metodología avanzada de TECH y la calidad educativa y profesional de los docentes, el alumno estará acompañado en todo momento durante su capacitación. Todo el equipo detrás del programa está implicado en que el alumnado saque el mayor provecho posible de cada contenido teórico, por lo que estarán más que dispuestos a resolver cualquier clase de duda relacionada con el modelado 3D de criaturas.

A todo ello hay que añadir el 100% online de la titulación, lo que facilita mucho la labor de estudio para el alumno. No existen ni clases ni asistencia presencial, sino que es el propio estudiante el que puede descargarse la totalidad del contenido teórico desde el primer día y ajustarlo a su ritmo de vida o responsabilidades personales.

Además, se presenta la oportunidad de acceder a un selecto conjunto de *Masterclasses* únicas y complementarias, dirigidas por un respetado docente de fama internacional, un prestigioso experto en el ámbito del Modelado 3D. A través de su guía, los participantes pulirán sus destrezas y adquirirán conocimientos esenciales en este campo, ampliando de esta manera sus horizontes profesionales.

Este **Experto Universitario en Modelado 3D de Criaturas** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en el modelado 3D
- 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



TECH te ofrece la oportunidad de sumergirte en un conjunto exclusivo de Masterclasses adicionales, diseñadas por un experto de renombre internacional en el ámbito del Modelado 3D"



Sin la presión de realizar un trabajo final ni asistir a clases físicas u online, tendrás la libertad que deseas para cursar esta titulación como tú decidas"

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 al profesional 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 el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

No desaproveches esta gran oportunidad de lanzar tu carrera en el diseño hacia nuevas cotas y matricúlate hoy con TECH Universidad ULAC.

> Si Gollum o Dobby te sorprendieron en su día, tú serás capaz de superarlos gracias a los avanzados conocimientos de este programa.







tech 10 | Objetivos

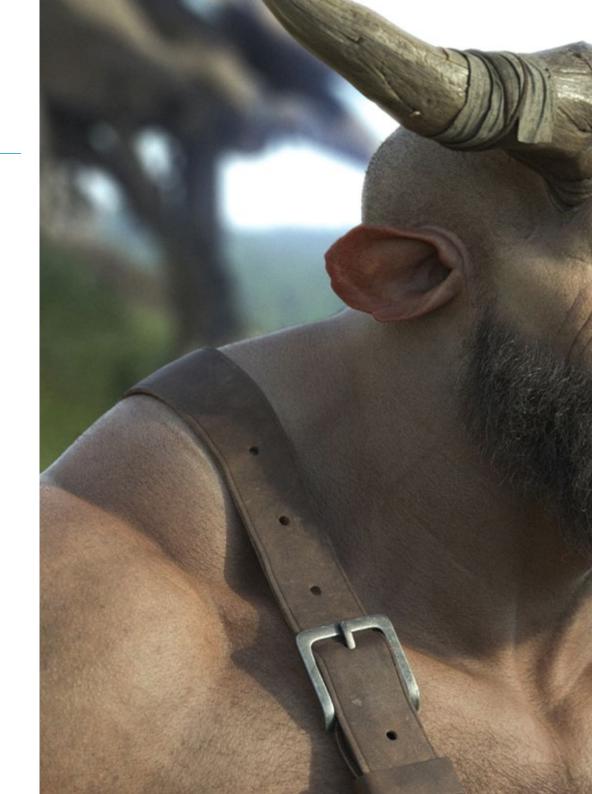


Objetivos generales

- Ampliar los conocimientos en anatomía humana y animal a fin de desarrollar criaturas hiperrealistas
- Dominar la retopología, UVs y texturizado para perfeccionar los modelos creados
- Crear un flujo de trabajo óptimo y dinámico con el que trabajar de manera más eficiente el modelado 3D
- Tener las aptitudes y conocimientos más demandados en la industria 3D para poder optar a los mejores puestos de trabajo



Podrás diseñar criaturas tan temibles y misteriosas como los Nazgûl de El Señor de los Anillos, convirtiéndote en un referente en el campo del diseño y modelado 3D"







Módulo 1. Modelado de criaturas

- Aprender el modelado de diferentes tipos de anatomía animal
- Repasar los diferentes tipos de reptiles y cómo crear las escamas con mapas de Displacement y Alphas
- Investigar cómo exportar modelos a Mari para texturizarlos de manera realista
- Profundizar sobre el *Grooming* y cómo hacerlo en los animales con Xgen
- Renderizar modelos en Arnold Render de Maya

Módulo 2. Render, iluminación y posado de modelos

- Descubrir conceptos avanzados de iluminación y fotografía para vender modelos de forma más eficiente
- Desarrollar el aprendiza je del posado del modelo mediante diferentes técnicas
- Profundizar en el desarrollo de un Rig en Maya para la posterior posible animación del modelo
- Observar el control y uso del render del modelo, dando a relucir todos sus detalles

Módulo 3. Blender: un nuevo giro en la industria

- Desenvolverse en el software de manera sobresaliente
- Trasladar conocimientos de Maya y Zbrush a Blender para poder crear modelos increíbles
- Ahondar en el sistema de nodos de blender para crear diferentes shaders y materiales
- Renderizar los modelos de prácticas de blender con los dos tipos de motores de render Eevee y Cycles





Director Invitado Internacional

Joshua Singh es un destacado profesional con más de 20 años de experiencia en la industria de los videojuegos, reconocido internacionalmente por sus habilidades en dirección de arte y desarrollo visual. Con una sólida capacitación en software como Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter y Adobe Photoshop, ha dejado una huella significativa en el campo del diseño de juegos. Además, su experiencia abarca el desarrollo visual tanto en 2D como en 3D, y se distingue por su capacidad para resolver problemas de manera colaborativa y reflexiva en entornos de producción.

Asimismo, como Director de Arte en Marvel Entertainment, ha colaborado y guiado a equipos de élite de artistas, garantizando que las obras cumplan con los estándares de calidad requeridos. También se ha desempeñado como Artista de Personajes Principales en Proletariat Inc., donde ha creado un ambiente seguro para su equipo y ha sido responsable de todos los activos de personajes en videojuegos.

Con una destacada trayectoria, que incluye roles de liderazgo en empresas como Wildlife Studios y Wavedash Games, Joshua Singh ha sido un defensor del desarrollo artístico y un mentor para muchos en la industria. Sin olvidar su paso por grandes y reconocidas compañías, como Blizzard Entertainment y Riot Games, en las que ha trabajado como Artista de Personajes Sénior. Y, entre sus proyectos más relevantes, sobresale su participación en videojuegos de enorme éxito, entre ellos Marvel's Spider-Man 2, League of Legends y Overwatch.

Así, su habilidad para unificar la visión de **Producto**, **Ingenier**ía y **Arte** ha sido fundamental para el éxito de numerosos proyectos. Más allá de su trabajo en la industria, ha compartido su experiencia como instructor en la prestigiosa **Gnomon School of VFX** y ha sido presentador en eventos de renombre como el **Tribeca Games Festival** y la **Cumbre ZBrush**.



D. Singh, Joshua

- Director de Arte en Marvel Entertainment, California, Estados Unidos
- Artista de Personajes Principales en Proletariat Inc.
- Director de Arte en Wildlife Studios
- Director de Arte en Wavedash Games
- Artista de Personajes Sénior en Riot Games
- Artista de Personajes Sénior en Blizzard Entertainment
- Artista en Iron Lore Entertainment
- Artista 3D en Sensory Sweep Studios
- Artista Sénior en Wahoo Studios/Ninja Bee
- Estudios Generales por la Universidad Estatal de Dixie
- Título en Diseño Gráfico por el Colegio Técnico Eagle Gate



Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo"

tech 16 | Dirección del curso

Dirección



Dña. Gómez Sanz, Carla

- · Generalista 3D en Blue Pixel 3D
- Concept Artist, Modelador 3D, Shading en Timeless Games Inc
- · Colaboración con multinacional de consultoría para el diseño de viñetas y animación para propuestas comerciales
- Técnico Superior en Animación 3D, videojuegos y entornos interactivos en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- Máster y Bachelor Degree en Arte 3D, Animación y Efectos visuales para videojuegos y cine en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido







tech 20 | Estructura y contenido

Módulo 1. Modelado de criaturas

- 1.1. Comprensión de la anatomía animal
 - 1.1.1. Estudio de los huesos
 - 1.1.2. Proporciones de una cabeza animal
 - 1.1.3. Diferencias anatómicas
- 1.2. Anatomía del cráneo
 - 1.2.1. Rostro animal
 - 1.2.2. Músculos de la cabeza
 - 1.2.3. Capa de la piel, sobre los huesos y músculos
- 1.3. Anatomía de la columna vertebral y la caja torácica
 - 1.3.1. Musculatura del torso y cadera animal
 - 1.3.2. Eje central de su cuerpo
 - 1.3.3. Creación de torsos en diferentes animales
- 1.4. Musculatura animal
 - 1.4.1. Músculos
 - 1.4.2. Sinergia entre músculos y huesos
 - 1.4.3. Formas de un cuerpo animal
- 1.5. Reptiles y anfibios
 - 1.5.1. Piel reptiliana
 - 1.5.2. Huesos y ligamentos pequeños
 - 153 Detalle fino
- 1.6. Mamíferos
 - 1.6.1. Pelaje
 - 1.6.2. Huesos y ligamentos más grandes y fuertes
 - 1.6.3. Detalle fino
- 1.7. Animales con plumaje
 - 1.7.1. Plumaje
 - 1.7.2. Huesos y ligamentos elásticos y ligeros
 - 1.7.3. Detalle fino
- 1.8. Análisis de la mandíbula y creación de dientes
 - 1.8.1. Dientes específicos del animal
 - 1.8.2. Detallado de los dientes
 - 1.8.3. Dientes en la cavidad de la mandíbula

- 1.9. Creación del fur, pelaje para animales
 - 1.9.1. Xgen en Maya: grooming
 - 1.9.2. Xgen: plumas
 - 1.9.3. Render
- 1.10. Animales fantásticos
 - 1.10.1. Animal fantástico
 - 1.10.2. Modelado al completo del animal
 - 1.10.3. Texturizado, iluminación y render

Módulo 2. Render, iluminación y posado de modelos

- 2.1. Posado de personajes en ZBrush
 - 2.1.1. Rig en Zbrush con ZSpheres
 - 2.1.2. Transpose Master
 - 2.1.3. Acabado profesional
- 2.2. Rigging y pesado de nuestro propio esqueleto en Maya
 - 2.2.1. Rig en Maya
 - 2.2.2. Herramientas de Rigging con Advance Skeleton
 - 2.2.3. Pesado del Rig
- 2.3. Blend Shapes para dar vida al rostro del personaje
 - 2.3.1. Expresiones faciales
 - 2.3.2. Blend shapes de Maya
 - 2.3.3. Animación con Maya
- 2.4. Mixamo, una forma rápida de presentar nuestro modelo
 - 2.4.1. Mixamo
 - 2.4.2. Rigs de Mixamo
 - 2.4.3. Animaciones
- 2.5. Conceptos de Iluminación
 - 2.5.1. Técnicas de iluminación
 - 2.5.2. Luz y color
 - 2.5.3. Sombras
- 2.6. Luces y parámetros de Arnold render
 - 2.6.1. Luces con Arnold y Maya
 - 2.6.2. Control y parámetros de luces
 - 2.6.3. Parámetros y configuración de Arnold

- 2.7. Iluminación de nuestros modelos en Maya con Arnold Render
 - 2.7.1. Set up de iluminación
 - 2.7.2. Iluminación de modelos
 - 2.7.3. Mezcla de luz y de color
- 2.8. Profundizando en Arnold: eliminación de ruido y los diferentes AOV's
 - 2.8.1. AOV's
 - 2.8.2. Tratamiento del ruido avanzado
 - 2.8.3. Denoiser
- 2.9. Render en tiempo real en Marmoset Toolbag
 - 2.9.1. Real-time vs. Ray Tracing
 - 2.9.2. Marmoset Toolbag avanzado
 - 2.9.3. Presentación profesional
- 2.10. Postproducción del render en Photoshop
 - 2.10.1. Tratamiento de la imagen
 - 2.10.2. Photoshop: niveles y contrastes
 - 2.10.3. Capas: características y sus efectos

Módulo 3. Blender: un nuevo giro en la industria

- 3.1. Blender vs. Zbrush
 - 3.1.1. Ventajas y diferencias
 - 3.1.2. Blender e industria del arte 3D
 - 3.1.3. Ventajas y desventajas de un software gratuito
- 3.2. Blender interfaz y conocimientos del programa
 - 3.2.1. Interfaz
 - 3.2.2. Customización
 - 3.2.3. Experimentación
- 3.3. Esculpido de cabeza y transpolación de controles de Zbrush a Blender
 - 3.3.1. Rostro humano
 - 3.3.2. Esculpido 3D
 - 3.3.3. Pinceles de Blender
- 3.4. Full body esculpido
 - 3.4.1. Cuerpo humano
 - 3.4.2. Técnicas avanzadas
 - 3.4.3. Detalle y refinamiento

- 3.5. Retopologia y UVs en Blender
 - 3.5.1. Retopología
 - 3.5.2. UVs
 - 3 5 3 UDIMs de Blender
- 3.6. De Maya a Blender
 - 3.6.1. Hard Surface
 - 3.6.2. Modificadores
 - 3.6.3. Atajos de teclado
- 3.7. Consejos y trucos de Blender
 - 3.7.1. Abanico de posibilidades
 - 3.7.2. Geometry nodes
 - 3.7.3. Workflow
- 3.8. Nodos en Blender: Shading y colocación de texturas
 - 3.8.1. Sistema Nodal
 - 3.8.2. Shaders mediante nodos
 - 3.8.3. Texturas y materiales
- 8.9. Render en Blender con Cycles y Eevee
 - 3.9.1. Cycles
 - 3.9.2. Eevee
 - 3.9.3. Iluminación
- 3.10. Implementación de Blender en nuestro workflow como artistas
 - 3.10.1. Implementación en el workflow
 - 3.10.2. Búsqueda de calidad
 - 3.10.3. Tipos de exportaciones



Estás en el lugar adecuado para aprender a crear criaturas tan memorables como Groot"



tech 24 | Metodología

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.



Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.



Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores facultades del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



Metodología | 27 tech

En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.

Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

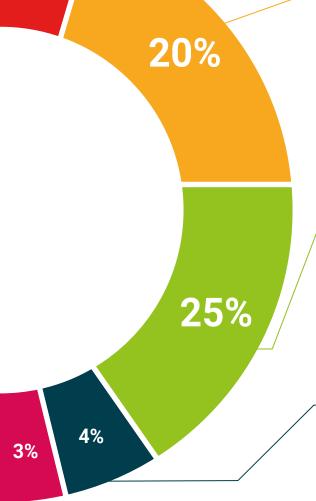


Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.









tech 32 | Titulación

El programa de **Experto Universitario en Modelado 3D de Criaturas** 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 la Universidad Latinoamericana y del Caribe.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad Latinoamericana y del Caribe 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 Modelado 3D de Criaturas

Modalidad: online

Duración: 6 meses

Acreditación: 18 ECTS

UNIVERSIDAD
LATINOAMERICANA Y DEL CARIBE

CERTIFICA A:

Identificación:

Por haber superado con éxito y obtenido el titulo de:

EXPERTO UNIVERSITARIO EN MODELADO
3D DE CRIATURAS

En la ciudad de Caracas a los 04 días del mes de diciembre de 2023

DE Elmo Ball-Smythe
Rector de la ULAC

Ventgue la valtaz y administración de como Confriçado necessario de civilgo CPI

Ventgue la valtaz y administración de como Confriçado necessario de civilgo CPI

Ventgue la valtaz y administración de como Confriçado necessario de civilgo CPI

Ventgue la valtaz y administración de como Confriçado necessario de civilgo CPI

Ventgue la valtaz y administración de como Confriçado necessario de civilgo CPI

Ventgue la valtaz y administración de como Confriçado necessario de civilgo CPI

Ventgue la valtaz y administración de como Confriçado necessario de civil de la valtaz y administración de como Confriçado necessario de civil de la valtaz y administración de como Confriçado necessario de civil de la valtaz y administración de como Confriçado necessario de como Conf



^{*}Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad ULAC realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

salud confianza personas salud confianza personas educación información tutores garantía acreditación enseñanza instituciones tecnología aprendizaj



Experto UniversitarioModelado 3D de Criaturas

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

