

Curso Universitario

Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D



Curso Universitario

Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D

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

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/curso-universitario/render-iluminacion-posado-modelos-3d

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

El trabajo sobre un modelo 3D no acaba al finalizarlo. Para presentarlo de manera correcta y profesional, comprobando al mismo tiempo que está todo correcto, es necesario que el archivo pase un proceso de renderizado previo. Además, lo más óptimo es buscar la iluminación y posado que destaquen las mejores características del modelo, a fin de que cause la impresión ideal deseada. Esto es un proceso que involucra a varios programas multimedia entre los que se encuentran ZBrush, Mixamo y Maya. Esta titulación hace un recorrido extenso por las características de todos estos programas, a fin de que el alumno mejore sus capacidades y adquiera mayores responsabilidades en las etapas más críticas de un proyecto de diseño 3D.





“

*Sacarás el mejor perfil de tus modelos,
lo que impresionará a propios y
superiores para garantizarte un cargo de
mayor relevancia en tu departamento”*

A lo largo de todo un proceso completo de diseño y modelación 3D, la etapa final de renderizado, iluminación y posado resulta fundamental a la hora de presentar todo el fruto del esfuerzo y empeño puestos en el mismo. Este es un paso crítico que debe realizarse bien, pues cualquier error puede conllevar a una pérdida de tiempo y trabajo.

Debido a su importancia tanto para la presentación final como para el cuidado en los últimos detalles, los profesionales con conocimientos en este campo tienen más posibilidades de sorprender con sus modelos y, por ende, acceder a mejores oportunidades laborales.

Tanto es así que TECH ha elaborado la presente titulación, que solo se centra en estos aspectos fundamentales para que el alumno los pule y utilice de la manera más adecuada posible. Gracias a esto mejorará su desempeño profesional y el nivel de su portfolio personal, reforzando su candidatura incluso a puestos directivos o encabezando proyectos más relevantes.

Una titulación con formato online que comparte las preocupaciones de sus alumnos, permitiéndoles acceder a todo el contenido desde el primer día de aprendizaje.

De este modo, serán capaces de compaginar la carga lectiva con sus propias responsabilidades tanto personales como profesionales.

Asimismo, dentro de la amplia gama de recursos multimedia proporcionados por TECH, se incluye una *Masterclass* única y adicional, dirigida por un respetado docente reconocido a nivel internacional, con especialización en Modelado 3D. Esta propuesta brindará a los egresados la oportunidad de mejorar sus habilidades en un sector altamente solicitado por las empresas de desarrollo de videojuegos.

Este **Curso Universitario en Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D** 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 están concebidos 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



¿Deseas mejorar tu destreza en el Modelado 3D? TECH te ofrece la oportunidad de sumergirte en una Masterclass meticulosamente diseñada por un experto internacionalmente reconocido en este emocionante campo”

“

El renderizado avanzado que aprenderás en este Curso Universitario te ahorrará un tiempo valioso que dedicar a otras tareas o incluso tus proyectos personales”

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.

Verás como empiezan a llegarte proyectos y puestos mejores gracias a tu profesionalidad al darle ese toque final a todos tus modelos.

Tu postproducción, limpia y elegante, hablará por ti a la hora de dar el salto y acceder a mejores puestos de trabajo.



02

Objetivos

El objetivo de este programa es conseguir que sus alumnos obtengan una mejora sustancial tanto a nivel económico como profesional en el mundo de los videojuegos. Ya que esto no es una tarea sencilla, pues se trata de un mercado muy competido, TECH se esfuerza en conseguir la máxima calidad docente y lectiva para todos sus alumnos. Así, el diseñador verá que el contenido está adaptado a sus demandas, actualizado a las últimas instancias tecnológicas y con los conocimientos en Maya y Arnold Render necesarios para triunfar como un diseñador de prestigio.



“

Esta es la titulación que te permitirá adquirir los conocimientos en renderizado que buscas, adaptada a las últimas tendencias y novedades al respecto”



Objetivos generales

- ♦ Ampliar los conocimientos en anatomía humana y animal a fin de desarrollar criaturas hiperrealistas
- ♦ Dominar la retopología, UV's y texturizado para perfeccionar los modelos creados
- ♦ Crear un flujo de trabajo óptimo y dinámico para 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





Objetivos específicos

- ◆ Descubrir conceptos avanzados de iluminación y fotografía para vender modelos de forma más eficiente
- ◆ Desarrollar el aprendizaje 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

“

Conseguirás el aspecto final profesional adecuado para tus modelos, con el que terminar de impresionar a tus superiores y conseguir ese merecido ascenso”

03

Dirección del curso

Este Curso Universitario está dirigido por un personal docente que, además de tener pericia en el uso de todas las herramientas de modelado señaladas en el temario, posee la experiencia profesional necesaria para saber cumplir las demandas de sus alumnos. Gracias a ello, pueden orientar de mejor forma todas las dudas y consultas recibidas, sabiendo qué es lo que necesitan en cada momento para alcanzar el éxito como diseñadores 3D de éxito en la industria de los videojuegos.



“

Estarás apoyado por un personal docente que no es ajeno a tus inquietudes y aspiraciones, recibiendo el mejor apoyo y consejos en el modelado 3D para videojuegos que puedas solicitar”

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, Ingeniería 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"*

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 Animación3D, videojuegos y entornos interactivos en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- Máster y Bachelor Degree en Arte3D, Animación y Efectos visuales para videojuegos y cine en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido



04

Estructura y contenido

Este Curso Universitario sigue la estructura educativa más rigurosa de TECH, con un repaso especial a todos los aspectos esenciales en el renderizado y presentación de modelos con herramientas como: ZBrush, Maya, Mixamo, Arnold Render, Marmoset Toolbar e incluso Photoshop. Con todo este set de conocimientos, el alumno estará mucho mejor preparado para un futuro laboral donde pueda demostrar su experticia en el uso de todas estas herramientas y acceder al trabajo en el proyecto de sus sueños.



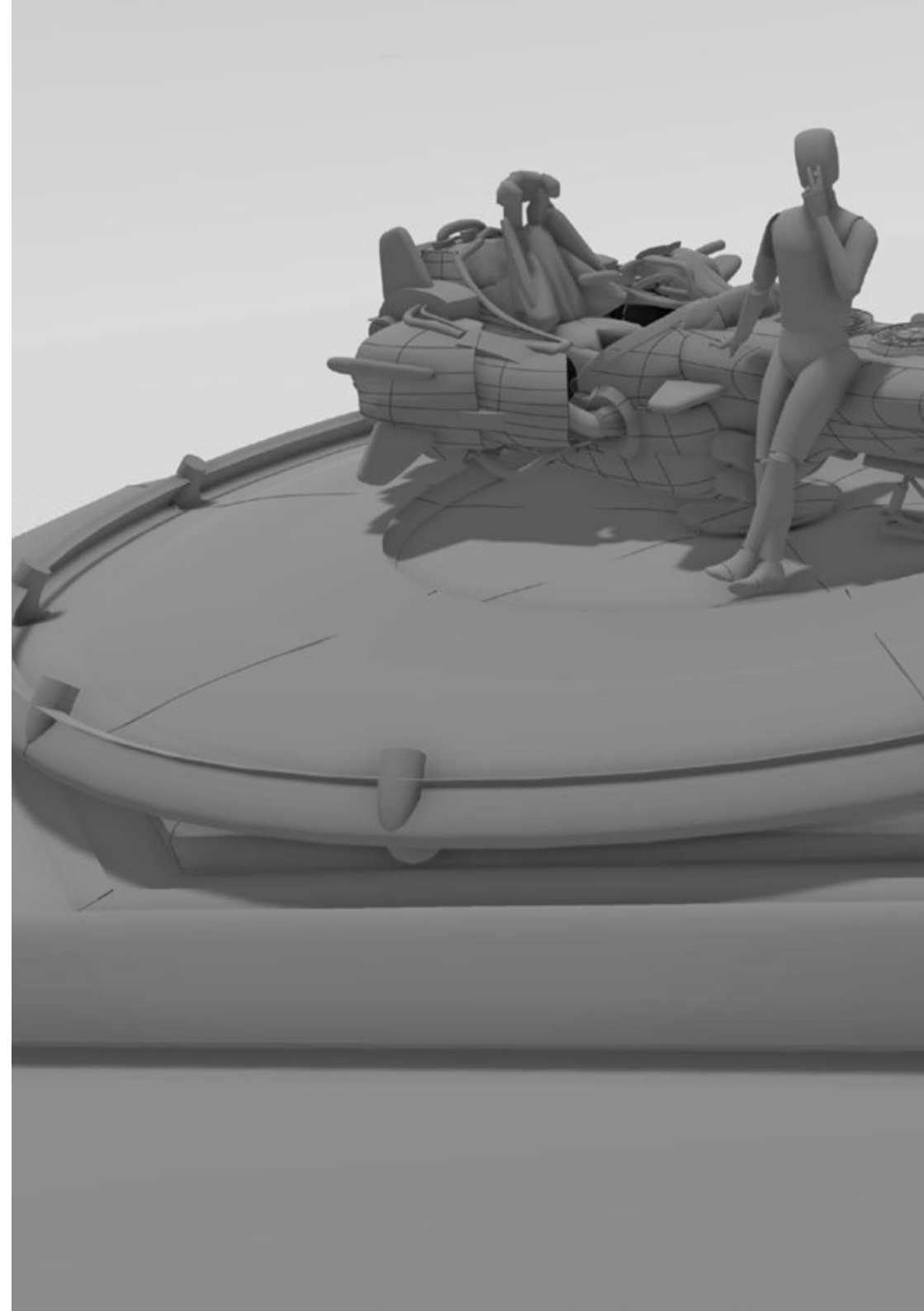


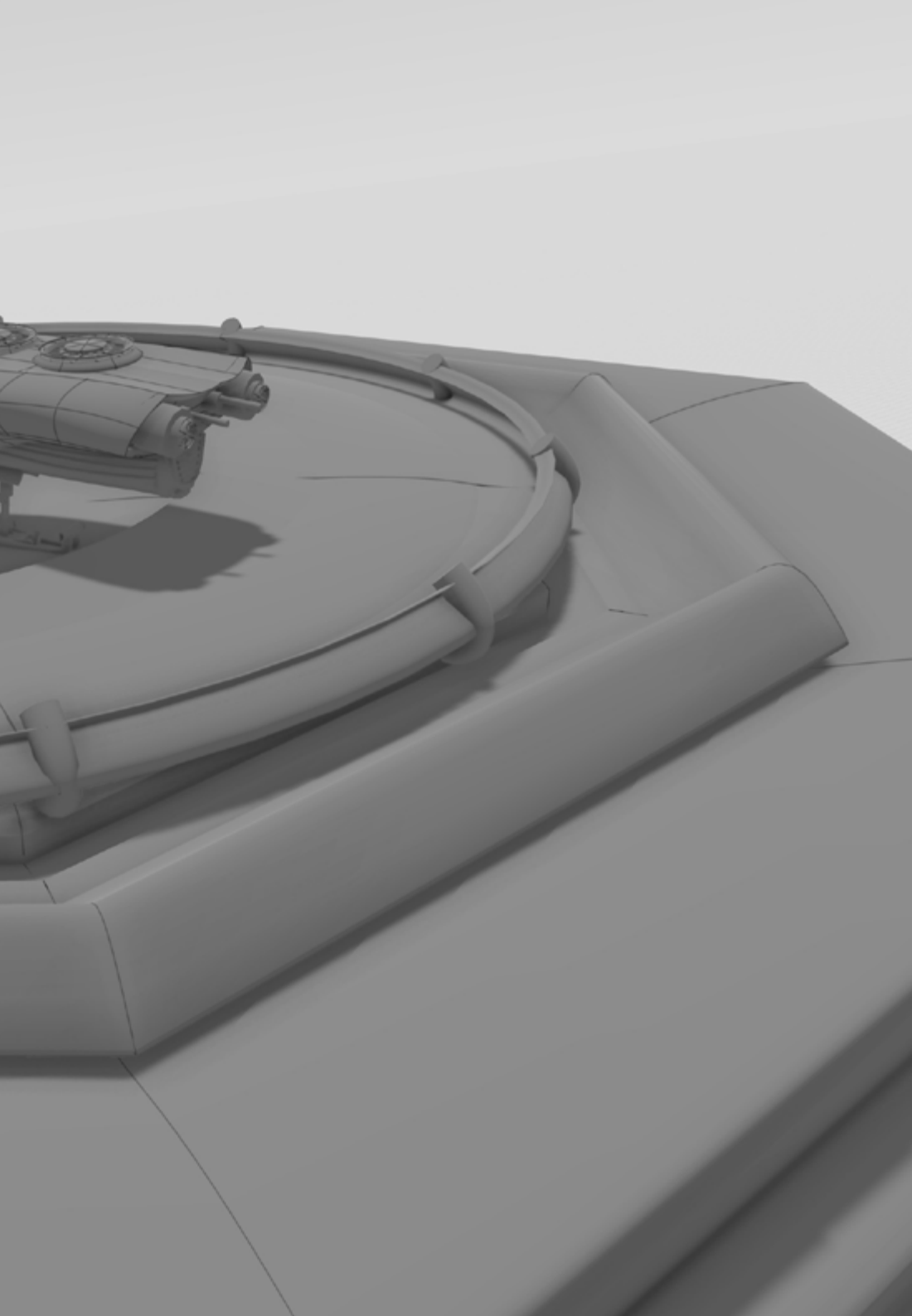
“

No desaproveches la gran oportunidad que te brinda TECH para alzarte como un profesional respetado y reputado en el mundo del modelado 3D para videojuegos”

Módulo 1. Render, iluminación y posado de modelos

- 1.1. Posado de personajes en ZBrush
 - 1.1.1. Rig en ZBrush con ZSpheres
 - 1.1.2. Transpose Master
 - 1.1.3. Acabado profesional
- 1.2. *Rigging* y pesado de nuestro propio esqueleto en Maya
 - 1.2.1. Rig en Maya
 - 1.2.2. Herramientas de Rigging con Advance Skeleton
 - 1.2.3. Pesado del Rig
- 1.3. *Blend Shapes* para dar vida al rostro de nuestro personaje
 - 1.3.1. Expresiones faciales
 - 1.3.2. *Blend shapes* de Maya
 - 1.3.3. Animación con Maya
- 1.4. Mixamo, una forma rápida de presentar nuestro modelo
 - 1.4.1. Mixamo
 - 1.4.2. Rigs de Mixamo
 - 1.4.3. Animaciones
- 1.5. Conceptos de Iluminación
 - 1.5.1. Técnicas de iluminación
 - 1.5.2. Luz y color
 - 1.5.3. Sombras
- 1.6. Luces y parámetros de Arnold render
 - 1.6.1. Luces con Arnold y Maya
 - 1.6.2. Control y parámetros de luces
 - 1.6.3. Parámetros y configuración de Arnold



- 
- 1.7. Iluminación de nuestros modelos en Maya con Arnold Render
 - 1.7.1. Set up de iluminación
 - 1.7.2. Iluminación de modelos
 - 1.7.3. Mezcla de luz y de color
 - 1.8. Profundizando en Arnold: eliminación de ruido y los diferentes AOV's
 - 1.8.1. AOV's
 - 1.8.2. Tratamiento del ruido avanzado
 - 1.8.3. Denoiser
 - 1.9. Render en tiempo real en Marmoset Toolbag
 - 1.9.1. Real-time vs. Ray Tracing
 - 1.9.2. Marmoset Toolbag avanzado
 - 1.9.3. Presentación profesional
 - 1.10. Postproducción del Render en Photoshop
 - 1.10.1. Tratamiento de la imagen
 - 1.10.2. Photoshop: niveles y contrastes
 - 1.10.3. Capas: características y sus efectos

“*Matricúlate hoy en este Curso Universitario y empieza ya mismo a dirigirte hacia un futuro mejor, diseñando los modelos 3D de videojuegos que te apasiona hacer rodeado de los mejores equipos y estudios profesionales*”

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.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06 Titulación

El Curso Universitario en Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso 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 **Curso Universitario en Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D** 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: **Curso Universitario en Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D

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

Curso Universitario

Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D

