Experto Universitario
Modelado Graphite y Zbrush



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Modelado Graphite y Zbrush

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-modelado-graphite-zbrush**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología
pág. 22

06
Titulación
pág. 30

01

Presentación

Graphite Tool y ZBrush son las herramientas más empleadas por diseñadores y modeladores tridimensionales para crear objetos y formas, su dominio para cualquier diseñador de 3D es indispensable, pero además su uso se ha extendido y democratizado hacia el ámbito de desarrollo de imágenes y gráficos de videojuegos. Gracias a esta capacitación se recogen las funcionalidades y configuraciones más ventajosas de las mismas en un programa totalmente online, a través del cual se hace un recorrido progresivo, desde los conceptos más básicos a los más complejos, para garantizar el control y manejo de estas herramientas. El usuario adquirirá la suficiente destreza para crear modelos específicos desde cero.





El conocimiento integral de Graphite Tool y ZBrush al alcance de tu mano con esta capacitación online”

La industria de videojuegos ha sufrido una gran revolución en las últimas décadas y se ha pasado de unos gráficos más planos y en 2D a los grandes diseños realistas, que no dejan a ningún usuario, *gamer* o no, indiferente. Todo el público puede apreciar una creación bien realizada. Gaphite Tool y ZBrush son los programadas más empleados por los modeladores 3D que han trabajado en grandes proyectos en el mundo del cine y los videojuegos.

Ayudan a esculpir formas en arcilla digital, crear personas de otros universos y presentar un acabado realista y fluido al renderizarlo. Además, su uso es más intuitivo que el de otros softwares, por ello, se han empleado en la realización de personajes como Baymax de Big Hero 6 de Disney Pixar, o para vestir a Pikachu con el traje de Deadpool.

Por ello, a través de este Experto Universitario, el usuario podrá conocer en detalle la herramienta Graphite Tool, aprender su interfaz y elaborar modelos con ella. Luego, el programa se adentra en un repaso exhaustivo en ZBrush, conociendo los distintos métodos para el modelado de personajes o criaturas, optimización de modelado, mejorar su simetría, dividir en grupos y todo lo necesario para hacer un modelado orgánico en 3D.

Al finalizar los primeros dos módulos, el estudiante estará listo para modelar un personaje desde cero, que es en lo que consiste el tercer y último módulo. En él se profundizará en la creación de los complementos y modelaciones específicas que doten de realismo al personaje elaborado.

Todo este contenido estará disponible en contenido multimedia y con los mejores recursos pedagógicos. Además, dicho contenido estará presente en la plataforma virtual y listo para ser utilizado cuando se necesite.

Este **Experto Universitario en Modelado Graphite y Zbrush** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en modelado con Graphite Tool y ZBrush
- 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

Aprende a modelar en 3D con Gaprhite Tool y ZBrush y especializa tu trayectoria profesional con este Experto Universitario"

TECH ha diseñado y perfeccionado la metodología relearning y learning by doing, para permitirte aprender de manera progresiva desarrollando tus propias destrezas y habilidades"

Matricúlate en este programa y accede al contenido cuando lo necesites, podrás avanzar a tu propio ritmo en el temario.

Las técnicas y configuraciones más avanzadas en Graphite Tool y ZBrush con este completo plan de estudio.

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.



02

Objetivos

El objetivo de este Experto Universitario es el dominio y control de las herramientas Graphite Tool y ZBrush, utilidades fundamentales en la modelación tridimensional de objetos y formas para videojuegos. Este plan de estudio ofrece al estudiante todo el conocimiento que requiere para manejar la interfaz de Graphite Tool y ZBrush como un elevado grado de experticia. Así, al egresar, el estudiante tendrá una ventaja competititva en el sector y podrá realizar proyectos importantes, así como prestar sus servicios como modelador especializado en estas herramientas.





Destaca tu currículum y obtén una ventaja competitiva en tu sector gracias a esta capacitación especializada"

Objetivos generales

- Conocer en profundidad todos los pasos para crear un modelado 3D propio de un profesional
- Conocer y entender en detalle cómo funcionan las texturas y cómo influyen en el modelado
- Dominar varios programas enfocados en el modelado, texturizado y tiempo real utilizados a día de hoy en el mundo profesional
- Aplicar los conocimientos adquiridos en la resolución de problemas de un modelado
- Saber organizar y controlar el tiempo empleado en un modelado 3D completo, aprendiendo a valorar su trabajo ante posibles empleos
- Conocer las últimas actualizaciones en el mundo del modelado y los videojuegos, aprendiendo de las herramientas más actualizadas y usadas de cada programa
- Utilizar de manera experta los conocimientos adquiridos para crear sus propios proyectos y añadirlos de forma inteligente a su portfolio
- Desarrollar los recursos de cada programa para lograr el mejor efecto para su modelado
- Estar capacitado profesionalmente para organizar un tiempo de trabajo adecuado para un empleo
- Resolver problemas complejos y tomar decisiones con responsabilidad



Objetivos específicos

Módulo 1. Modelado 3D con *Graphite Tool*

- Conocer en detalle la herramienta Graphite Tool, la más usada por los profesionales de 3DS Max
- Aprender su interfaz y manejarse en ella para un resultado más profesional en menos tiempo
- Comparar cada herramienta con su semejante en el modo poligonal y conocer sus beneficios
- Conocer las herramientas que utilizará a lo largo del proceso de un modelado 3D y su optimización
- Encontrar errores en modelados 3D y saber solucionarlos de la forma más inteligente

Módulo 2. Modelado 3D con ZBrush

- Conocer en profundidad el programa ZBrush, el más usado en modelado orgánico del mercado
- Optimizando el modelo conforme se vaya trabajando en él, evitando posibles problemas tras el refinamiento
- Entender cada una de las herramientas del programa, sabiendo cuándo utilizar cada una y por qué
- Aprender la herramienta Hard Surface, que te permite realizar modelado inorgánico dentro del programa
- Conocer distintos métodos para realizar un modelado orgánico
- Aprender todo lo necesario para empezar desde cero un personaje o criatura y desenvolverse sin problemas hasta el final

Módulo 3. Personajes

- Crear un personaje o criatura desde cero hasta el render
- Conocer trucos para trabajar de forma más rápida y eficiente con ZBrush
- Tener los conocimientos para saber cuándo usar un método u otro dependiendo de la situación
- Tener una guía práctica de esculpido de ciertos elementos que se puedan presentar más complicados
- Resolución de problemas durante el transcurso completo de un modelado
- Conocer métodos específicos para crear varios tipos de materiales en un modelado
- Generar pelo en distintos estilos y con distintos programas según el estilo, desde estilizado/cartoon hasta hiperrealismo
- Saber posar el personaje, conociendo la importancia del dinamismo y la silueta
- Añadir elementos que sumen importancia al personaje, como accesorios, props y el entorno

En 3 módulos y tan solo 6 meses podrás ser un auténtico experto en diseño tridimensional con Graphite Tool y ZBrush”

03

Dirección del curso

El Experto Universitario en Modelado Graphite y Zbrush ha sido diseñado por expertos del área, que tienen una consolidada trayectoria profesional y mucha experiencia en el sector. Son profesionales de gran valor que ponen a disposición del estudiante todos sus conocimientos y disposición para facilitar el aprendizaje. El estudiante estará acompañado en todo momento por el personal docente y aprenderá no sólo en una dimensión teórica, sino también práctica y profesional, pues también desarrollará el sentido crítico y artístico.





Desarróllate profesionalmente de la mano de los mejores expertos en modelación tridimensional con Graphite Tool y ZBrush y aprende de su dilatada experiencia"

Dirección



Dña. Sanches Lalaguna, Ana

- Diseñadora 3D en Lalaguna Studio
- Generalista 3D en NeuroDigital Technologies
- Modeladora de figura de videojuegos por cuenta propia
- Artista 3D y Responsable de Narrativa en el videojuego "A Rising Bond" (InBreak Studios)
- Máster de Arte y Diseño de Videojuegos (U-tad)
- Diplomatura Cine de Animación 2D y 3D (ESDIP)
- Ganador del premio a Mejor Narrativa y nominado a Mejor Juego y Mejor Arte en los premios PlayStation Awards

Profesores

Dña. González García, Andrea

- Diseñadora en Artesanias Bely
- Técnica Superior en Animación 3D
- Escultora digital de criaturas fantásticas con ZBRUSH
- Diseñadora y modeladora digital en Zbrush y Autodesk Maya de personajes fantásticos para I+D de sistemas musculares para INBIBO
- Diploma en Introducción a modelado Hard Surface
- Diploma en Rig Facial
- Diploma en Arte vectorial con Illustrator
- Diseño de logotipos para empresas comerciales
- Diseño de logotipos para diferentes BOX de Crossffit



04

Estructura y contenido

Este Experto Universitario en Modelado Graphite y Zbrush está conformado en 3 módulos y con un programa completo y actual. Además, su estructura engloba todos los aspectos más relevantes para el dominio de las herramientas y se afronta de una manera progresiva. Así, el estudiante ahondará en la interfaz de estos *softwares* y podrá implementar sus conocimientos para crear formas, objetos y personajes realistas o superficies dura. Todo esto con el apoyo audiovisual correspondiente, ejercicios prácticos y guías complementarias.





Este Experto Universitario se divide en 3 módulos que te llevarán de los conceptos más básicos a los más avanzados y concretos, así como a aprender todo lo necesario para realizar modelado orgánico o inorgánico de manera sencilla"

Módulo 1. Modelado 3D con *Graphite Tool*

1.1. Interfaz
- 1.1.1. Funcionalidad
- 1.1.2. Habilitar la herramienta
- 1.1.3. Interfaz

1.2. Subobjetos y selección
- 1.2.1. Subobjetos
- 1.2.2. Modificar topología
- 1.2.3. Modificar selección

1.3. Edición
- 1.3.1. Swift Loop
- 1.3.2. Paint Connect
- 1.3.3. Constraints

1.4. Geometría
- 1.4.1. Relax
- 1.4.2. Attach y Detach
- 1.4.3. Create y Collapse
- 1.4.4. Quadrify y Slice

1.5. Herramientas semejantes al modo poligonal
- 1.5.1. Polygons
- 1.5.2. Loops
- 1.5.3. Tris
- 1.5.4. Subdivision
- 1.5.5. Visibility
- 1.5.6. Align
- 1.5.7. Suavizar y endurecer

1.6. PolyDraw 1
- 1.6.1. Drag y Conform
- 1.6.2. Step Build sobre el Grid
- 1.6.3. Step Build sobre un Surface





1.7. PolyDraw 2
- 1.7.1. Shapes y Topology
- 1.7.2. Splines y Strips
- 1.7.3. Surface y Branches

1.8. PaintDeform
- 1.8.1. Pincel Shift y sus opciones
- 1.8.2. Pincel Push/Pull y sus opciones
- 1.8.3. Mirror y otras opciones

1.9. Selección
- 1.9.1. Selecciones cerradas, abiertas y guardar selecciones
- 1.9.2. Seleccionar por superficies, normales, perspectiva o parámetros random
- 1.9.3. Seleccionar por vértices, distancia, simetría o color

1.10. Pintado con Objetos
- 1.10.1. Catálogo de objetos
- 1.10.2. Opciones del pincel
- 1.10.3. Funcionalidad

Módulo 2. Modelado 3D con ZBrush

2.1. ZBrush
- 2.1.1. Interfaz y controles básicos
- 2.1.2. Subtools, Simetría, Transpose y Deformation
- 2.1.3. Pinceles y Alphas

2.2. Herramientas principales
- 2.2.1. Máscaras y Polygroups
- 2.2.2. Subdivisiones, Dynamesh y ZRemesher
- 2.2.3. Modify Topology, Matcaps y BPR

2.3. Herramientas de modificación
- 2.3.1. Insert Multi Mesh
- 2.3.2. Layers y Morph Target
- 2.3.3. Proyecciones y Extract

2.4. Herramientas avanzadas
- 2.4.1. Crease y bevel
- 2.4.2. Surface y Shadowbox
- 2.4.3. Decimation Master

2.5. ZSpheres y Adaptive Skin
- 2.5.1. Controles de ZSpheres
- 2.5.2. ZSketch
- 2.5.3. Adaptive Skin

2.6. Dynamesh y Zremesher avanzado
- 2.6.1. Booleanas
- 2.6.2. Pinceles
- 2.6.3. Zremesher usando guías

2.7. Pinceles Curve
- 2.7.1. Controles y modificadores
- 2.7.2. Curve Surface y otros pinceles
- 2.7.3. Creación de pinceles con Curve

2.8. Hard Surface
- 2.8.1. Segmentos con máscaras
- 2.8.2. Polygroupit
- 2.8.3. Panel loops
- 2.8.4. ZModeler
- 2.8.5. Primitivas

2.9. Modificadores
- 2.9.1. Extender y Multi Slice
- 2.9.2. Deformer y Blend twist
- 2.9.3. Taper y Flatten
- 2.9.4. Bend Arc y Bend curve

2.10. Transpose Master
- 2.10.1. Posar a un personaje con Transpose Master
- 2.10.2. Corregir detalles
- 2.10.3. Preparar personaje para el render

Módulo 3. Personajes

3.1. Tipos de personajes
- 3.1.1. Realistas y cartoon/estilizados
- 3.1.2. Humanoides y criaturas
- 3.1.3. Anatomía y proporciones

3.2. Tips para trabajar con ZBrush
- 3.2.1. Trabajar con referencias y transparencias. Encaje y transformación del 2D al 3D
- 3.2.2. Unión de piezas con Dynamesh. Trabajar por piezas o en conjunto con polygroups y ZRemesher
- 3.2.3. Lazy Mouse y GoZ

3.3. Esculpido de una cabeza en ZBrush
- 3.3.1. Formas primarias y proporciones
- 3.3.2. Párpados y ojos
- 3.3.3. Nariz, orejas y labios
- 3.3.4. ZRemesher para una cabeza
- 3.3.5. Cejas y pestañas
- 3.3.6. Detalles y refinamiento

3.4. Indumentarias
- 3.4.1. Ropa
- 3.4.2. Armadura
- 3.4.3. Detalles modelados y con Noise Maker

3.5. Tips para modelar
- 3.5.1. Manos
- 3.5.2. Pelo estilizado
- 3.5.3. Detalles extra con Alphas

3.6. Tips para modelar tipos de materiales
- 3.6.1. Plumas
- 3.6.2. Rocas o minerales
- 3.6.3. Escamas



3.7. Pelo con ZBrush
- 3.7.1. Pinceles Curve
- 3.7.2. Pelo largo con pincel curve
- 3.7.3. Pelo corto o de animal

3.8. Pelo con Xgen
- 3.8.1. Referencias y preparación de la herramienta
- 3.8.2. Aplicación de modificadores y herramientas en profundidad
- 3.8.3. Iluminación y renderizado

3.9. Posado con Transpose Master
- 3.9.1. TPoseMesh. Trabajar con máscaras suavizadas, mover y rotar
- 3.9.2. La importancia de la silueta
- 3.9.3. TPose SubtTool. Corregir y terminar de detallar

3.10. Props del personaje y Entorno
- 3.10.1. Accesorios y Armas. Elementos que hablan de la historia del personaje
- 3.10.2. Elementos del entorno y fondo. Realzar el personaje
- 3.10.3. Iluminación propia para el personaje

Abre nuevas posibilidades en tu carrera profesional gracias a este actualizado programa académico”

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

En TECH empleamos el Método del Caso

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

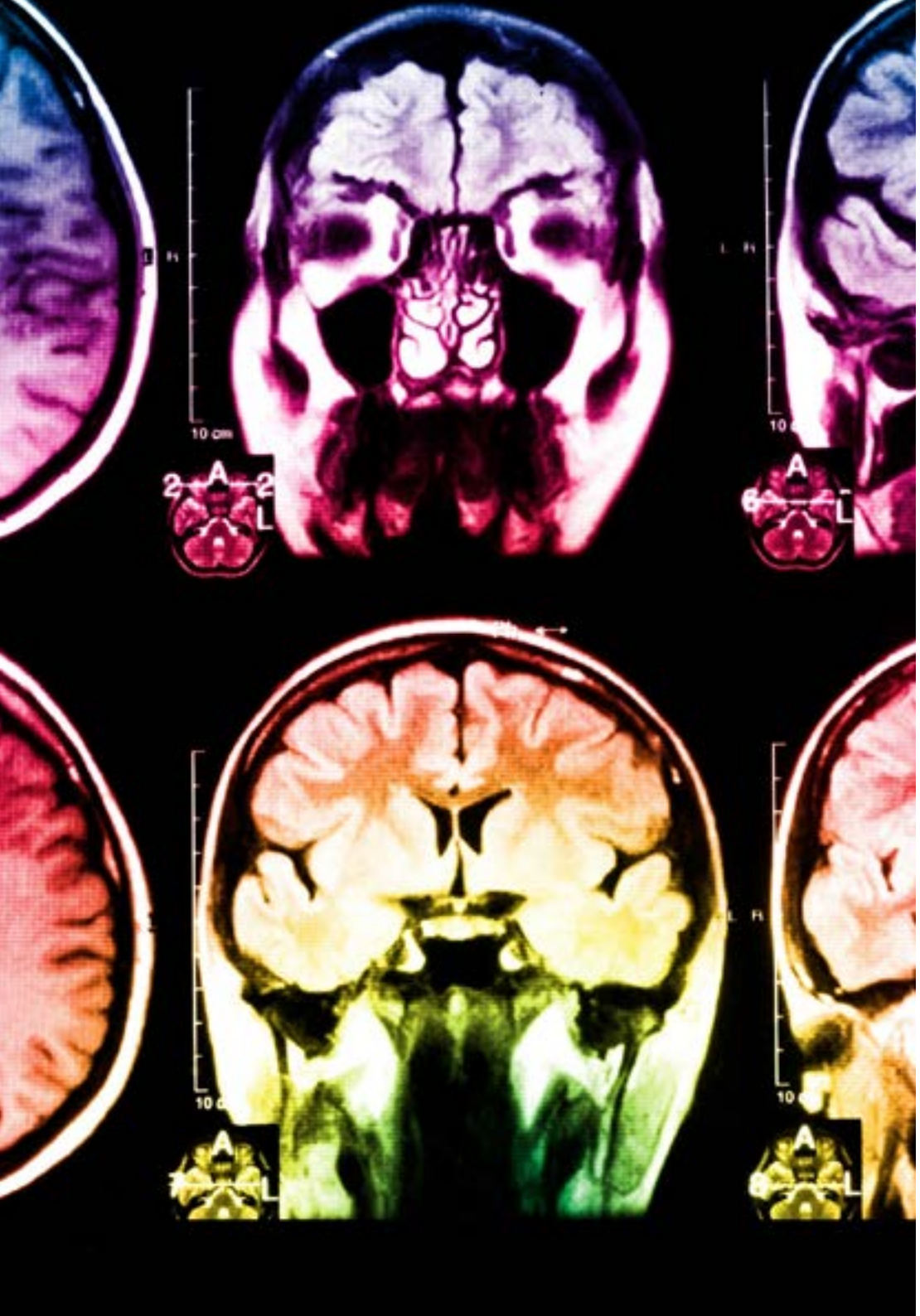
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

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 las futuras decisiones difíciles.

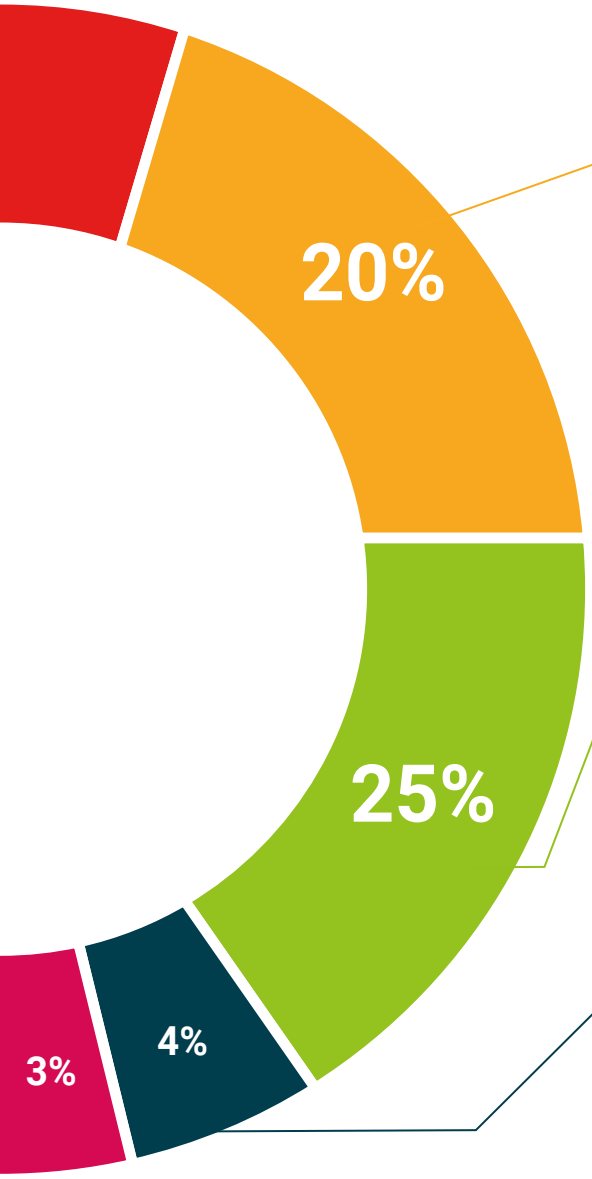
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores cases studies de la materia que se emplean en Harvard. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

El Experto Universitario en Modelado Graphite y Zbrush garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Experto Universitario en Modelado Graphite y Zbrush** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Modelado Graphite y Zbrush**

Nº Horas Oficiales: **450 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Modelado Graphite y Zbrush

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S 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 EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Modelado Graphite y Zbrush

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Modelado Graphite y Zbrush



tech universidad tecnológica