

Experto Universitario

Iluminación de Modelos e Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría



Experto Universitario Iluminación de Modelos e Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/informatica/experto-universitario/experto-iluminacion-modelos-impresion-3d-vr-ar-fotogrametria



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección de curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La escultura digital cada vez se desarrolla en más ámbitos de aplicación, como, por ejemplo, la impresión en 3D, esculpido en VR, AR y fotogrametría. Para poder desenvolverse en este ámbito correctamente es necesario controlar el software Blender de manera avanzada, así como saber modelar con luz, gracias a las especializadas y avanzadas herramientas específicas para ello, y también saber crear y modificar superficies, terrenos y entornos. Es decir, cada vez son más necesarios expertos que sepan desempeñar funcionalidades diversas y aplicables a los ámbitos antes mencionados. Para ello, esta titulación online se ha centrado en capacitar a los estudiantes con las áreas de conocimientos específicas y en reunir un grupo docente conformado por auténticos profesionales del sector.





“

Prepárate profesionalmente para ser un experto en iluminación de modelos e impresión 3D, esculpido VR, AR y Fotogrametría con este programa”

Este completo plan de estudios hace un recorrido por los principales ámbitos de especialización para ser un experto en Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría. Comenzando por una profundización en el software Blender, el estudiante aprenderá a desenvolverse con este software de manera avanzada, a renderizar en sus motores de render Eevee y Cycles y a ahondar en procesos de trabajo dentro del CGI. Asimismo, se profundizará en cómo trasladar conocimientos de ZBrush y 3DS Max a Blender y a su vez en la transmisión de procesos de creación de Blender a Maya y Cinema 4D.

Por otro lado, se trabajará en el desarrollo de modelación con luz, para lo cual el programa educativo se centra en desarrollar conceptos avanzados de iluminación y fotografía en motores offline como Arnold y Vray, así como la postproducción de renders para tener acabados profesionales, profundizar en visualizaciones avanzadas en *realtime* en Unity y Unreal Engine, modelar en motores de videojuegos para crear escenografías interactivas e integrar proyectos en espacios reales.

Un último apartado se dedica plenamente a las distintas técnicas de modelado orgánico y sistemas fractales para la generación de elementos de la naturaleza y terrenos, así como en profundizar en el sistema de creación de vegetación y cómo controlarlo de forma profesional en Unity y Unreal y en crear escenas con experiencias inmersivas en VR.

TECH Universidad FUNDEPOS desarrolla sus capacitaciones en formato online, para que sea más sencilla la conciliación de los estudios con otros aspectos profesionales y personales. Además, los equipos docentes están conformados por auténticos profesionales del sector, que dan un valor añadido de que el alumno no solo aprende en la dimensión teórica y práctica, sino también en la adquisición de criterio profesional y sensibilidad a la hora de enfrentar nuevos proyectos y retos profesionales.

Este **Experto Universitario en Iluminación de Modelos e Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en modelado 3D y escultura digital
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido, recogen una información científica y 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



Adquiere las mejores destrezas en modelación, texturizado, renderizado e iluminación en modelación tridimensional"

“

¿Buscas acabados profesionales en tus modelaciones 3D? Consigue desarrollar conceptos avanzados de iluminación y fotografía en motores offline como Arnold y Vray con este Experto Universitario”

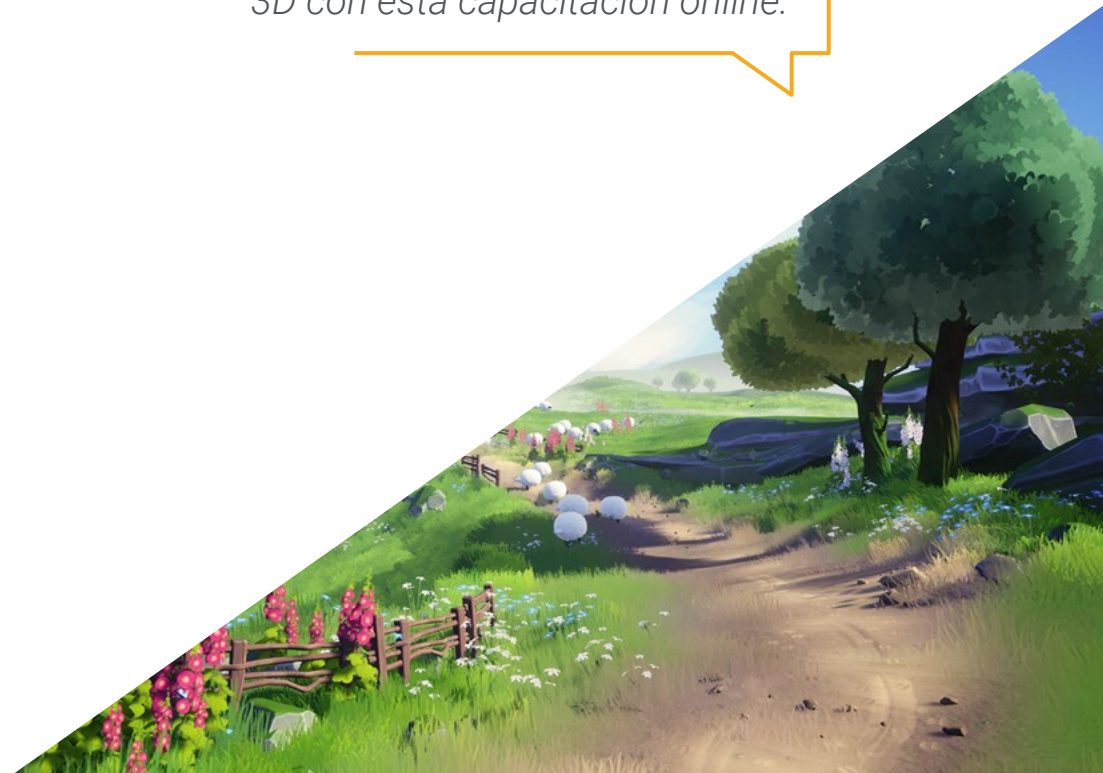
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Aprende a desenvolverte con las configuraciones más avanzadas de Blender y a utilizarlo para la creación de nuevos modelos 3D.

Recicla tus conocimientos en iluminación de modelos e impresión 3D con esta capacitación online.



02

Objetivos

Esta capacitación se centra, principalmente en dar a conocer los procesos de modelado, texturizado, iluminación y render de forma precisa, para su posterior aplicación en Iluminación de Modelos e Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría. Para ello, destacan otros objetivos como: lograr acabados especializados de *hardsurface* e infoarquitectura, dominar la iluminación profesional en motores offline y sistemas *realtime* y el manejo de sistemas de modelado, texturizado e iluminación en sistemas de realidad virtual. Se pretende que el alumnado desarrolle no solo las habilidades expresas, sino también las destrezas transversales que permiten el desarrollo del criterio profesional.





“

*Conoce en profundidad los procesos
de modelado, texturizado, iluminación
y render de forma precisa”*

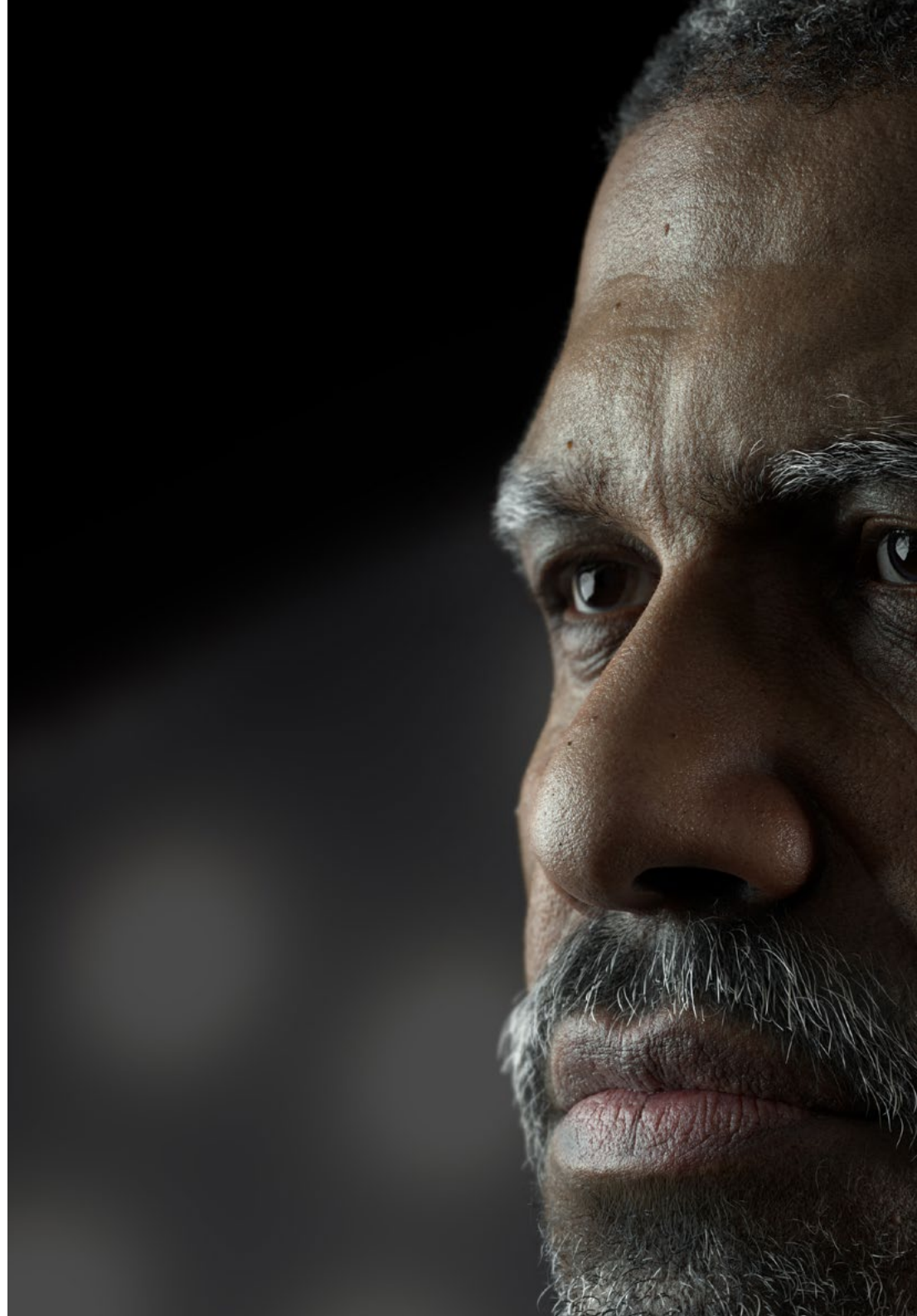


Objetivos generales

- ♦ Lograr acabados especializados de hard surface e infoarquitectura
- ♦ Conocer los procesos de modelado, texturizado, iluminación y render de forma precisa
- ♦ Dominar la Iluminación profesional en motores offline y sistemas *realtime* y así obtener un acabado final de los modelos de gran calidad
- ♦ Manejar sistemas de modelado, texturizado e iluminación en sistema de realidad virtual
- ♦ Conocer los sistemas actuales de la industria de cine y videojuegos para ofrecer grandes resultados



Este Experto Universitario profundiza en las visualizaciones avanzadas en realtime en Unity y Unreal, así como en el sistema de creación de vegetación y cómo controlarlo de forma profesional con estas mismas herramientas”





Objetivos específicos

Módulo 1. Blender

- ♦ Desenvolverse en el software Blender de manera avanzada
- ♦ Renderizar en sus motores de render Eevee y Cycles
- ♦ Ahondar en procesos de trabajo dentro del CGI
- ♦ Trasladar conocimientos de ZBrush y 3ds Max a Blender
- ♦ Transmitir procesos de creación de Blender a Maya y Cinema 4D

Módulo 2. Modelado con luz

- ♦ Desarrollar conceptos avanzados de iluminación y fotografía en motores offline como Arnold y Vray, así como la postproducción de renders para tener acabados profesionales
- ♦ Profundizar en visualizaciones avanzadas en *realtime* en *Unity* y *Unreal*
- ♦ Modelar en motores de videojuegos para crear escenografías interactivas
- ♦ Integrar proyectos en espacios reales

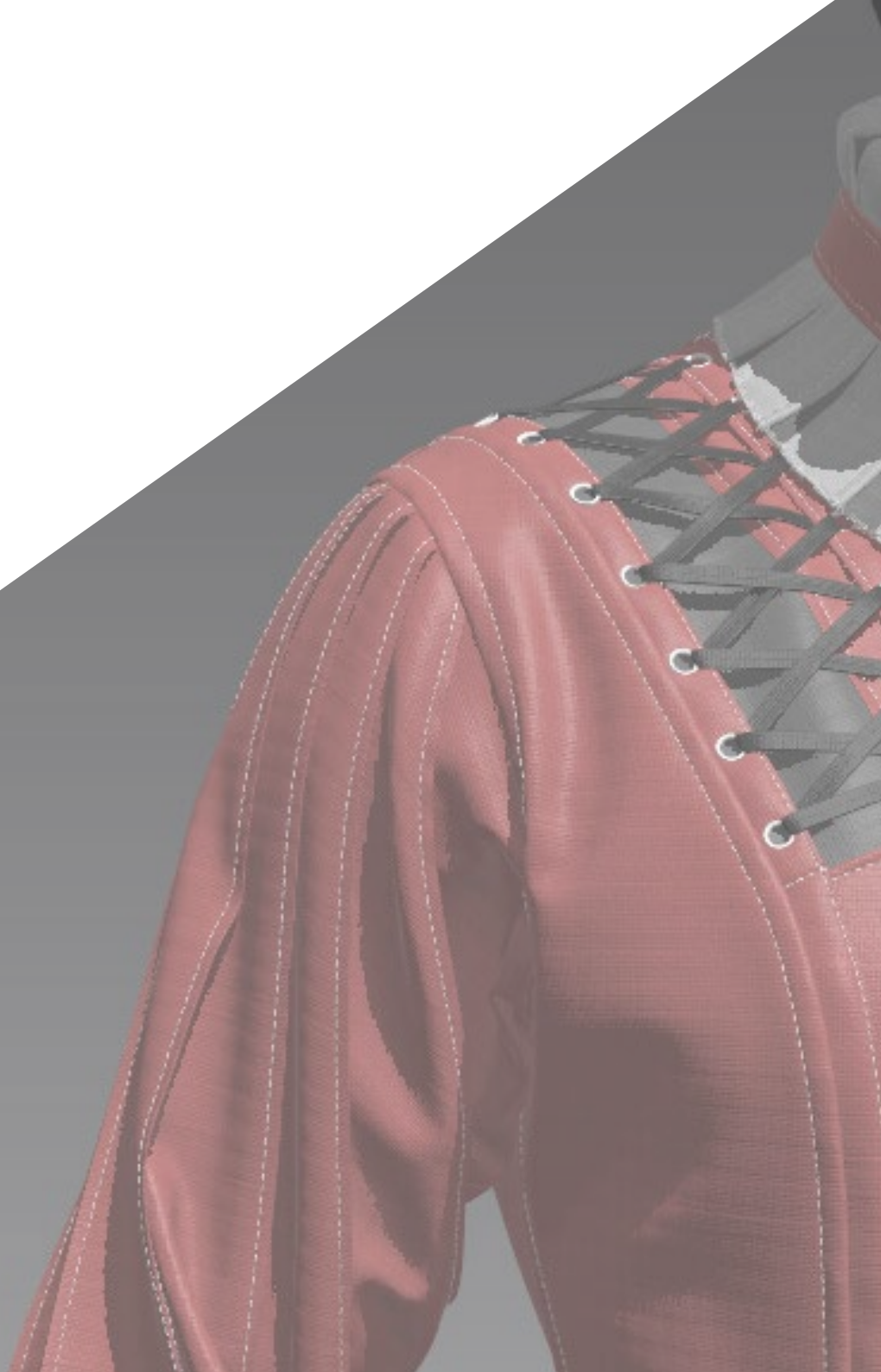
Módulo 3. Creación de terrenos y entornos orgánicos

- ♦ Conocer las diferentes técnicas de modelado orgánico y sistemas de fractales para la generación de elementos de la naturaleza, así como de terrenos, además de la implementación de nuestros propios modelos y escaneados 3D
- ♦ Profundizar en el sistema de creación de vegetación y cómo controlarlo de forma profesional en *Unity* y *Unreal Engine*
- ♦ Crear escenas con experiencias inmersivas en VR

03

Dirección del curso

TECH integra, en todas sus titulaciones, un cuerpo docente conformado por auténticos profesionales del sector. Son expertos en escultura digital, que han dedicado toda su vida en activo a la investigación y desarrollo profesional de las técnicas más punteras del sector. Además, imparten las capacitaciones con tecnología *relearning* y *learning by doing*, fomentando el aprendizaje autónomo del alumnado. Con todo ello, facilitan el acceso de los estudiantes a todo el material pedagógico, disponible a través del aula virtual.





“

Los docentes de esta capacitación utilizan metodología basada en relearning y learning by doing para fomentar el aprendizaje autónomo del estudiante”

Dirección



D. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Freelance modelador y generalista 2D/3D
- Concept art y modelados 3D para Slicecore, Chicago
- Videomapping y modelados Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Profesor Ciclo Formativo de Grado Superior Animación 3D, Escuela Superior de Imagen y Sonido ESISV, Valladolid
- Profesor Ciclo Formativo de Grado Superior GFGS Animación 3D, Instituto Europeo di Design IED, Madrid
- Modelados 3D para los falleros Vicente Martinez y Loren Fandos, Castellón
- Máster en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual, Universidad URJC, Madrid
- Licenciatura de Bellas Artes en la Universidad de Salamanca (especialidad Diseño y Escultura)



04

Estructura y contenido

El temario de este Experto Universitario en Iluminación de Modelos e Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría, está condensado en 3 grandes apartados, que se desarrollan, de forma totalmente online, a lo largo de los 3 meses de duración de la titulación, y que contiene los conocimientos específicos para que el estudiante se desarrolle como un auténtico profesional en su ámbito. El primer apartado se centra en el dominio avanzado del software Blender, el segundo en la modelación con luz, así como en las herramientas propicias para ello, y, por último, en la creación de terrenos y entornos orgánicos, a través de la aplicación de técnicas como *hardsurface*.





“

El material de este experto universitario está condensado en 3 grandes apartados, divididos en las áreas de conocimiento específicas y necesarias para el desarrollo profesional del estudiante”

Módulo 1. Blender

- 1.1. El software libre
 - 1.1.1. Versión LTS y comunidad
 - 1.1.2. Pros y diferencias
 - 1.1.3. Interfaz y filosofía
- 1.2. Integración con el 2D
 - 1.2.1. Adaptación del programa
 - 1.2.2. *Grease pencil*
 - 1.2.3. Combinación 2D en 3D
- 1.3. Técnicas de modelado
 - 1.3.1. Adaptación del programa
 - 1.3.2. Metodologías de modelado
 - 1.3.3. *Geometry nodes*
- 1.4. Técnicas de texturizado
 - 1.4.1. Nodes shading
 - 1.4.2. Texturas y materiales
 - 1.4.3. Consejos de usos
- 1.5. Iluminación
 - 1.5.1. Consejos de espacios de luz
 - 1.5.2. *Cycles*
 - 1.5.3. Eevee
- 1.6. *Workflow* en CGI
 - 1.6.1. Usos necesarios
 - 1.6.2. Exportaciones e importaciones
 - 1.6.3. Arte final
- 1.7. Adaptaciones de 3ds Max a Blender
 - 1.7.1. Modelado
 - 1.7.2. Texturizado y *shading*
 - 1.7.3. Iluminación

- 1.8. Conocimientos de ZBrush a Blender
 - 1.8.1. Esculpido 3D
 - 1.8.2. Pinceles y técnicas avanzadas
 - 1.8.3. Trabajo de orgánico
- 1.9. De Blender a Maya
 - 1.9.1. Etapas importantes
 - 1.9.2. Ajustes e integraciones
 - 1.9.3. Aprovechamiento de funcionalidades
- 1.10. De Blender a Cinema 4D
 - 1.10.1. Consejos hacia el Diseño 3D
 - 1.10.2. Uso del modelado hacia el *video mapping*
 - 1.10.3. Modelando con partículas y efectos

Módulo 2. Modelado con luz

- 2.1. Motores offline Arnold
 - 2.1.1. Iluminación para interior y exterior
 - 2.1.2. Aplicación mapas de desplazamiento y normales
 - 2.1.3. Modificadores de render
- 2.2. Vray
 - 2.2.1. Bases de iluminación
 - 2.2.2. *Shading*
 - 2.2.3. Mapas
- 2.3. Técnicas avanzadas de Iluminación global
 - 2.3.1. Gestión con GPU ActiveShade
 - 2.3.2. Optimización del Render fotorrealista. Denoiser
 - 2.3.3. Render no fotorrealista (*cartoon* y *hand painted*)
- 2.4. Visualización rápida de modelos
 - 2.4.1. ZBrush
 - 2.4.2. KeyShot
 - 2.4.3. Marmoset

- 2.5. Postproducción de renders
 - 2.5.1. Multipases
 - 2.5.2. Ilustración 3D en ZBrush
 - 2.5.3. Multipass en ZBrush
- 2.6. Integración en espacios reales
 - 2.6.1. Materiales de sombras
 - 2.6.2. HDRI e iluminación global
 - 2.6.3. Trackeados de imágenes
- 2.7. Unity
 - 2.7.1. Interfaz y configuración
 - 2.7.2. Importación a motores de videojuego
 - 2.7.3. Materiales
- 2.8. Unreal
 - 2.8.1. Interfaz y configuración
 - 2.8.2. Escultura en Unreal
 - 2.8.3. *Shaders*
- 2.9. Modelando en motores de videojuego
 - 2.9.1. Probuilder
 - 2.9.2. *Modeling tools*
 - 2.9.3. *Prefabs* y guardados en memoria
- 2.10. Técnicas avanzadas de Iluminación en videojuegos
 - 2.10.1. *Realtime*, precálculo de luces y HDRP
 - 2.10.2. *Ray Tracing*
 - 2.10.3. Postprocesados

Módulo 3. Creación de terrenos y entornos orgánicos

- 3.1. Modelado orgánico en la naturaleza
 - 3.1.1. Adaptación de pinceles
 - 3.1.2. Creación de rocas y acantilados
 - 3.1.3. Integración con Substance 3D Painter
- 3.2. Terreno
 - 3.2.1. Mapas de desplazamiento en terrenos
 - 3.2.2. Creación de rocas y acantilados
 - 3.2.3. Librerías de escaneado
- 3.3. Vegetación
 - 3.3.1. SpeedTree
 - 3.3.2. Vegetación *low poly*
 - 3.3.3. Fractales
- 3.4. Unity *Terrain*
 - 3.4.1. Modelado orgánico del terreno
 - 3.4.2. Pintado del terreno
 - 3.4.3. Creación de vegetación
- 3.5. Unreal *Terrain*
 - 3.5.1. *Heightmap*
 - 3.5.2. Texturizados
 - 3.5.3. *Unreal's foliage system*
- 3.6. Físicas y realismo
 - 3.6.1. Físicas
 - 3.6.2. Viento
 - 3.6.3. Fluidos
- 3.7. Paseos virtuales
 - 3.7.1. Cámaras virtuales
 - 3.7.2. Tercera persona
 - 3.7.3. Primera persona FPS
- 3.8. Cinematografía
 - 3.8.1. Cinemachine
 - 3.8.2. *Sequencer*
 - 3.8.3. Grabación y ejecutables
- 3.9. Visualización del modelado en realidad virtual
 - 3.9.1. Consejos de modelado y texturizado
 - 3.9.2. Aprovechamiento del espacio interaxial
 - 3.9.3. Preparación de proyectos
- 3.10. Creación de escena en VR
 - 3.10.1. Situación de las cámaras
 - 3.10.2. Terrenos e infoarquitectura
 - 3.10.3. Plataformas de uso

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 según el índice global score, 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

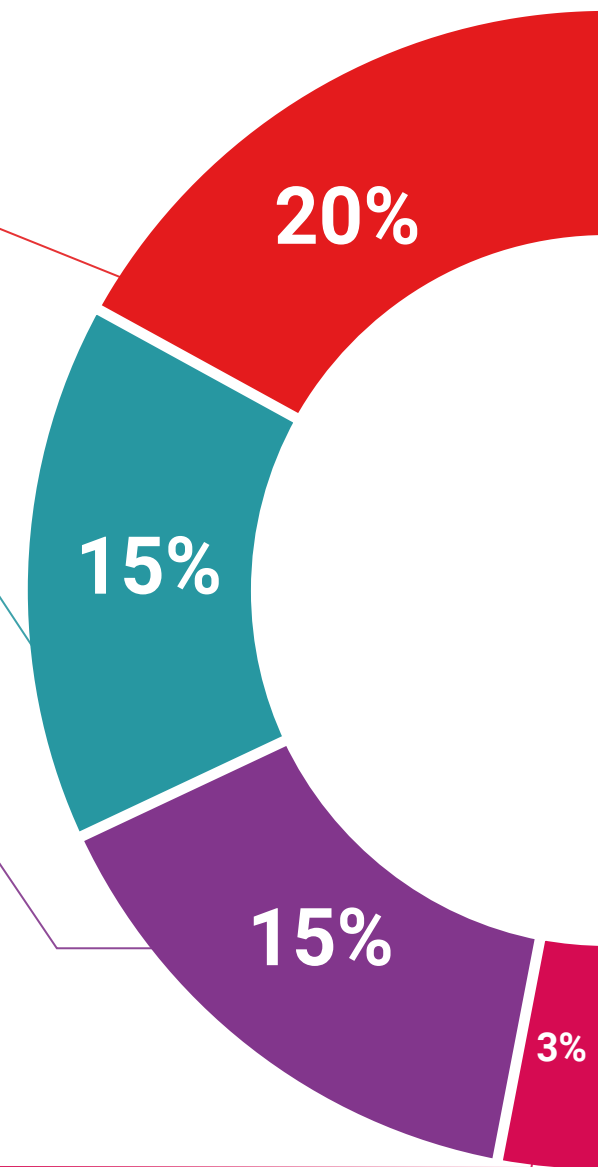
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

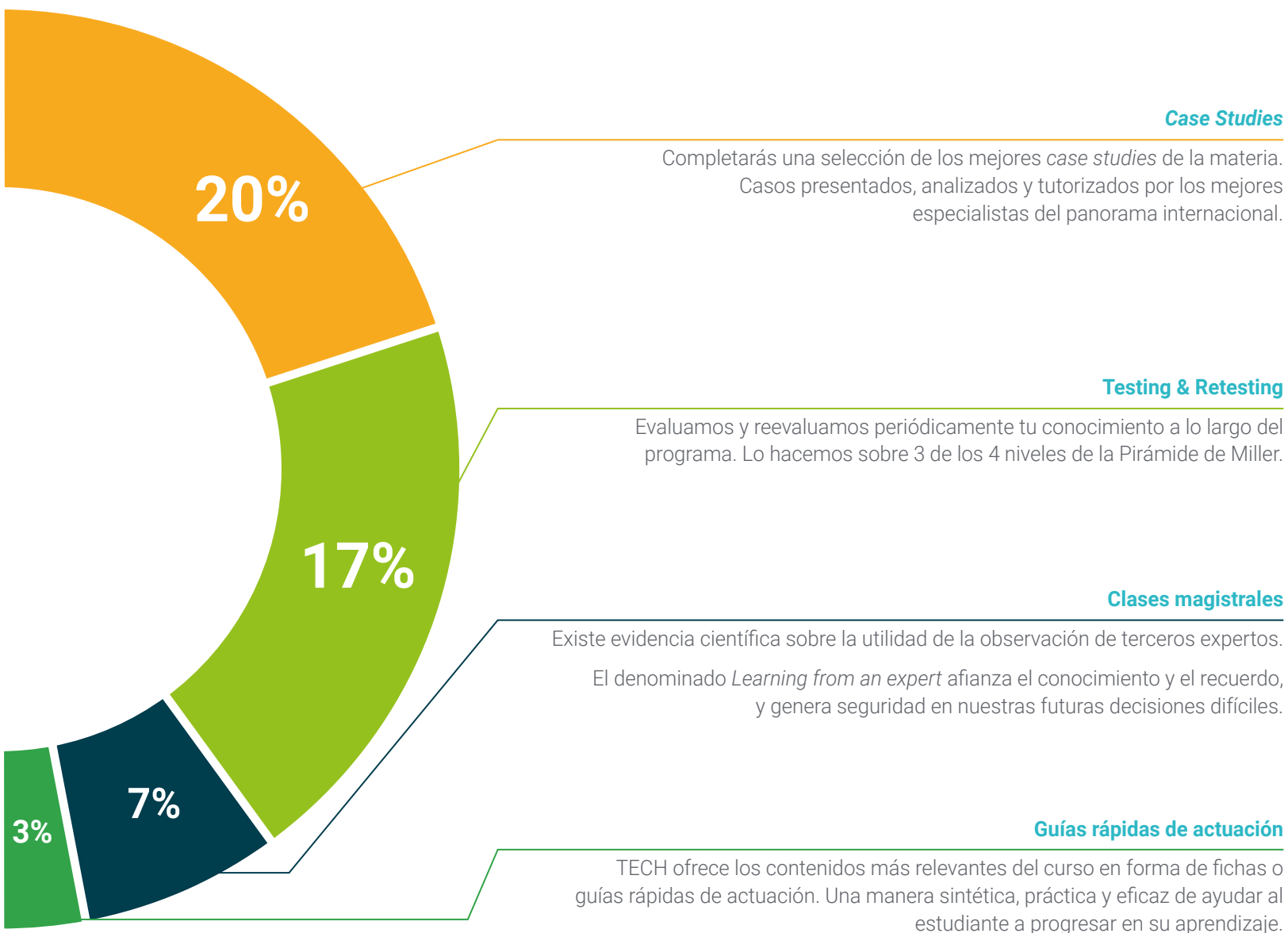
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





Case Studies



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



06 Titulación

Este programa en Iluminación de Modelos e Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Iluminación de Modelos e Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación.

Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en Iluminación de Modelos e Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario
Iluminación de Modelos
e Impresión 3D, VR, AR
y Fotogrametría

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Iluminación de Modelos e Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría

