

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.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-arte-realidad-virtual-substance-painter-marmoset

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

Cerca de dos millones de usuarios de Videojuegos jugarán con la tecnología de Realidad Virtual en 2023. Unas cifras que llevan a los estudios y creadores a estar en una carrera por la constante perfección. Es por ello, que en este programa el profesional de los Videojuegos entrará de lleno en las últimas actualizaciones de las dos herramientas más potentes en el Diseño Gráfico de Videojuegos: el *Substance Painter* y Marmoset. Con un plan de estudio online y una amplia gama de recursos multimedia de calidad, el alumnado concluirá su enseñanza, preparado para competir con los mejores dotes artísticos para Gráficos de Videojuegos en VR.



“

Ser un auténtico Artista Gráfico de Videojuegos con VR está al alcance de tu mano. Capacítate con este Experto Universitario dirigido a lanzar tu carrera hacia tu cénit profesional”

Este Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset permite al profesional de los Videojuegos comprender a la perfección cómo preparar un *Bake* con calidad gracias a la utilización de dos de los programas más destacados en el campo del diseño de Videojuego de Realidad Virtual.

El profesional de esta área, que desee impulsar su carrera y hacer parte de los estudios más relevantes de esta industria en expansión, debe manejar los diferentes kits de herramientas con las que habitualmente trabajan estas compañías. Dominar los programas que permiten realizar un óptimo *Bakeado* y texturizado supone un hándicap a favor en este sector competitivo.

Es por ello, que en esta titulación el cuerpo docente especializado que impartirá la enseñanza trabajará en profundidad los conceptos que todo profesional gráfico debe dominar para diseñar un título con garantías de éxito.

Una excelente oportunidad para especializarse, con la ventaja de poder adquirir los conocimientos en una modalidad 100% online que concede al alumnado libertad total en su aprendizaje. A todo ello, se suma la amplia gama de recursos multimedia y un sistema *Relearning* único que les permitirá crecer en su campo profesional.

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



Mantente actualizado en un sector del Diseño Gráfico de Videojuegos en constante transformación y crecimiento”

“

*Ya estás aquí, sabes lo que quieres
y estás a un paso de seguir creciendo
en el Arte Gráfico de los Videojuegos
de VR. Solo falta que des el paso
y te matricules”*

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 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 vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

*Adquiere las competencias esenciales
para que los grandes estudios de
Videojuegos te quieran en su equipo.*

*Rompe el mercado con tus diseños
artísticos gracias al aprendizaje sobre
Videojuegos de Realidad Virtual con
este Experto Universitario.*



02 Objetivos

En este programa el profesional de los Videojuegos será capaz de potenciar sus habilidades de Diseño Artístico con el dominio de los elementos esenciales que son empleados en los programas punteros en el sector de los Videojuegos con VR. El equipo docente especializado profundiza con un enfoque práctico en cada uno de los softwares de diseño que aborda esta titulación, dando garantía al profesional de crecer en el sector del Videojuego.





“

El aprendizaje online te permitirá tener la flexibilidad que necesitas para compaginar tu empleo con este Experto Universitario”



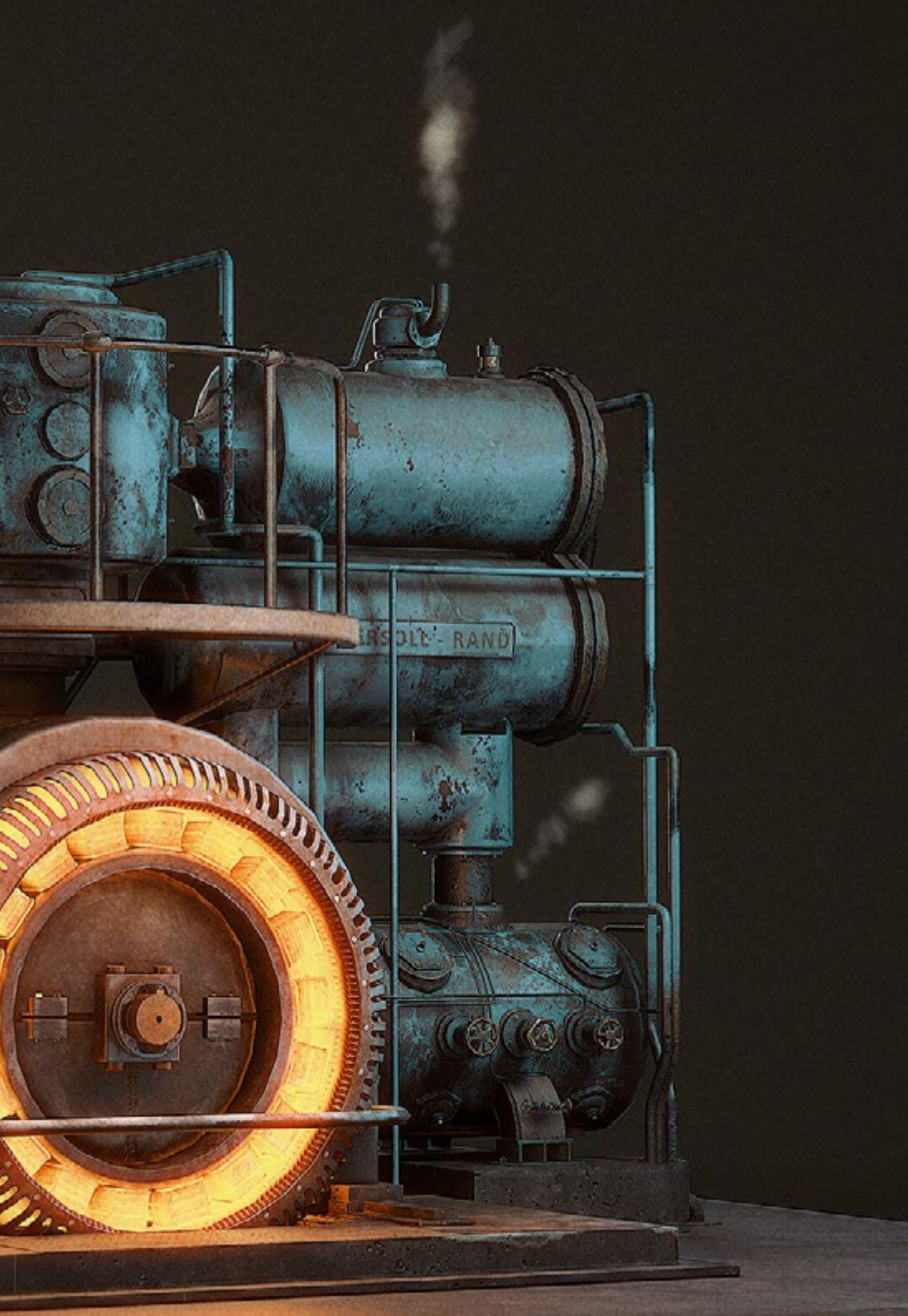
Objetivos generales

- ♦ Entender las ventajas y restricciones que proporciona la Realidad Virtual
- ♦ Desarrollar un modelado *Hard Surface* de calidad
- ♦ Crear un modelado orgánico 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 al *Pipelin* alumno

“

La actualización de conocimientos marcará la diferencia para tu futuro profesional en la industria del Videojuego, destacando gracias a tu destreza y pericia en el manejo de *Substance Painter* y *Marmoset*”





Objetivos específicos

Módulo 1. *Substance Painter*

- ♦ Usar las texturas de *Substance* de forma inteligente
- ♦ Poder crear cualquier tipo de máscara
- ♦ Dominar los generadores y filtros
- ♦ Hacer texturas de calidad para un modelado *Hard Surface*
- ♦ Hacer texturas de calidad para un modelado orgánico
- ♦ Ser capaz de hacer un buen *Render* para mostrar los *Props*

Módulo 2. *Marmoset*

- ♦ Analizar esta herramienta en profundidad y ofrecer al profesional una idea de sus ventajas
- ♦ Poder crear cualquier tipo de máscara
- ♦ Dominar los generadores y filtros
- ♦ Hacer texturas de calidad para un modelado *Hard Surface*
- ♦ Hacer texturas de calidad para un modelado orgánico
- ♦ Ser capaz de hacer un buen *Render* para mostrar los *Props*

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

Los profesionales que conforman esta enseñanza han sido seleccionados cuidadosamente por TECH Universidad FUNDEPOS para ofrecer al alumnado una enseñanza de calidad y de élite para todos. Es por ello, que en este programa el profesional de los Videojuegos será guiado por expertos que dominan a la perfección una materia que requiere de personal cada vez más cualificado. El amplio bagaje de los docentes en el uso de *Substance Painter* y *Marmoset* confiere un toque distintivamente práctico a todos los contenidos teóricos proporcionados.





“

Un cuerpo especializado que será capaz de hacerte crecer y poner en funcionamiento tus creaciones artísticas para Videojuegos basado en la 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 Meceiras, 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 programa, confeccionado por el cuerpo docente seleccionado por TECH Universidad FUNDEPOS, está elaborado y pensado para que el profesional de los Videojuegos en Realidad Virtual sea capaz de integrar los conceptos vitales para un proyecto gráfico acorde al nivel de los grandes estudios de la industria del Videojuego. Para ello, el plan de estudio se ha dividido en tres módulos en los que se profundiza en cada uno en los principales programas de creación de diseño artístico para Videojuegos. Todo ello, se complementa con material multimedia, las lecturas adicionales y las simulaciones prácticas, que permiten al profesional del Videojuego lograr un aprendizaje más exhaustivo y sólido.



“

Optimiza todos los recursos que los programas de creación y diseño 3D para Videojuegos con VR ponen a tu alcance, gracias a este 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 Vídeos*

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 Bakeado en Marmoset*
 - 3.7.1. *High Poly y Low Poly en 3ds Max*
 - 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.





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 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

