Experto Universitario
Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVs

tech universidad

tech universidad

Experto Universitario
Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVs

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

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-arte-realidad-virtual-blender-zbrush-uvs**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología de estudio — pág. 22

06 Titulación — pág. 32

01

Presentación

Llevar los modelados de los Videojuegos en Realidad Virtual al siguiente nivel es un reto para los Diseñadores Gráficos de la industria del juego. Para lograrlo es indispensable tener las habilidades y destrezas en los programas de diseño y esculpido referentes en el sector de los Videojuegos. En esta enseñanza, el profesional podrá especializarse en los software de diseño más demandados con el objetivo de acceder a los estudios más punteros. Mediante una metodología de aprendizaje online basada en contenido práctico y de calidad impartido por expertos en el sector, el profesional de los Videojuegos alcanzará una destreza avanzada en el manejo de Blender, Zbrush y UVs.

Especialízate y supérate con este Experto Universitario en el campo del Diseño Artístico de Videojuegos de Realidad Virtual"

Este Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVs permitirá al profesional del entorno de los Videojuegos dominar los softwares de diseño esenciales para la creación de proyectos de Realidad Virtual en este sector. No obstante, es de vital importancia conocer los entresijos de cada uno. Es por ello, que este programa se adentra en detallar los fundamentos de la retopología y el mapeado en UVs para obtener unos resultados excelentes en los Videojuegos VR.

La dilatada experiencia de los profesionales docentes que forman parte de esta titulación aportará las herramientas más útiles para realizar los modelajes más logrados y desvelar los trucos que permitirán al profesional ser resolutivo frente a cualquier problema y guiarle durante su aprendizaje.

Una enseñanza que ofrece una especialización con contenido que solo los expertos en el sector dominan, hasta el punto de saber extraer cada detalle para aplicarlo en una industria que demanda profesionales cada vez más cualificados. El contenido multimedia digital, complementado con lecturas y vídeo resúmenes conforman un programa pensado y elaborado para hacer crecer a los profesionales de los Videojuegos.

Una excelente oportunidad para lograr una especialización en un sector en auge y con la ventaja de poder seguir una enseñanza con una metodología 100% online flexible que permite ampliar conocimientos en cualquier lugar y momento.

Este **Experto Universitario en Arte para Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVs** contiene el programa universitario 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

Alcanzar tus metas en el campo artístico de los Videojuegos con RV requiere de preparación. Especialízate con este Experto Universitario”

Potencia todas tus capacidades creativas con los programas de modelaje de Videojuegos en VR en los que te sumerge este Experto Universitario"

Renueva tus conocimientos con una metodología innovadora y destaca por encima de tu competencia.

Pon en marcha tu proyecto artístico en Videojuego de VR y compite con los mejores del sector.

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, permitirán 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.

02

Objetivos

En este programa el profesional de los Videojuegos será capaz de utilizar con destreza las principales herramientas empleadas para la creación de modelaje orgánico de calidad en el entorno de la Realidad Virtual. Con un enfoque práctico esta enseñanza permitirá entender los conceptos centrales en el diseño y creación de Videojuegos con una metodología de *Relearning* con la que se avanzará firmemente en el aprendizaje.

La metodología Relearning te permitirá de forma sencilla retener el conocimiento clave para progresar en tu carrera profesional"

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* del alumno

Tu avanzado conocimiento te permitirá superar al resto de competidores en la carrera del Diseño Gráfico de la Realidad Virtual en Videojuegos. Matricúlate y pasa a la siguiente fase"

Objetivos específicos

Módulo 1. Zbrush

- Poder crear cualquier tipo de mallas para empezar a modelar
- Ser capaz de crear cualquier tipo de máscara
- Dominar los pinceles IMM y *Curve*
- Llevar un modelado *Low Poly* a *High Poly*
- Crear un modelado orgánico de calidad

Módulo 2. Retopo

- Dominar la retopología de *Zbrush*
- Saber cuándo usar *Zremesher*, *Decimation Master y Zmodeler*
- Ser capaz de hacer la retopología de cualquier modelado
- Dominar TopoGun herramienta profesional especializada
- Capacitar al profesional en la realización de retopos complejas

Módulo 3. UVs

- Dominar las herramientas de UVs que tiene *ZBrush*
- Saber por dónde cortar un modelado
- Sacar el mejor partido al espacio de las UVs
- Masterizar Rizom UV herramienta especializada

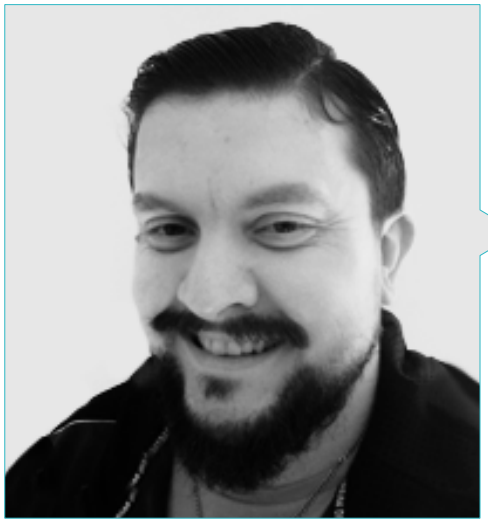
03

Dirección del curso

Esta titulación incluye un cuerpo de docentes profesionales en el ámbito del diseño y la gamificación cuidadosamente seleccionados por TECH Universidad. Con el fin de garantizar una enseñanza de calidad para todos, este Experto Universitario ofrece un plan de estudio confeccionado por los mejores especialistas del área, que acompañarán al alumnado en su objetivo de ser líderes en el campo del diseño artístico de los Videojuegos.

Tan solo los especialistas en la materia serán capaces de hacer brillar el talento creativo que llevas dentro. Explota tu potencial en este Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Blender Zbrush y UVs"

Dirección



D. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

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

Profesores

D. Márquez Maceiras, Mario

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

D. Morro, Pablo

- Artista 3D especializado en modelado, VFX y texturas
- Artista 3D en Mind Trips
- Graduado en Creación y Diseño de Videojuegos por la Universidad Jaume I

04

Estructura y contenido

El temario de este Experto Universitario se divide en tres módulos que posibilitan al profesional de los Videojuegos adquirir las habilidades y destrezas en el dominio de elementos fundamentales para desarrollar unos diseños gráficos con Realidad Virtual en el sector Videojuego. El alumnado cuenta en la plataforma que ofrece TECH Universidad con amplios recursos digitales, complementados con lecturas y sistema de vídeo resúmenes que facilitan el estudio.

Sácale el máximo partido a los múltiples recursos a los que accederás en este Experto Universitario para el Diseño Artístico de Videojuegos con VR"

Módulo 1. Zbrush

1.1. Zbrush
- 1.1.1. Polymesh
- 1.1.2. *Subtools*
- 1.1.3. Gizmo 3D

1.2. Crear mallas
- 1.2.1. *Quick Mesh* y primitivas
- 1.2.2. *Mesh Extract*
- 1.2.3. Booleanos

1.3. Esculpido
- 1.3.1. Simetría
- 1.3.2. Principales pinceles
- 1.3.3. *Dynamesh*

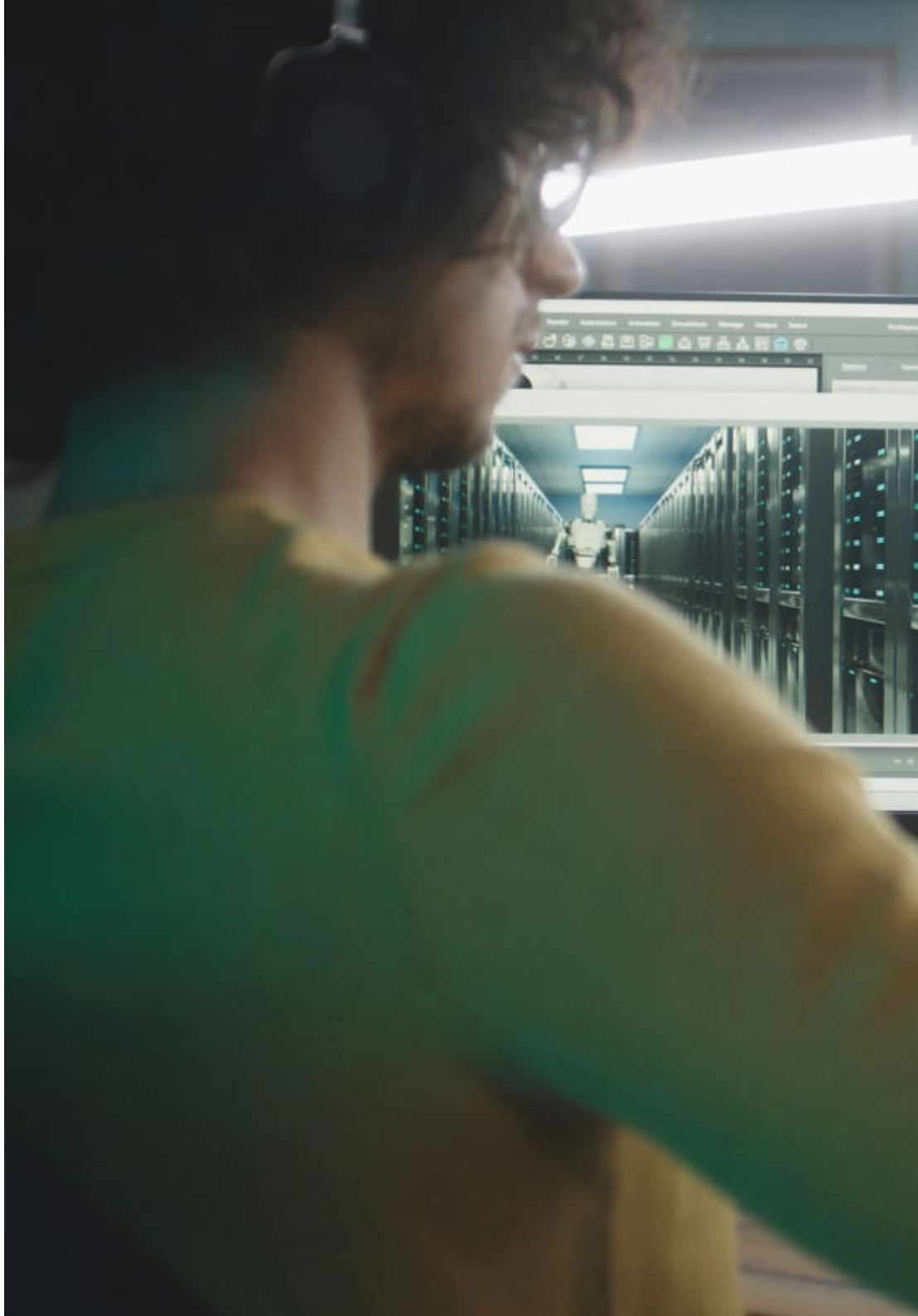
1.4. Máscaras
- 1.4.1. Pinceles y menú de máscaras
- 1.4.2. Máscaras en pinceles
- 1.4.3. *Polygroups*

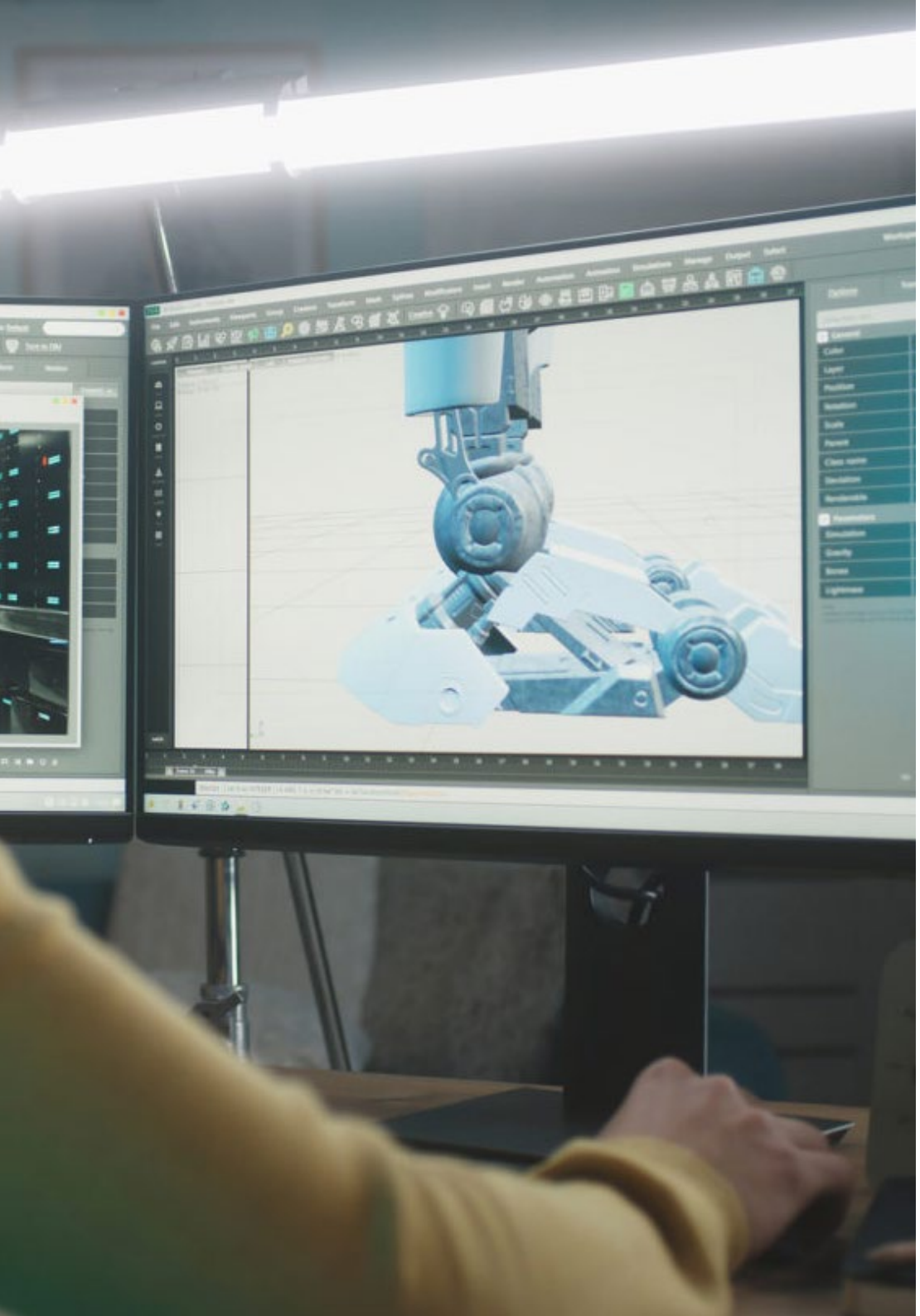
1.5. Esculpido de *Prop* orgánico k
- 1.5.1. Esculpido *LowPoly*
- 1.5.2. Esculpido *LowPoly* evolución
- 1.5.3. Esculpido *LowPoly* final

1.6. Pinceles IMM
- 1.6.1. Controles
- 1.6.2. Insertar *Multi Mesh*
- 1.6.3. Creación de pinceles IMM

1.7. Pinceles *Curve*
- 1.7.1. Controles
- 1.7.2. Creación de pinceles *Curve*
- 1.7.3. Pinceles IMM con curvas

1.8. *High Poly*
- 1.8.1. Subdivisiones y *Dynamic Subdivisions*
- 1.8.2. *HD-geometry*
- 1.8.3. Proyectar ruido





1.9. Otros tipos de mallas
  1.9.1. *MicroMesh*
  1.9.2. NanoMesh
  1.9.3. *ArrayMesh*
1.10. Esculpido de *Prop* orgánico *High Poly*
  1.10.1. Esculpido de *Prop*
  1.10.2. Esculpido de *Prop* evolución
  1.10.3. Esculpido de *Prop* final

Módulo 2. Retopo

2.1. Retopo en *Zbrush-Zremesher*
  2.1.1. *Zremesher*
  2.1.2. Guías
  2.1.3. Ejemplos
2.2. Retopo en *Zbrush-Decimation Máster*
  2.2.1. *Decimation* Máster
  2.2.2. Combinarlo con pinceles
  2.2.3. *Workflow*
2.3. Retopo en *Zbrush-Zmodeler*
  2.3.1. Zmodeler
  2.3.2. Modos
  2.3.3. Corregir la malla
2.4. Retopología de *Prop*
  2.4.1. Retopo de *Prop HardSurface*
  2.4.2. Retopo de *Prop* Orgánico
  2.4.3. Retopo de una mano
2.5. TopoGun
  2.5.1. Ventajas de TopoGun
  2.5.2. La interfaz
  2.5.3. Importación
2.6. *Tools: Edit*
  2.6.1. *Simple Edit Tool*
  2.6.2. *Simple Create Tool*
  2.6.3. *Draw Tool*

2.7. *Tools: Bridge*
- 2.7.1. *Bridge Tool*
- 2.7.2. *Brush Tool*
- 2.7.3. *Extrude Tool*

2.8. *Tools: Tubes*
- 2.8.1. *Tubes Tool*
- 2.8.2. *Symmetry Setup*
- 2.8.3. Subdivisión *Feature* y *Bakeado* de mapas

2.9. Retopo de una cabeza
- 2.9.1. *Loops* faciales
- 2.9.2. Optimización de la malla
- 2.9.3. Exportación

2.10. Retopo cuerpo completo
- 2.10.1. *Loops* corporales
- 2.10.2. Optimización de la malla
- 2.10.3. Requisitos para VR

Módulo 3. UVs

3.1. Uvs Avanzadas
- 3.1.1. *Warnings*
- 3.1.2. Cortes
- 3.1.3. Densidad de textura

3.2. Creación de UVs en *Zbrush* -UVMaster
- 3.2.1. Controles
- 3.2.2. *Unwrap*
- 3.2.3. Topología *Unusual*

3.3. UVMaster: *Painting*
- 3.3.1. *Control Painting*
- 3.3.2. Creación de *Seams*
- 3.3.3. *Checkseams*

3.4. UVMaster: *Packing*
  3.4.1. UV *Packing*
  3.4.2. Creación de islas
  3.4.3. *Flatten*
3.5. UVMaster: clones
  3.5.1. Trabajar con clones
  3.5.2. *Polygrups*
  3.5.3. *Control Painting*
3.6. Rizom UV
  3.6.1. *Rizom Script*
  3.6.2. La interfaz
  3.6.3. Importando con UVs o sin UVs
3.7. *Seams and Cuts*
  3.7.1. Atajos de teclado
  3.7.2. Panel 3D
  3.7.3. Panel UV
3.8. UV *Unwrap* y *Layout* Panel
  3.8.1. *Unfold*
  3.8.2. *Optimize*
  3.8.3. *Layout* y *Packing*
3.9. UV más Tools
  3.9.1. *Align, Straighten, Flip* y *Fit*
  3.9.2. *TopoCopy* y *Stack1*
  3.9.3. *Edge Loop* parámetros
3.10. UV Rizom avanzado
  3.10.1. *Auto Seams*
  3.10.2. UVs *Channels*
  3.10.3. *Texel Density*

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.

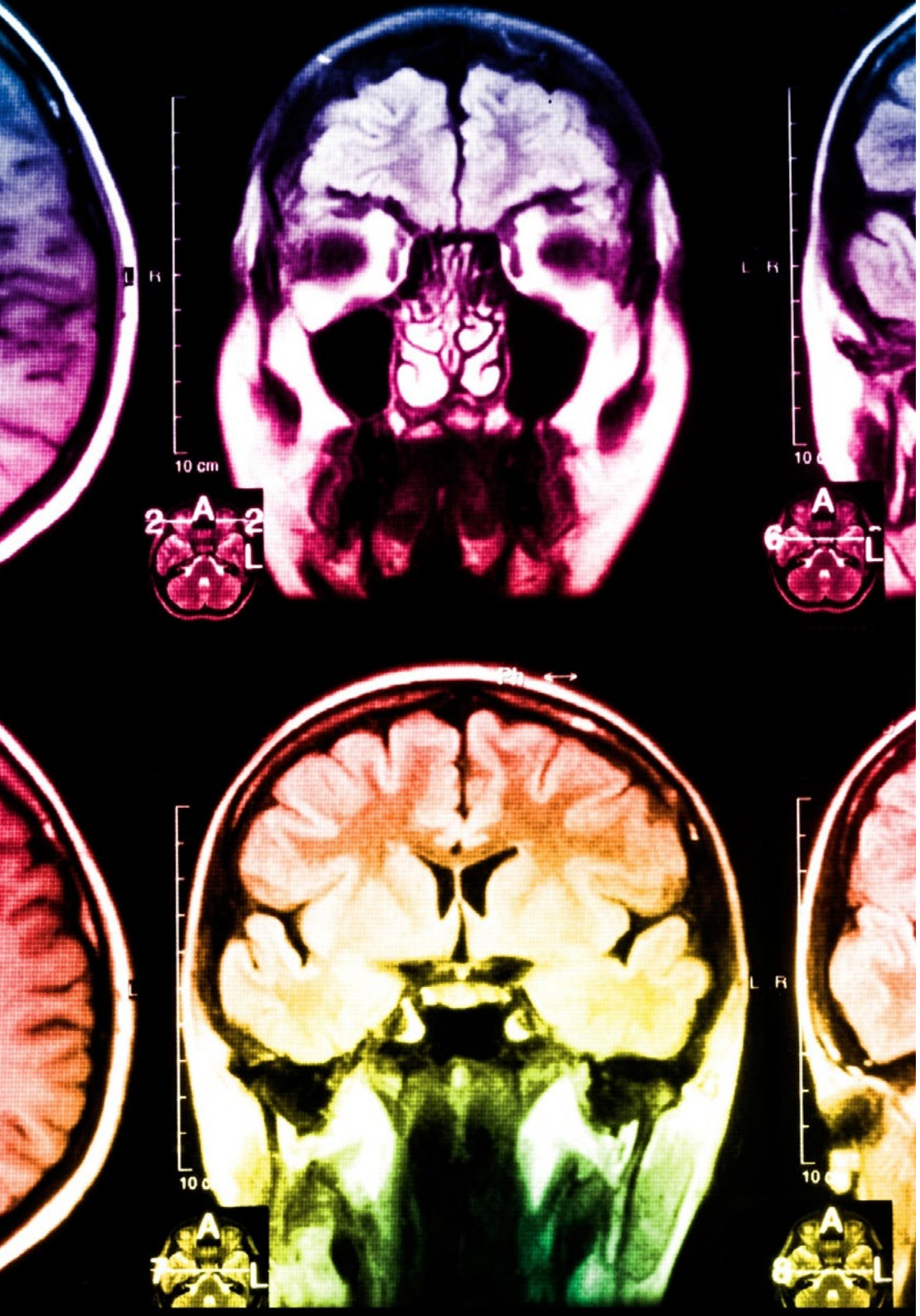
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica,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

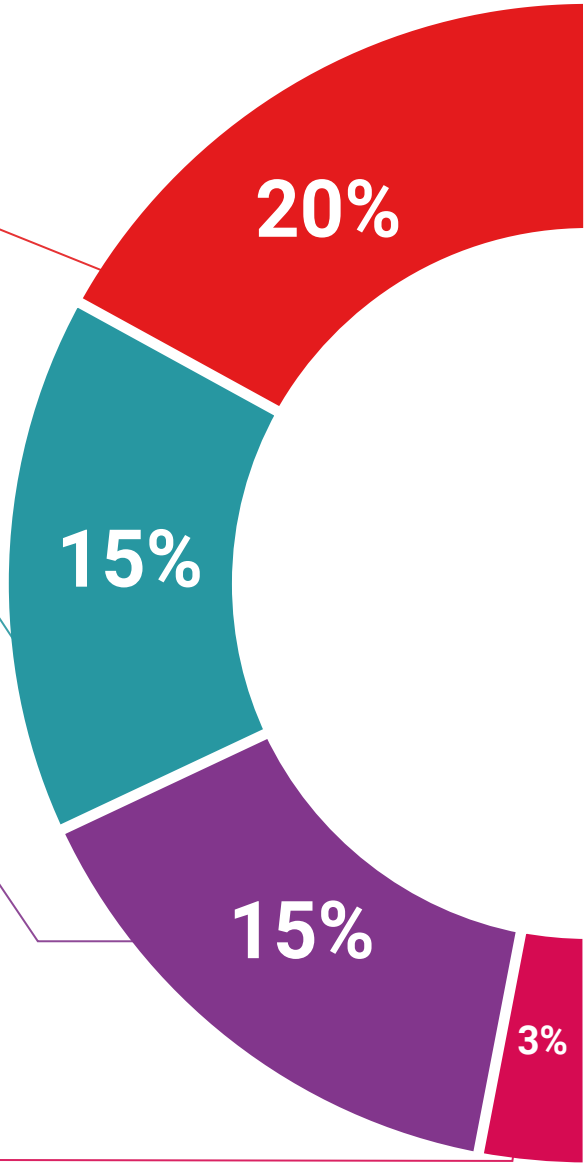
Resúmenes interactivos

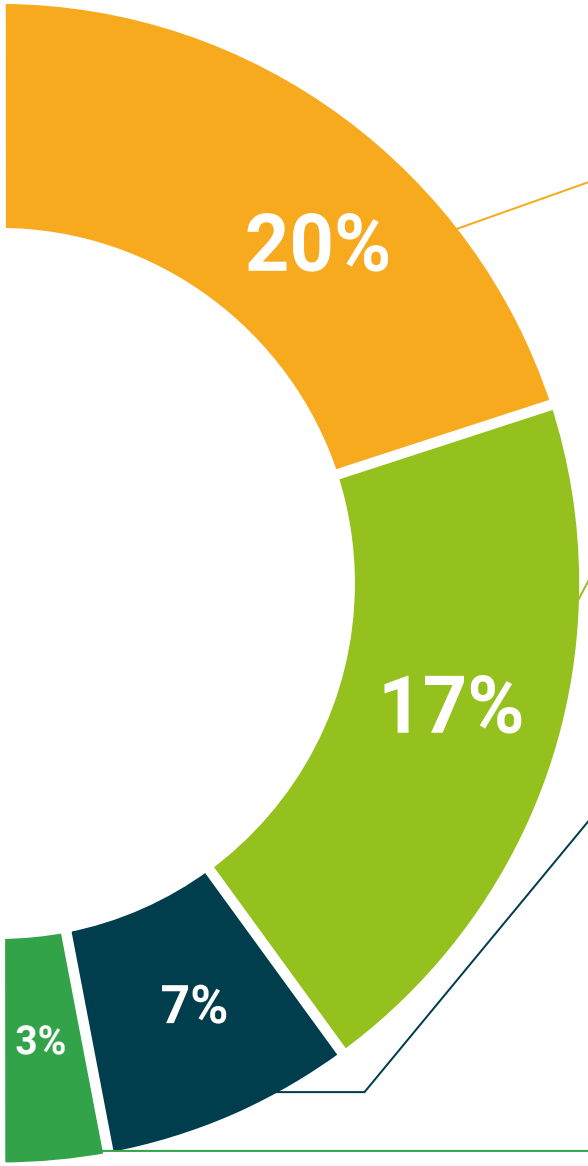
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

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

Este programa en Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVs 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 Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVs** 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 Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVs**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**

tech universidad

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVs

Se trata de un título propio de 450 horas de duración equivalente a 18 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWDR23S techtitute.com/titulos

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

tech universidad

Experto Universitario
Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVs

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

Experto Universitario
Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVs

tech universidad