Experto Universitario
Arte para Realidad Virtual con Unity, Blender y 3ds Max

tech universidad

tech universidad

Experto Universitario

Arte para Realidad Virtual con Unity, Blender y 3ds Max

- 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-unity-blender-3ds-max**

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 amplia aceptación y demanda de los Videojuegos en Realidad Virtual abre un amplio abanico de posibilidades en el desarrollo empresarial y laboral en un campo en expansión. La creación de proyectos requiere de habilidades y destrezas en los principales programas de modelaje de animaciones 3D. En esta titulación el profesional del sector *Gamer* profundizará en las principales herramientas para el diseño en VR y la creación desde el principio hasta el final de un *Pipeline* profesional. Este programa presenta, precisamente, contenido multimedia de calidad, acompañado de la metodología *Relearning* para facilitar el aprendizaje y poder dirigir la trayectoria profesional en una industria del videojuego con VR cada vez más especializada.

Especialízate en los tres programas que marcarán la diferencia en tus proyectos de animación 3D en el mundo del Gaming"

Beat Saber o *Half-Life* Alyx son la muestra de la gran repercusión social y el potencial de la Realidad Virtual en el sector *Gaming*. Esta tecnología ha supuesto un cambio en el panorama de la industria que más crecimiento ha experimentado en los últimos años, pues ha permitido amplificar la conexión de los *Gamers* con los Videojuegos a la vez que ha impulsado la creación de contenido de mayor calidad artística. Por ello, este Experto Universitario discurre por los tres principales programas de modelado en 3D enfocado al sector de los Videojuegos.

Gracias a la amplia experiencia del cuerpo docente, el profesional de los Videojuegos perfeccionará sus conocimientos en la materia siendo capaz de crear sus propios proyectos gráficos y lanzarlos al mercado con los requisitos necesarios para obtener éxito. Un programa con un enfoque práctico cercano a la realidad demandada por el sector, con contenido multimedia digital que facilitará la comprensión y el crecimiento profesional en un entorno altamente competitivo.

Una excelente oportunidad para especializarse, con la ventaja de poder seguir la enseñanza de forma 100% online, con una metodología flexible que permitirá al profesional de los Videojuegos aumentar sus conocimientos en el momento y ritmo que desee.

Este **Experto Universitario en Arte para Realidad Virtual con Unity, Blender y 3ds Max** 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

Videojuegos como Assassin's Creed han sido creados con 3ds Max ¿A qué esperas para triunfar con tu propio proyecto gracias al dominio de este programa?"

Comenzarás a desarrollar el camino que estabas buscando en el sector de los Videojuegos de VR con las garantías de dominar las herramientas más utilizadas por las empresas del sector”

Tendrás a tu disposición recursos multimedia actualizados y elaborados por un equipo docente especializado en Realidad Virtual en Videojuegos.

Compatibiliza tu vida personal con el aprendizaje en Diseño de Juegos para Realidad Virtual en el sector Gaming, gracias a una metodología 100% online.

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, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

02

Objetivos

Para comprender las principales ventajas y limitaciones de la Realidad Virtual en los Videojuegos se ha confeccionado un Experto Universitario donde se profundiza en cada uno de los softwares de Diseño Gráfico empleados, las principales herramientas utilizadas y su aplicación en cada situación. Con un enfoque eminentemente práctico, este programa permitirá al alumnado alcanzar su objetivo de perfeccionar sus conocimientos en el campo de las artes en los Videojuegos.

Alcanzarás tus objetivos profesionales con la profundización en las principales herramientas de diseño y modelado de objetos 3D en el universo Gamer”

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 en Realidad Virtual para Videojuegos. Matricúlate y pasa a la siguiente fase"

Objetivos específicos

Módulo 1. El proyecto y el motor gráfico Unity

- Desarrollar un proyecto en VR
- Profundizar en Unity orientado a VR
- Importar texturas e implementar los materiales necesarios, de manera eficiente
- Crear una iluminación realista y optimizada

Módulo 2. Blender

- Poder desarrollar materiales procedurales
- Ser capaz de animar el modelado
- Manejarse de forma confortable con las simulaciones de fluidos, pelo, partículas y ropa
- Realizar *Renders* de calidad tanto en *Eevee* como en *Cycles*
- Aprender a manejar el nuevo *Grease Pencil* y cómo sacarle el mejor partido
- Aprender a usar los nuevos *Geometry Nodes* y ser capaz de realizar modelados completamente procedurales

Módulo 3. 3ds Max

- Dominar el modelado en 3ds Max
- Conocer la compatibilidad de 3ds Max con Unity para VR
- Conocer los modificadores más utilizados y manejarlos con soltura
- Utilizar técnicas reales de flujo de trabajo

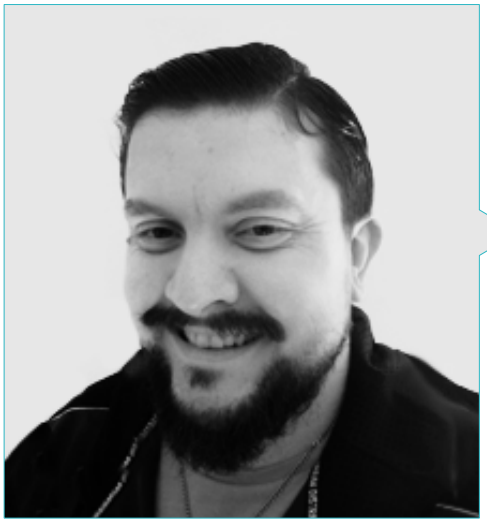
03

Dirección del curso

Los profesionales del sector encargados de la elaboración del programa de este Experto Universitario han sido seleccionados por TECH Universidad por su experiencia y conocimiento avanzado en tecnología de Realidad Virtual en la industria del juego. El alumnado obtendrá las técnicas esenciales para poder emprender sus propios títulos en el sector de los Videojuegos de la mano de profesionales versados en el uso de Unity, Blender y 3ds Max.

Exprime al máximo la oportunidad de estar acompañado en esta enseñanza por expertos diseñadores de Videojuegos de Realidad Virtual"

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. 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 profesional que se adentre en este Experto Universitario accederá a tres módulos de conocimientos que le permitirán aprender de forma diferenciada y detallada los programas de diseño y modelaje de Videojuegos más empleados por las empresas del sector. El alumnado dispondrá de contenido digital de calidad, que podrá descargar para poder ser visto en cualquier momento. Asimismo, cuenta con lecturas complementarias y vídeo resúmenes que lo ayudarán a consolidar el aprendizaje.

Explota al máximo todo el contenido que te aportan docentes profesionales del sector para destacar en tus propios proyectos de Realidad Virtual en el entorno de Gaming"

Módulo 1. El Proyecto y el Motor Gráfico Unity

1.1. El diseño:
- 1.1.1 *PureRef*
- 1.1.2. Escala
- 1.1.3. Diferencias y limitaciones

1.2. Planificación del proyecto
- 1.2.1. Planificación modular
- 1.2.2. *Blockout*
- 1.2.3. Montaje

1.3. Visualización en Unity
- 1.3.1. Configurar Unity para Oculus
- 1.3.2. Oculus App
- 1.3.3. Colisión y ajustes cámara

1.4. Visualización en Unity: *Scene*
- 1.4.1. Configuración *Scene* para VR
- 1.4.2. Exportación de APKs
- 1.4.3. Instalar APKs en Oculus Quest 2

1.5. Materiales en Unity
- 1.5.1. *Standard*
- 1.5.2. Unlit: peculiaridades de este material y cuando usarlo
- 1.5.3. Optimización

1.6. Texturas en Unity
- 1.6.1. Importar texturas
- 1.6.2. Transparencias
- 1.6.3. *Sprite*

1.7. *Lighting*: iluminación
- 1.7.1. Iluminación en VR
- 1.7.2. Menú *Lighting* en Unity
- 1.7.3. *Skybox* VR

1.8. *Lighting: Lightmaping*
- 1.8.1. *Lightmapping Settings*
- 1.8.2. Tipos de luces
- 1.8.3. Emisivos

1.9. *Lighting* 3: *Bakeado*
- 1.9.1. *Bakeado*
- 1.9.2. *Ambient Oclussion*
- 1.9.3. Optimización

1.10. Organización y exportación
- 1.10.1. *Folders*
- 1.10.2. *Prefab*
- 1.10.3. Exportar Unity *Package* e importar

Módulo: 2. Blender

2.1. Interfaz
- 2.1.1. Software Blender
- 2.1.2. Controles y *Shortcuts*
- 2.1.3. Escenas y customización

2.2. Modelado
- 2.2.1. Herramientas
- 2.2.2. Mallas
- 2.2.3. Curvas y superficies

2.3. Modificadores
- 2.3.1. Modificadores
- 2.3.2. ¿Cómo se utilizan?
- 2.3.3. Tipos de modificadores

2.4. Modelado *Hard Surface*
- 2.4.1. Modelado de *Prop*
- 2.4.2. Modelado de *Prop* evolución
- 2.4.3. Modelado de *Prop* final

2.5. Materiales
- 2.5.1. Asignación y componentes
- 2.5.2. Crear materiales
- 2.5.3. Crear materiales procedurales

2.6. Animación y *Rigging*
- 2.6.1. *Keyframes*
- 2.6.2. *Armatures*
- 2.6.3. *Constraints*

2.7. Simulación
- 2.7.1. Fluidos
- 2.7.2. Pelo y partículas
- 2.7.3. Ropa

2.8. Renderizado
- 2.8.1. *Cycles* y *Eevee*
- 2.8.2. Luces
- 2.8.3. Cámaras

2.9. *Grease Pencil*
- 2.9.1. Estructura y primitivas
- 2.9.2. Propiedades y modificadores
- 2.9.3. Ejemplos

2.10. *Geometry Nodes*
- 2.10.1. Atributos
- 2.10.2. Tipos de nodos
- 2.10.3. Ejemplo práctico

Módulo 3. 3ds Max

3.1. Configurando la interfaz
- 3.1.1. Iniciando el proyecto
- 3.1.2. Guardado automático e incremental
- 3.1.3. Unidades de medida

3.2. *Menu Create*
- 3.2.1. Objetos
- 3.2.2. Luces
- 3.2.3. Objetos cilíndricos y esféricos

3.3. *Menu Modify*
- 3.3.1. El menú
- 3.3.2. Configuración de botones
- 3.3.3. Usos

3.4. *Edit Poly: Poligons*
- 3.4.1. *Edit Poly Mode*
- 3.4.2. *Edit Poligons*
- 3.4.3. *Edit Geometry*

3.5. *Edit Poly*: selección
- 3.5.1. *Selection*
- 3.5.2. *Soft Selection*
- 3.5.3. *IDs y Smoothing Groups*

3.6. *Menu* Hierarchy
- 3.6.1. Situación de pivotes
- 3.6.2. *Reset XFom y Freeze Transform*
- 3.6.3. *Adjust Pivot Menú*

3.7. *Material Editor*
- 3.7.1. *Compact Material Editor*
- 3.7.2. *Slate Material Editor*
- 3.7.3. *Multi/Sub-Object*

3.8. *Modifier List*
- 3.8.1. Modificadores de modelado
- 3.8.2. Modificadores de modelado evolución
- 3.8.3. Modificadores de modelado final

3.9. XView y *Non-Quads*
- 3.9.1. XView
- 3.9.2. Verificando si hay errores en la geometría
- 3.9.3. *Non-Quads*

3.10. Exportando para Unity
- 3.10.1. Triangular el *Assets*
- 3.10.2. DirectX u OpenGL para normales
- 3.10.3. Conclusiones

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.

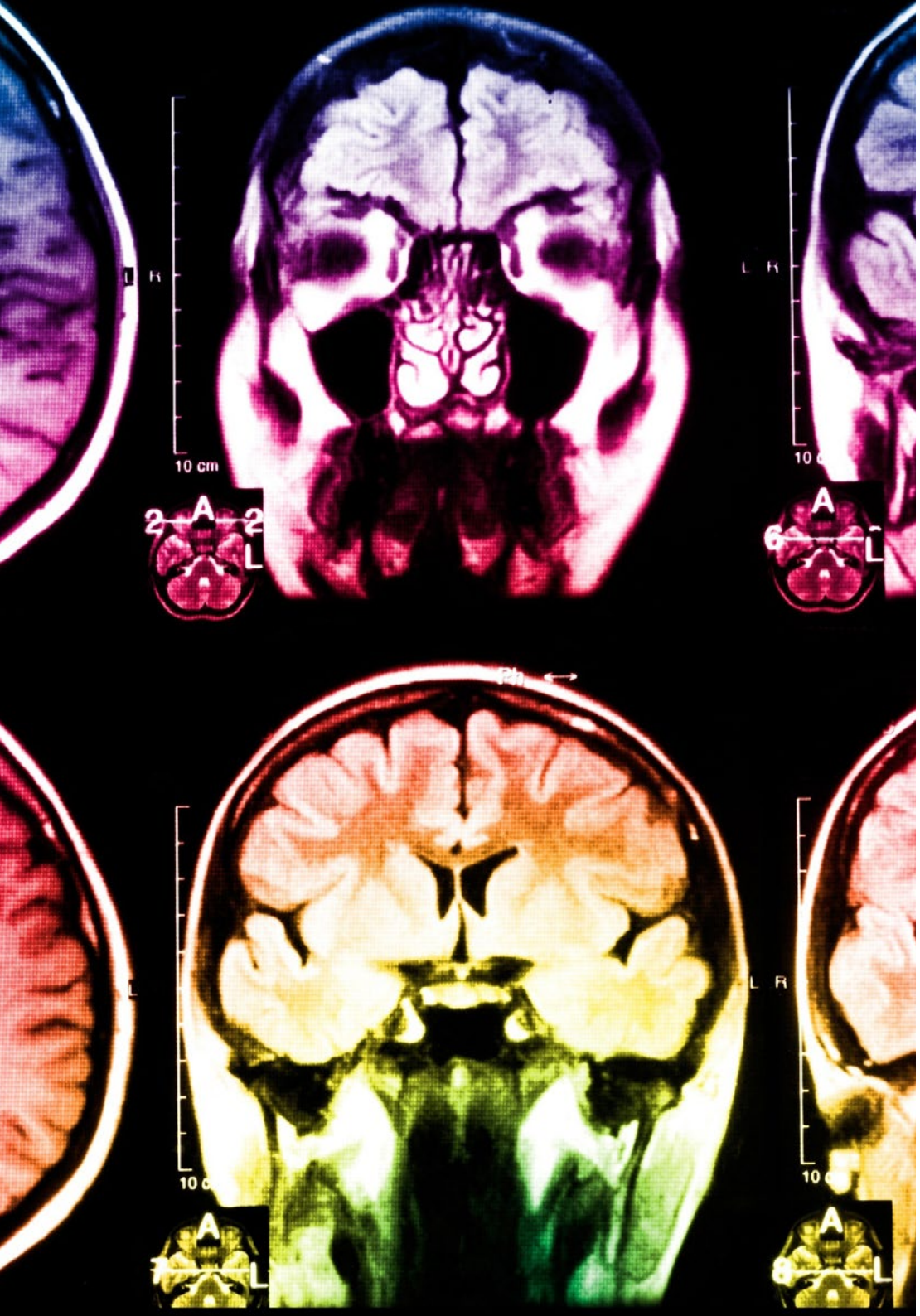
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica,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

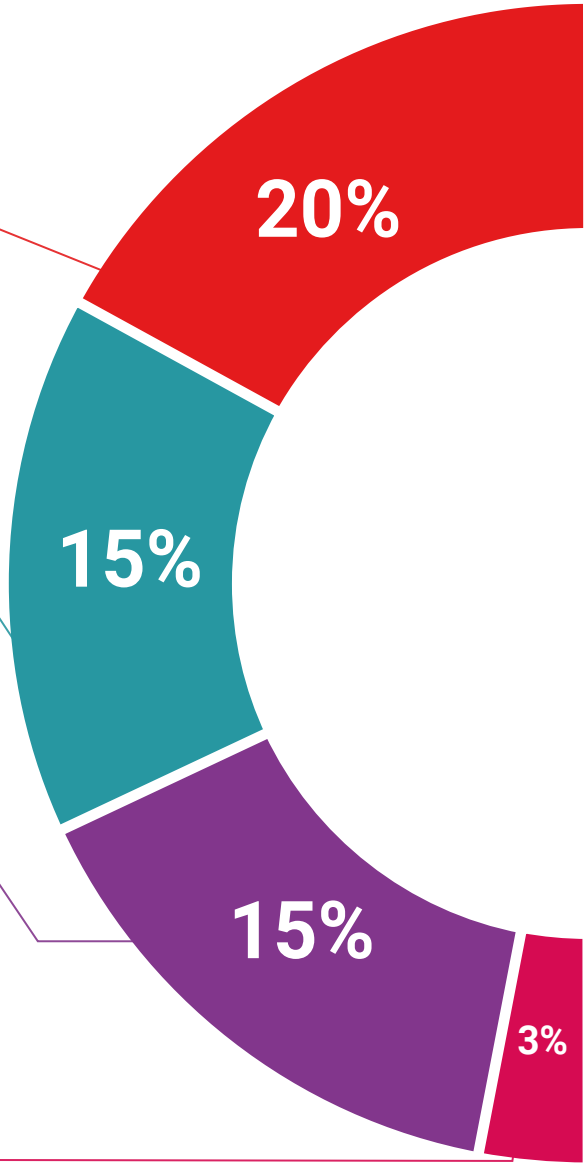
Resúmenes interactivos

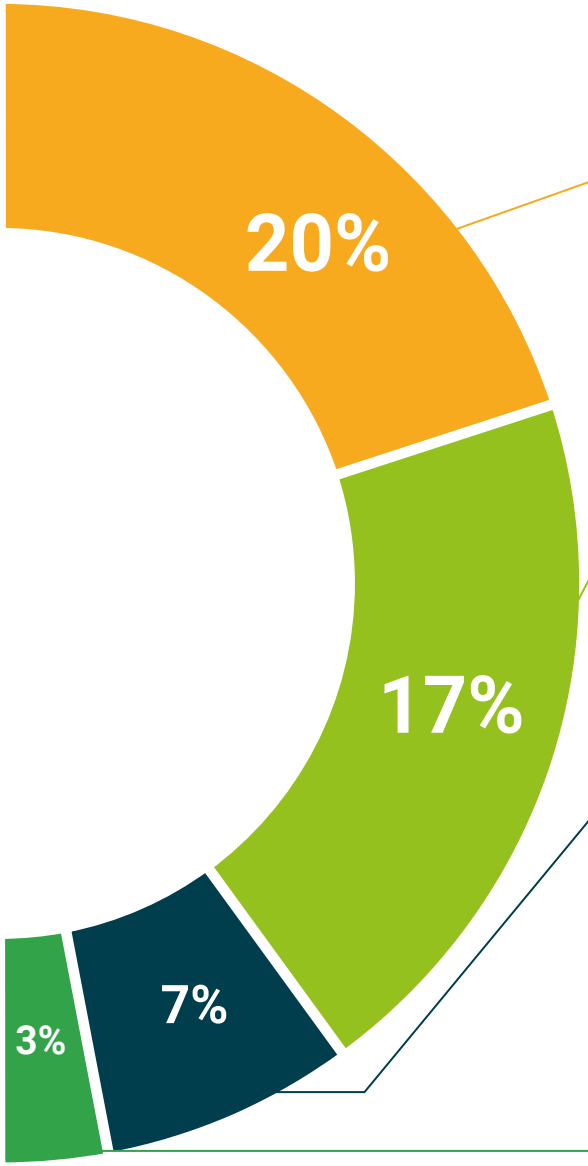
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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 Unity, Blender y 3ds MAX 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 Unity, Blender y 3ds MAX** 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 Unity, Blender y 3ds MAX**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**

*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 Unity, Blender y 3ds Max

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

Experto Universitario
Arte para Realidad Virtual con Unity, Blender y 3ds Max

tech universidad