

Maestría Oficial Universitaria Modelado 3D y Texturas

Nº de RVOE: 20231249

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad



Nº de RVOE: 20231249

Maestría Oficial Universitaria Modelado 3D y Texturas

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **10/05/2023**

Acceso web: www.techtute.com/mx/disenio/maestria-universitaria/maestria-universitaria-modelado-3d-texturas

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Convalidación
de asignaturas

pág. 24

05

Objetivos docentes

pág. 30

06

Salidas profesionales

pág. 36

07

Idiomas gratuitos

pág. 40

08

Metodología de estudio

pág. 44

09

Cuadro docente

pág. 54

10

Titulación

pág. 58

11

Homologación del título

pág. 62

12

Requisitos de acceso

pág. 66

13

Proceso de admisión

pág. 70

01

Presentación del programa

El texturizado en el modelado tridimensional es un campo que, fruto de los avances tecnológicos, ha experimentado un notorio desarrollo en los últimos años. Así, se han perfeccionado las técnicas empleadas para aplicar texturas de primer nivel a los diseños, así como los *softwares* utilizados para crear composiciones de elevada calidad. Por tanto, los profesionales que deseen participar en proyectos de diseño gráfico y artístico deben conocer en profundidad los aspectos más vanguardistas de esta disciplina. Ante esto, TECH ha creado esta titulación, que permite al alumno indagar en el manejo de *3DS Max*, *Substance Painter* o *Graphite Tool* para realizar modelados dotados de una excelente apariencia visual. Todo ello, de modo 100% online y sin desplazarse de su hogar.

Este es el momento, te estábamos esperando





“

Con esta Maestría Oficial Universitaria 100% online, podrás trabajar con las coordenadas de mapeado y las máscaras para aplicar un texturizado de primerísima calidad en tus modelados”

En la actualidad, el texturizado es empleado en un amplio abanico de sectores que requieren modelados 3D para llevar a cabo distintos tipos de proyectos con la máxima calidad. En esta línea, es utilizado en campos tan variados como el diseño arquitectónico o el prototipado, puesto que posibilita la creación de representaciones visuales realistas de edificios e interiores o la visualización de los productos previamente a su producción. Gracias a ello, los profesionales de diversas áreas son capaces de identificar si el boceto cumple con las expectativas y, así, optimizar sus procesos de trabajo. Por esto, los diseñadores y modeladores especializados en la aplicación de texturas son altamente precisados por compañías de diferentes ámbitos.

Por este motivo, TECH ha apostado por diseñar esta completísima Maestría, por medio de la que el alumno adquirirá las mejores competencias en materia de Modelado 3D y Textura. A lo largo de su experiencia académica, será capaz de manejar las interfaces de 3D *Studio Max* o *Graphite Tool*, crear un mapa de texturas desde el inicio o modificar uno ya existente. De la misma manera, trabajará con las coordenadas de mapeado y las máscaras para aplicar correctamente el texturizado al modelo o dominará las punteras técnicas de renderizado con motor VRay.

Dado que este programa universitario se imparte por medio de una modalidad 100% en línea, el alumno obtendrá la posibilidad de elaborar sus propios horarios de estudio para alcanzar un aprendizaje completamente efectivo. Asimismo, dispondrá de excelentes materiales didácticos presentes en variados formatos multimedia y textuales, entre los que destaca el vídeo, el resumen interactivo o las lecturas. Fruto de ello, podrá adaptar por completo todo su proceso de enseñanza a sus propias necesidades y preferencias académicas.





“

Adquirirás las mejores técnicas para crear un mapa de texturas desde el inicio, así como para modificar uno existente, con el fin de llevar a cabo modelados sobresalientes”

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Te damos +

“

*Estudia en la mayor universidad digital
del mundo y asegura tu éxito profesional.
El futuro empieza en TECH”*

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículum de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

La web de valoraciones Trustpilot ha posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo por sus alumnos. Este portal de reseñas, el más fiable y prestigioso porque verifica y valida la autenticidad de cada opinión publicada, ha concedido a TECH su calificación más alta, 4,9 sobre 5, atendiendo a más de 1.000 reseñas recibidas. Unas cifras que sitúan a TECH como la referencia universitaria absoluta a nivel internacional.



03

Plan de estudios

El temario de esta titulación universitaria se ha diseñado con la idea de otorgarle al alumno una completísima especialización en Modelado 3D y Textura, indagando en profundidad en los aspectos más relevantes de la materia. Todos sus materiales didácticos están diseñados por excelsos profesionales en activo en este campo. Por tanto, los conocimientos adquiridos por parte del estudiante estarán en sintonía con los últimos avances del sector.

*Un temario
completo y bien
desarrollado*



“

Estudiarás por medio de formatos didácticos tales como el vídeo o el resumen interactivo y optimiza por completo tu aprendizaje”

La Maestría Oficial Universitaria en Modelado 3D y Textura se desarrolla en un formato 100% online, favoreciendo al alumno la gestión de su propio tiempo a su antojo para alcanzar un aprendizaje efectivo. De este modo, no se verá condicionado a incómodos horarios herméticos y preestablecidos. Cada uno de los 10 Asignaturas del programa dispone de un extenso abanico de formatos didácticos de carácter textual y multimedia altamente variados entre sí. Resaltan, especialmente, los ejercicios autoevaluativos, los vídeos explicativos o los resúmenes interactivos. Gracias a ello, el alumno podrá adaptar su aprendizaje a sus propias preferencias de estudio.

“

Disfrutarás de la posibilidad de aprender desde cualquier lugar del mundo y durante las 24 horas del día”

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.





En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 10 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 20 meses de estudio.

Asignatura 1	Modelado 3D con 3DS Max
Asignatura 2	Modelado 3D con 3DS Max avanzado
Asignatura 3	Modelado 3D con <i>Graphite Tool</i>
Asignatura 4	Modelado 3D con <i>ZBrush</i>
Asignatura 5	Texturizado
Asignatura 6	Texturizado con <i>Substance Painter</i>
Asignatura 7	Renderizado
Asignatura 8	Renderizado con motor V-Ray en 3DS Max
Asignatura 9	Personajes
Asignatura 10	Exportación a <i>Unreal</i>

Los contenidos académicos de este programa abarcan también los siguientes temas y subtemas:

Asignatura 1. Modelado 3D con 3DS Max

- 1.1. Modelado 3D con programa 3D Max
 - 1.1.1. Órbita, visores y vistas
 - 1.1.2. Modos de visualización de la geometría
 - 1.1.3. Herramienta Ruedas de navegación o "Steering Wheels"
- 1.2. Transformaciones y geometría
 - 1.2.1. Transformaciones interactivas y paramétricas
 - 1.2.2. Primitivas estándar y extendidas
 - 1.2.3. Transformación del escalado
 - 1.2.4. Seleccionar y situar / Seleccionar y rotar
 - 1.2.5. Alinear y simetría
- 1.3. Operaciones principales
 - 1.3.1. Duplicar, selección interactiva y grupos de selección y elementos
 - 1.3.2. Capas, herramientas Grid, Snap y Punto de Pivote
 - 1.3.3. Vínculos, sistemas de coordenadas, acciones, vistas y aislar geometría
- 1.4. Modificadores paramétricos
 - 1.4.1. Doblar, afilar, sesgar y girar
 - 1.4.2. Estirar y estrujar
 - 1.4.3. Ondear, ola y ruido
 - 1.4.4. Enrejado y espejo
 - 1.4.5. Empujar y relajar
 - 1.4.6. Rebanado, cubierta
- 1.5. Modificadores de deformación libre
 - 1.5.1. Modificadores FFD
 - 1.5.2. Modificadores FFD Cyl
 - 1.5.3. Modificadores FFD Box
- 1.6. Objetos de composición
 - 1.6.1. Operaciones binarias o "Booleanas"
 - 1.6.2. Dispersión de Objetos o "Scatter"
 - 1.6.3. Morfismo o "Morph"

- 1.7. Formas 2D
 - 1.7.1. Ranuras y sus opciones
 - 1.7.2. La línea y tipos de Vértice
 - 1.7.3. Subobjeto Vértice, segmento y ranura
- 1.8. Formas 2D. Avanzado
 - 1.8.1. Edición de ranuras y uso de red herramienta Snap para crear formas 2D
 - 1.8.2. Modificadores paramétricos
 - 1.8.3. Ranuras extendidas y la sección
- 1.9. Modificadores de ranura
 - 1.9.1. Extrusión
 - 1.9.2. Herramienta Bevel
 - 1.9.3. Comando barrido o "Sweep"
 - 1.9.4. Comando tornear o "Lathe"
- 1.10. Objetos de composición
 - 1.10.1. Función "Loft"
 - 1.10.2. Uso del programa Terrain
 - 1.10.3. Función "Shape Merge" en 3DS Max

Asignatura 2. Modelado 3D con 3DS Max avanzado

- 2.1. Edición de mallas. Poligonal
 - 2.1.1. Edición poligonal
 - 2.1.2. Paneles, selección y selección flexible
 - 2.1.3. Modificadores: "TurboSmooth", "MeshSmooth" y "HSDS"
- 2.2. Edición de mallas. Geometría
 - 2.2.1. Edición de vértices, arista y borde
 - 2.2.2. Edición de polígono, elemento y geometría
 - 2.2.3. Geometría. Planos de corte y añadido de resolución
- 2.3. Edición de mallas. Grupos de selección
 - 2.3.1. Alineado y visibilidad de geometría
 - 2.3.2. Selección. Subobjetos, IDs material y grupos de suavizado
 - 2.3.3. Subdivisión de superficie y pintado de vértices



- 2.4. Edición de mallas. Superficie
 - 2.4.1. Desplazamiento de geometría y pincel de deformación
 - 2.4.2. Modo plano y "Editable Mesh"
 - 2.4.3. Herramientas "Splines" y "Surface"
- 2.5. Edición de mallas avanzado
 - 2.5.1. Herramienta parche editable o "Editable Patch"
 - 2.5.2. Uso de plantillas o "Model Sheet" para el modelado
 - 2.5.3. Simetría
- 2.6. Personalización de usuario
 - 2.6.1. Herramientas "Display Floater" y "Panel Display"
 - 2.6.2. Propiedades de Objeto y Preferencias
 - 2.6.3. Personalización: menús y colores
 - 2.6.4. Configuración de visores
- 2.7. Distribución de objetos
 - 2.7.1. Vista ortográfica
 - 2.7.2. Herramienta de espaciado e instantánea o "SnapShot"
 - 2.7.3. Herramienta de clonado y alineado
 - 2.7.4. Matrices. Array
- 2.8. Operaciones geométricas
 - 2.8.1. Combinación poligonal y paramétrica
 - 2.8.2. Combinación poligonal y formas
 - 2.8.3. Combinación poligonal y binarios
 - 2.8.4. Combinación poligonal, paramétrica y binario
- 2.9. Otras herramientas
 - 2.9.1. Loops, restricciones y división de aristas
 - 2.9.2. Función "Isoline" y colapsar modificadores
 - 2.9.3. Contador de polígonos y tipos de optimización

- 2.10. Herramienta "Plugins" y Secuencia de comandos o "Script"
 - 2.10.1. Funciones de "Plugins" y "Scripts"
 - 2.10.2. Creación de hierbas y fibras con programa "Grass-o-matic"
 - 2.10.3. Herramienta "Plugin Greeble"
 - 2.10.4. Herramienta "Script Voronoï"

Asignatura 3. Modelado 3D con Graphite Tool

- 3.1. Interfaz
 - 3.1.1. Funcionalidad
 - 3.1.2. Habilitar la herramienta
 - 3.1.3. Interfaz
- 3.2. Subobjetos y selección
 - 3.2.1. Subobjetos
 - 3.2.2. Modificar topología
 - 3.2.3. Modificar selección
- 3.3. Edición
 - 3.3.1. Lenguaje "Swift Loop"
 - 3.3.2. Herramienta "Paint Connect"
 - 3.3.3. Herramienta "Constraints"
- 3.4. Geometría
 - 3.4.1. Relax
 - 3.4.2. Adjuntar y separar
 - 3.4.3. Crear y colapso
 - 3.4.4. Cuadricular y cortar
- 3.5. Herramientas semejantes al modo poligonal
 - 3.5.1. Polígono
 - 3.5.2. Bucle
 - 3.5.3. Puertos Tris
 - 3.5.4. Subdivisión
 - 3.5.5. Función "Visibility"
 - 3.5.6. Función alinear
 - 3.5.7. Función Suavizar y endurecer

- 3.6. Función "Polydraw" 1
 - 3.6.1. Técnicas "Drag" y "Conform"
 - 3.6.2. Función "Step Build" sobre red o "Grid"
 - 3.6.3. Función "Step Build" sobre superficie o "Surface"
- 3.7. Función "PolyDraw" 2
 - 3.7.1. Formas y topología
 - 3.7.2. Técnicas "Splines" y "Strips"
 - 3.7.3. Superficies y ramas
- 3.8. Programa Paint Deform
 - 3.8.1. Herramienta Pincel "Shift" y sus opciones
 - 3.8.2. Herramienta Pincel "Push/Pull" y sus opciones
 - 3.8.3. Herramienta "Mirror" y otras opciones
- 3.9. Selección
 - 3.9.1. Selecciones cerradas, abiertas y guardar selecciones
 - 3.9.2. Seleccionar por superficies, normales, perspectiva o parámetros "random"
 - 3.9.3. Seleccionar por vértices, distancia, simetría o color
- 3.10. Pintado con objetos
 - 3.10.1. Catálogo de objetos
 - 3.10.2. Opciones del pincel
 - 3.10.3. Funcionalidad

Asignatura 4. Modelado 3D con ZBrush

- 4.1. Programa ZBrush
 - 4.1.1. Interfaz y controles básicos
 - 4.1.2. Subherramientas, simetría, transposición y deformación
 - 4.1.3. Pinceles y Alphas
- 4.2. Herramientas principales
 - 4.2.1. Máscaras y poligrupos
 - 4.2.2. Subdivisiones, herramientas "Dynamesh" y "ZRemesher"
 - 4.2.3. Funciones "Modify", "Topology", "Matcaps"

- 4.3. Herramientas de modificación
 - 4.3.1. Programación con herramienta "Multi Mesh"
 - 4.3.2. Programación con "Layers" y "Morph Target"
 - 4.3.3. Proyecciones y extractos
- 4.4. Herramientas avanzadas
 - 4.4.1. Herramientas "Crease" y "bevel"
 - 4.4.2. Herramientas "Surface" y "Shadowbox"
 - 4.4.3. Herramienta "Decimation Master"
- 4.5. Herramientas "ZSpheres" y "Adaptive Skin"
 - 4.5.1. Controles de "ZSpheres"
 - 4.5.2. Herramienta "ZSketch"
 - 4.5.3. Herramienta "Adaptive Skin"
- 4.6. Dynamesh y Zremesher avanzado
 - 4.6.1. Operadores binarios
 - 4.6.2. Herramientas y Pinceles
 - 4.6.3. Controladores "Zremesher" usando guías
- 4.7. Pinceles Curve
 - 4.7.1. Controles y modificadores
 - 4.7.2. Herramienta "Curve Surface" y otros pinceles
 - 4.7.3. Creación de pinceles con programa Curve
- 4.8. Modelado de superficies duras o "Hard Surface"
 - 4.8.1. Segmentos con máscaras
 - 4.8.2. Herramienta "Polygroupit"
 - 4.8.3. Herramienta "Panel loops"
 - 4.8.4. Herramienta "ZModeler"
- 4.9. Modificadores
 - 4.9.1. Función "Extender" y "Multi Slice"
 - 4.9.2. Función "Deformer" y "Blend twist"
 - 4.9.3. Función aplanar o "Flatten"
 - 4.9.4. Funciones doblar o "Bend Arc" y "Bend curve"
- 4.10. Programa Transpose Master
 - 4.10.1. Posar a un personaje con Transpose Master
 - 4.10.2. Corregir detalles
 - 4.10.3. Preparar personaje para el render

Asignatura 5. Texturizado

- 5.1. Texturizado
 - 5.1.1. Transformación de imagen o "Bakeo"
 - 5.1.2. Teoría básica del renderizado basado en condiciones reales
 - 5.1.3. Texturizado Básico y compuesto
 - 5.1.4. Texturas repetibles o "tileables"
- 5.2. Coordenadas de mapeado
 - 5.2.1. Desenvolver y costuras
 - 5.2.2. Editor de archivos UVWs
 - 5.2.3. Opciones del editor
- 5.3. ID de Objeto
 - 5.3.1. Asignación de IDs y funcionalidad
 - 5.3.2. Material multi subobjeto
 - 5.3.3. Aplicación de materiales como instancias
- 5.4. HighPoly y "bakeo" de normales en 3DS Max
 - 5.4.1. Alto y bajo poligonaje
 - 5.4.2. Ajustes de proyección
 - 5.4.3. "Bakeado" de textura normal
 - 5.4.4. Ajustes Normal Map
- 5.5. "Bakeo" otros materiales en 3DS Max
 - 5.5.1. Aplicación y "bakeo" mapa difuso
 - 5.5.2. Material compuesto
 - 5.5.3. Ajuste de máscaras
- 5.6. Retopología en 3DS Max
 - 5.6.1. Herramientas de retopología
 - 5.6.2. Retopología con programa "Graphite Tool"
 - 5.6.3. Ajustes de la retopología
- 5.7. Texturizado con 3DS Max
 - 5.7.1. Propiedades de Materiales
 - 5.7.2. "Bakeado" de texturas
 - 5.7.3. Tostado de textura

- 5.8. Texturizado con programa Photoshop
 - 5.8.1. Plantillas de coordenadas
 - 5.8.2. Añadir detalles en Photoshop y reimportar plantillas con texturas
 - 5.8.3. Ampliar o "tilear" una textura
 - 5.8.4. Crear Normal Map
- 5.9. Coordenadas de mapeado con programa "Zbrush"
 - 5.9.1. Control de herramienta "Painting"
 - 5.9.2. Desencapsular o "Unwrap" y aplanar o "Flatten"
- 5.10. Texturizado con programa "Zbrush"
 - 5.10.1. Modo pintura
 - 5.10.2. Modo ruido o "Noise Maker"
 - 5.10.3. Proyección de imágenes

Asignatura 6. Texturizado con *Substance Painter*

- 6.1. Programa Substance Painter
 - 6.1.1. Crear nuevo proyecto y reimportar modelos
 - 6.1.2. Controles básicos e Interfaz. Vistas 2D y 3D
 - 6.1.3. Funciones de texturizado o "Bakes"
- 6.2. Capas de "bakeo"
 - 6.2.1. Técnica oclusión ambiental
 - 6.2.2. Técnica curvatura
 - 6.2.3. Establecer posición
 - 6.2.4. ID, Normal, grosor o "Thickness"
- 6.3. Capas
 - 6.3.1. Base Color
 - 6.3.2. Aspereza o "Roughness"
 - 6.3.3. Apariencia metálica
 - 6.3.4. Tipo de material
- 6.4. Máscaras y generadores
 - 6.4.1. Capas y mapeo de UVs
 - 6.4.2. Máscaras
 - 6.4.3. Generadores procedurales

- 6.5. Material base
 - 6.5.1. Tipos de materiales
 - 6.5.2. Generadores customizados
 - 6.5.3. Creación desde 0 de un material base
- 6.6. Pinceles
 - 6.6.1. Parámetros y pinceles predefinidos
 - 6.6.2. Herramientas "Alphas", "lazy mouse" y simetría
 - 6.6.3. Crear pinceles y guardarlos
- 6.7. Partículas
 - 6.7.1. Pinceles de partículas
 - 6.7.2. Propiedades de las partículas
 - 6.7.3. Partículas utilizando máscaras
- 6.8. Proyecciones
 - 6.8.1. Preparar las texturas
 - 6.8.2. Método de plantilla o "Stencil"
 - 6.8.3. Método de Clonado
- 6.9. Programa Substance Share/Source
 - 6.9.1. Programa Substance Share
 - 6.9.2. Programa Substance Source
 - 6.9.3. Textures.com
- 6.10. Terminología
 - 6.10.1. Concepto de "Normal Map"
 - 6.10.2. Conceptos de relleno o "Padding"
 - 6.10.3. Concepto de "Bleed"
 - 6.10.4. Concepto de mapa de bits o "Mipmapping"

Asignatura 7. Renderizado

- 7.1. Programa Marmoset Toolbag
 - 7.1.1. Preparación de la Geometría y formato FBX
 - 7.1.2. Conceptos básicos. Importación de la geometría
 - 7.1.3. Vínculos y materiales

- 7.2. Programa Marmoset Toolbag. Sky
 - 7.2.1. Entorno ambiental
 - 7.2.2. Puntos de luces
 - 7.2.3. Luces fuera del Sky
- 7.3. Programa Marmoset Toolbag. Detalles
 - 7.3.1. Sombra y Pose
 - 7.3.2. Materiales Procedurales
 - 7.3.3. Canales y Reflexión
- 7.4. Renderizado en tiempo real con programa Marmoset Toolbag
 - 7.4.1. Exportación Imagen con Transparencia
 - 7.4.2. Exportación Interactiva. Marmoset Viewer
 - 7.4.3. Exportación Película
- 7.5. Programa Marmoset Toolbag. Cámaras animadas
 - 7.5.1. Preparación del Modelo
 - 7.5.2. Cámara
 - 7.5.3. Cámara principal. Animación interactiva
- 7.6. Programa Marmoset Toolbag. Cámaras animadas avanzadas
 - 7.6.1. Añadir nuevas cámaras
 - 7.6.2. Animación paramétrica
 - 7.6.3. Detalles finales
- 7.7. Programa Marmoset Toolbag 4. Raytrace
 - 7.7.1. Función "Subsurface"
 - 7.7.2. Función "Ray Tracing"
 - 7.7.3. Añadir cámaras y renderizado de mapas
- 7.8. Renderizado con programa Substance Painter. IRay
 - 7.8.1. Configuración de IRay
 - 7.8.2. Función visualizar o "Viewer Settings"
 - 7.8.3. Función monitor o "Display Settings"
- 7.9. Renderizado con programa ZBRush
 - 7.9.1. Configuración de materiales
 - 7.9.2. Función Render y luces
 - 7.9.3. Máscaras "BPR" y renderizado final en programa Photoshop

- 7.10. Renderizado con programa Keyshot
 - 7.10.1. De programa Zbrush a programa Keyshot
 - 7.10.2. Materiales e Iluminación
 - 7.10.3. Composición en programa Photoshop e Imagen final

Asignatura 8. Renderizado con motor V-Ray en 3DS Max

- 8.1. Asignación del Motor de Render V-Ray
 - 8.1.1. Preparación del espacio de render
 - 8.1.2. Opciones de configuración de render
 - 8.1.3. Optimizar tiempo de render
- 8.2. Iluminación y creación de luces
 - 8.2.1. Iluminación a 3 puntos
 - 8.2.2. Configuración de luces
 - 8.2.3. Función Render Región
- 8.3. Creación y aplicación de materiales
 - 8.3.1. Materiales para V-Ray
 - 8.3.2. Configuración de los materiales V-Ray
 - 8.3.3. Función auto iluminación
- 8.4. De programa Substance Painter a programa V-Ray
 - 8.4.1. Conectar nodos y ajustes del material
 - 8.4.2. "Presets" de exportación
 - 8.4.3. Configurar herramienta "Smart Material" en V-Ray
- 8.5. Detalles y posicionamiento en la escena
 - 8.5.1. Aplicación de las sombras según la posición del modelo
 - 8.5.2. Ajustar modelo y silueta
 - 8.5.3. Base metálica
- 8.6. Redondeado de superficies
 - 8.6.1. Herramienta V-RayEdgeTex
 - 8.6.2. Funcionalidad y configuración
 - 8.6.3. Renderizado con y sin redondeado
- 8.7. Campo de visión
 - 8.7.1. La Cámara y el Plano
 - 8.7.2. Apertura de la cámara
 - 8.7.3. Campo de visión

- 8.8. Técnicas Oclusión Ambiental e Iluminación Global
 - 8.8.1. Funciones GI y Render Elements
 - 8.8.2. Herramienta V-RayExtraTex y V-RayDirt
 - 8.8.3. Multiplicador de la Iluminación Global
- 8.9. Renderizado de un fotograma estático
 - 8.9.1. Ajustar valores de Render
 - 8.9.2. Guardar renderizado final
 - 8.9.3. Composición del Oclusión Ambiental
- 8.10. Renderizado de una secuencia
 - 8.10.1. Animación de la cámara
 - 8.10.2. Opciones de renderizado para secuencia
 - 8.10.3. Montaje de fotogramas para la secuencia

Asignatura 9. Personajes

- 9.1. Tipos de personajes
 - 9.1.1. Realistas y cartoon/estilizados
 - 9.1.2. Humanoides y criaturas
 - 9.1.3. Anatomía y proporciones
- 9.2. Tips para trabajar con programa ZBrush
 - 9.2.1. Trabajar con referencias y transparencias. Encaje y transformación del 2D al 3D
 - 9.2.2. Unión de piezas con Dynamesh. Trabajar por piezas o en conjunto con polygroups y ZRemesher
 - 9.2.3. Técnicas de "Lazy Mouse" y "GoZ"
- 9.3. Esculpido de una cabeza en programa ZBrush
 - 9.3.1. Formas primarias y proporciones
 - 9.3.2. Párpados y ojos
 - 9.3.3. Nariz, orejas y labios
 - 9.3.4. ZRemesher para una cabeza
 - 9.3.5. Cejas y pestañas
 - 9.3.6. Detalles y refinamiento
- 9.4. Indumentarias
 - 9.4.1. Ropa
 - 9.4.2. Armadura
 - 9.4.3. Detalles modelados
- 9.5. Tips para modelar
 - 9.5.1. Manos
 - 9.5.2. Pelo estilizado
 - 9.5.3. Detalles extra con imagen Alpha
- 9.6. Tips para modelar tipos de materiales
 - 9.6.1. Plumas
 - 9.6.2. Rocas o minerales
 - 9.6.3. Escamas
- 9.7. Pelo con programa ZBrush
 - 9.7.1. Pinceles Curve
 - 9.7.2. Pelo largo con pincel curve
 - 9.7.3. Pelo corto o de animal
- 9.8. Pelo con programa Xgen
 - 9.8.1. Referencias y preparación de la herramienta
 - 9.8.2. Aplicación de modificadores y herramientas en profundidad
 - 9.8.3. Iluminación y renderizado
- 9.9. Posado con programa Transpose Master
 - 9.9.1. Trabajar con máscaras suavizadas, mover y rotar
 - 9.9.2. La importancia de la silueta
 - 9.9.3. Corregir y terminar de detallar
- 9.10. Accesorios del personaje y Entorno
 - 9.10.1. Accesorios y Armas. Elementos que hablan de la historia del personaje
 - 9.10.2. Elementos del entorno y fondo. Realzar el personaje
 - 9.10.3. Iluminación propia para el personaje

Asignatura 10. Exportación a Unreal

- 10.1. Programa Unreal Engine
 - 10.1.1. Función "Game Exporter"
 - 10.1.2. Crear nuevo proyecto y controles
 - 10.1.3. Importar modelos a Unreal
- 10.2. Propiedades básicas de los materiales
 - 10.2.1. Crear materiales y nodos
 - 10.2.2. Herramienta "Constant" y sus valores
 - 10.2.3. Herramienta "Texture Sample"
- 10.3. Nodos comunes de los materiales
 - 10.3.1. Herramienta "Multiply"
 - 10.3.2. Herramienta "Texture Coordinate"
 - 10.3.3. Herramienta "Add"
 - 10.3.4. Herramienta "Fresnel"
 - 10.3.5. Herramienta "Panner"
- 10.4. Materiales y bloom
 - 10.4.1. Herramienta "Linear Interpolate"
 - 10.4.2. Herramienta "Power"
 - 10.4.3. Herramienta "Clamp"
- 10.5. Texturas para modificar el material
 - 10.5.1. Máscaras
 - 10.5.2. Texturas transparentes
 - 10.5.3. Herramienta "Match Color"
- 10.6. Iluminación Básica
 - 10.6.1. Fuentes de luz
 - 10.6.2. Luz diurna o "skylight"
 - 10.6.3. Niebla
- 10.7. Iluminación de relleno y creativa
 - 10.7.1. Puntos de luz
 - 10.7.2. Técnicas de "Spot light" y luz recta
 - 10.7.3. Objetos como fuentes de luz
- 10.8. Iluminación nocturna
 - 10.8.1. Propiedades de las fuentes de luz
 - 10.8.2. Propiedades del efecto de niebla o "Fog"
 - 10.8.3. Propiedades de la luz diurna o "Skylight"
- 10.9. Mapas de luz o "Lightmaps"
 - 10.9.1. Modos de visor
 - 10.9.2. Mejorar resolución de los mapas de luz
 - 10.9.3. Iluminación mediante "Lightmass importance volumen"
- 10.10. Renderizado
 - 10.10.1. Cámaras y sus parámetros
 - 10.10.2. Post procesado básico
 - 10.10.3. Renderizado mediante "High resolution screenshot"



Profundizarás en el manejo de herramientas como 3DS Max, Substance Painter o ZBrush a lo largo de esta Maestría"

04

Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



“

Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:



Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”



¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.



¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico convalidaciones@techtitute.com adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.



¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

Procedimiento paso a paso





Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.

05

Objetivos docentes

Esta Maestría Oficial Universitaria se ha llevado a cabo con la premisa de proporcionar al alumno punteros conocimientos y sofisticadas destrezas en materia de Modelado 3D y Textura. A través de este programa, profundizará en la utilización de herramientas como *3DS Max*, *Substance Painter* o *ZBrush*, con el fin de generar creaciones artísticas de excelente nivel. Dicho aprendizaje, además, será compatible con los quehaceres diarios del estudiante.

*Living
SUCCESS*





“

*Sitúate como un profesional de referencia
en el campo del Modelado 3D y Textura
por medio de esta titulación de TECH”*



Objetivos generales

- ♦ Conocer en profundidad todos los pasos para crear un modelado 3D propio de un profesional
- ♦ 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

Asignatura 1. Modelado 3D con 3DS Max

- ♦ Conocer los componentes más importantes y funcionales del programa 3DS Max
- ♦ Indagar en la interfaz del mismo y sus controles
- ♦ Transformar la geometría y conseguir la forma deseada de la manera más rápida y eficiente

Asignatura 2. Modelado 3D con 3DS Max avanzado

- ♦ Personalizar las funciones del programa para utilizarlo de la forma más rápida y eficiente, según cada profesional
- ♦ Emplear las herramientas más avanzadas del software en beneficio del modelado

Asignatura 3. Modelado 3D con Graphite Tool

- ♦ Emplear los principales componentes de Graphite Tool
- ♦ Conocer su interfaz para alcanzar resultados más profesionales en menos tiempo
- ♦ Comparar las herramientas con sus semejantes al modo poligonal
- ♦ Identificar errores en modelados 3D y saber solucionarlos de la forma más inteligente y conveniente

Asignatura 4. Modelado 3D con ZBrush

- ♦ Analizar en profundidad los elementos que conforman el programa ZBrush
- ♦ Optimizar el modelo y evitar posibles problemas tras el refinamiento
- ♦ Saber cuándo utilizar cada una de las herramientas del programa
- ♦ Comprender en profundidad la utilización de la herramienta *Hard Surface* para realizar el modelado inorgánico dentro del programa

Asignatura 5. Texturizado

- ♦ Conocer y entender todos los mapas de texturas y su aplicación al modelado
- ♦ Identificar los tipos de materiales existentes y comprender su funcionamiento
- ♦ Crear un mapa desde el inicio o modificar uno ya existente
- ♦ Comprender las coordenadas de mapeado de un modelo 3D para su posterior trabajo en el texturizado

Asignatura 6. Texturizado con *Substance Painter*

- ♦ Analizar las características y opciones que ofrece el programa *Substance Painter*, el más usado para texturizado en el mundo de los videojuegos actualmente
- ♦ Identificar las distintas capas de un material y su funcionalidad en el modelado
- ♦ Indagar en los pinceles, la forma de emplearlos y personalizarlos
- ♦ Utilizar diversos métodos para modificar texturas

Asignatura 7. Renderizado

- ♦ Aplicar la herramienta de renderizado y el posicionamiento de las luces para crear un entorno ambiental adecuado para un modelo
- ♦ Crear cámaras para conseguir la mejor perspectiva tridimensional, teniendo en cuenta los aspectos esenciales de una animación de cámara para crear un render animado

Asignatura 8. Renderizado con motor V-Ray en 3DS Max

- ♦ Establecer las opciones de render para asignar el motor deseado
- ♦ Conocer los materiales y los nodos propios de V-Ray
- ♦ Migrar las texturas creadas en Substance Painter al motor V-Ray
- ♦ Configurar la iluminación de una escena





Asignatura 9. Personajes

- ♦ Crear un personaje desde el inicio hasta el render
- ♦ Conocer las técnicas para trabajar de forma más eficiente con ZBrush
- ♦ Saber cuándo utilizar un método u otro dependiendo de la situación
- ♦ Resolución los problemas que pueden surgir durante el transcurso de la realización de un modelado

Asignatura 10. Exportación a Unreal

- ♦ Manejar el motor *Unreal Engine* para desenvolverse a la perfección a la hora de trabajar con un modelo 3D y sus texturas
- ♦ Generar efectos en las texturas e iluminar una escena de forma realista según el ambiente que se desee alcanzar

“

Obtén la posibilidad de desarrollar tus funciones en punteros proyectos profesionales que requieran especialistas en Modelado 3D”

06

Salidas profesionales

El perfil del alumno de la Maestría Oficial Universitaria en Modelado 3D y Textura es el de un profesional con inquietud por extraer el máximo nivel a sus composiciones artísticas tridimensionales. Una vez finalizada esta titulación, los egresados serán capaces de utilizar a la perfección las herramientas digitales más punteras en esta área y de generar diseños 3D de primera calidad. Así, los especialistas estarán preparados para enfrentarse con solvencia a todos los desafíos que presente este sector.

Upgrading...





“

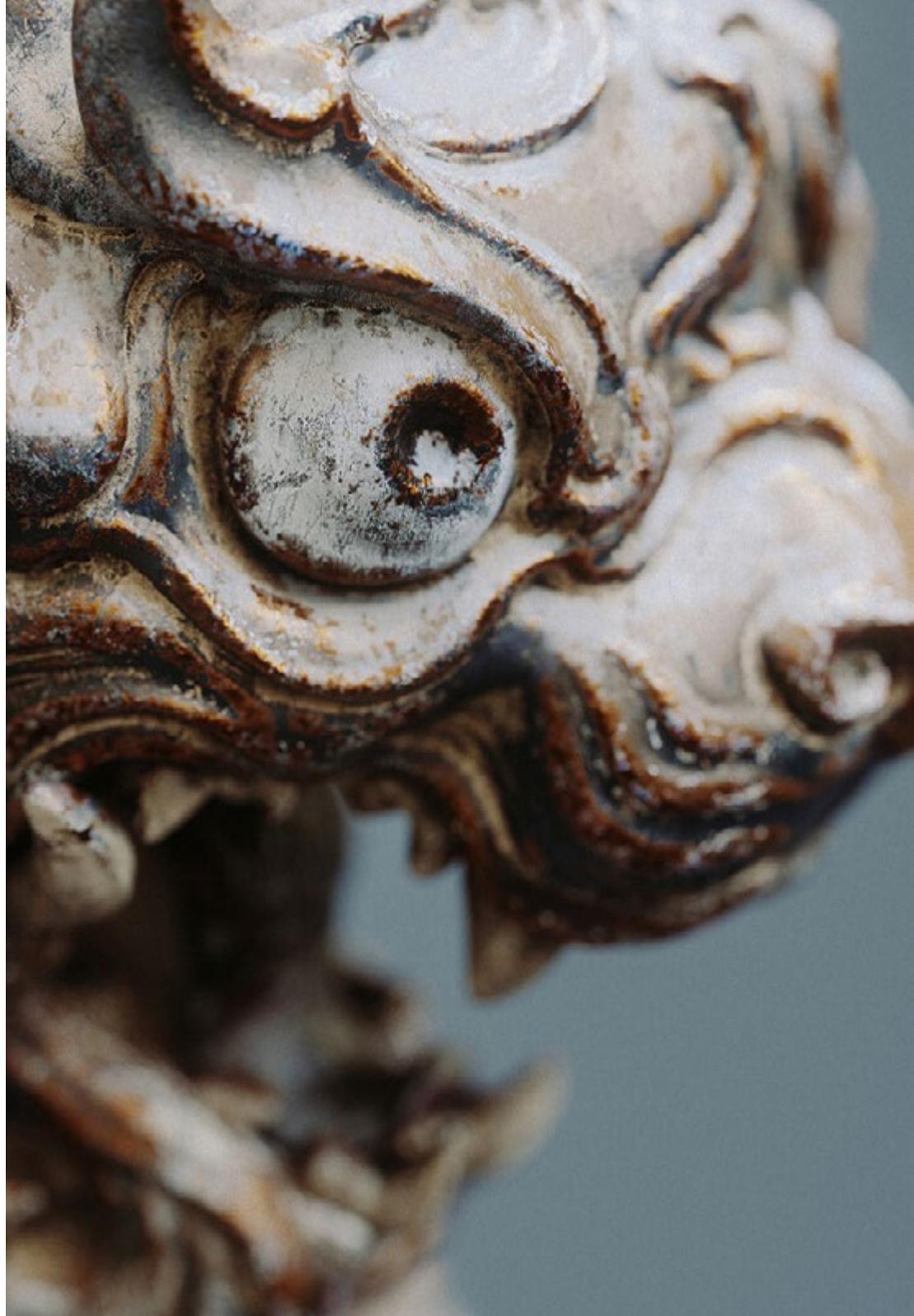
Goza de unas excelentes perspectivas profesionales en el ámbito del modelado 3D gracias a esta Maestría de TECH”

Perfil del egresado

El alumno de este programa estará en disposición de desarrollar sus funciones de manera efectiva en los proyectos que requieran modelados tridimensionales de primer nivel, tales como aquellos relacionados con ámbitos industriales, audiovisuales o de diseño gráfico. A través del profundo conocimiento de los *softwares* más populares en el ámbito del modelado 3D y del manejo de las técnicas más sofisticadas en dicho campo, obtendrá la posibilidad de generar composiciones artísticas sobresalientes, adaptadas a las necesidades de cada empresa que precise sus servicios.

Dominarás softwares de Modelado 3D como Maya, donde aplicarás técnicas sofisticadas para crear modelos tridimensionales de alta calidad.

- ♦ **Creatividad e Innovación:** Los profesionales desarrollan la capacidad de generar ideas originales y soluciones innovadoras en el proceso de modelado 3D y texturización, aplicando el pensamiento creativo para diseñar texturas y formas que enriquezcan la representación visual
- ♦ **Adaptabilidad y Flexibilidad:** Se cultiva la habilidad de adaptarse a cambios en técnicas, herramientas y enfoques en modelado 3D y texturas, así como a las necesidades del cliente y las tendencias del mercado
- ♦ **Presentación y Defensa de Proyectos:** Los egresados desarrollan habilidades para presentar y defender sus proyectos de modelado 3D y texturas de manera efectiva ante audiencias diversas, utilizando técnicas de comunicación que destacan la creatividad y el valor de sus diseños
- ♦ **Comunicación Intercultural:** Se desarrollan habilidades para comunicarse y trabajar en entornos multiculturales, entendiendo y respetando las diversas perspectivas que pueden influir en el diseño y la producción de modelos y texturas en 3D



Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. Artista 3D: Este profesional se encarga de crear modelos tridimensionales para diversas aplicaciones, incluyendo videojuegos, cine, y animación, utilizando técnicas de modelado y texturización avanzadas.

Responsabilidades: Desarrollar modelos 3D detallados y aplicar texturas realistas, colaborando con equipos de producción para asegurar que los modelos cumplan con los estándares de calidad visual y técnica.

2. Diseñador de Personajes: Este especialista se enfoca en la creación de personajes tridimensionales para medios digitales, asegurando que sean visualmente atractivos y funcionales para la animación y la interacción en videojuegos.

Responsabilidades: Conceptualizar y modelar personajes, aplicar texturización y rigging, y colaborar con animadores para preparar los personajes para la producción.

3. Escultor Digital: Utiliza software de escultura digital para crear obras de arte tridimensionales, explorando formas y texturas en el ámbito del arte contemporáneo y la visualización.

Responsabilidades: Diseñar y modelar esculturas digitales, experimentar con técnicas de texturización, y presentar obras en exposiciones o plataformas digitales.

4. Productor de Contenidos Digitales: Supervisa la producción de proyectos que involucren modelado 3D y texturización, coordinando entre diferentes departamentos para asegurar la calidad y el cumplimiento de plazos.

Responsabilidades: Gestionar equipos de trabajo, planificar el cronograma de producción y garantizar que los productos finales cumplan con los requisitos técnicos y estéticos del cliente.

5. Animador 3D: Su labor consiste en dar vida a los modelos 3D, creando animaciones fluidas y expresivas que se integran en proyectos de cine, videojuegos o publicidad.

Responsabilidades: Riggear modelos 3D, crear animaciones y efectos visuales, y colaborar con directores y otros animadores para lograr la visión creativa del proyecto.

6. Desarrollador de Videojuegos: Este especialista aplica sus conocimientos de modelado 3D y texturización en la creación de entornos y personajes dentro de videojuegos, garantizando una experiencia inmersiva para los jugadores.

Responsabilidades: Diseñar y modelar personajes y escenarios, colaborar con diseñadores de juego y programadores, y realizar pruebas para asegurar que el contenido se integre adecuadamente en el motor del juego.

7. Consultor en Arte Digital: Asesora a empresas y organizaciones sobre la implementación de técnicas de modelado y texturización en sus proyectos creativos y de marketing.

Responsabilidades: Ofrecer asesoría sobre tendencias en arte digital, desarrollar propuestas creativas para la implementación de proyectos y colaborar en campañas de promoción que involucren el uso de modelado 3D.



Aplicarás técnicas de iluminación que mejoren la presentación visual de los modelos 3D, creando efectos atmosféricos y realistas que realcen la apariencia final del producto”

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu
competencia
lingüística*



“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría Oficial Universitaria de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

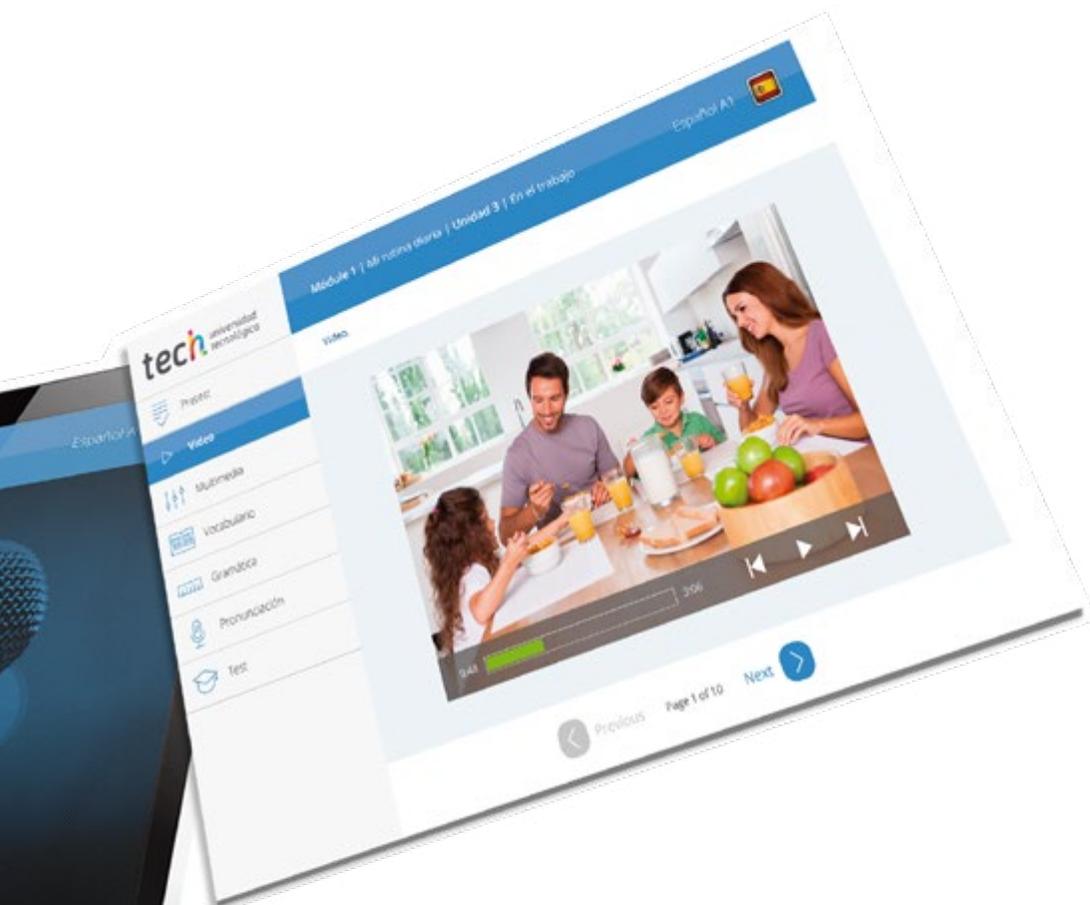
En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“

Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría Oficial Universitaria”





TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Maestría Oficial Universitaria, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria

“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



08

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 intenso 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.

*Excelencia.
Flexibilidad.
Vanguardia.*



“

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.



09

Cuadro docente

Con el fin de dotar del máximo nivel educativo a sus titulaciones, esta Maestría Oficial Universitaria de Modelado 3D y Texturas de TECH está dirigida e impartida por expertos de primera categoría en el campo del Modelado y el Diseño Tridimensional. Todos estos especialistas han desarrollado sus funciones en empresas del sector audiovisual, participando en proyectos de diversa índole. Por ende, los conocimientos que le trasladarán a sus alumnos a lo largo del programa gozarán de una completísima aplicabilidad profesional.



“

Especialízate en Modelado 3D y Textura junto a expertos en la materia que han desarrollado sus funciones en punteras empresas del mundo audiovisual”

Dirección



Dra. Vidal Peig, Teresa

- Especialista en Artes y Tecnología (arte digital, 2D, 3D, VR y AR)
- Diseñadora y creadora de bocetos de personajes 2D para videojuegos para móvil
- Diseñadora en Sara Lee, Motos Bordy, Hebo y Full Gass
- Docente y directora de Máster en Programación de Videojuegos
- Docente en la Universidad de Girona
- Doctora en Arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña
- Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona

Profesores

D. Alcalde Perelló, Dimas

- ◆ Especialista en la creación artística para videojuegos y juegos aplicados
- ◆ Lead artist en BluetechWorlds
- ◆ Docente en el grado Creación artística para videojuegos y juegos aplicados, ENTI UB
- ◆ Graduado en Creación artística para videojuegos y juegos aplicados por la Universitat de Barcelona
- ◆ Máster universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas por la Universidad de la Rioja UNIR
- ◆ Técnico en Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos por el Centro de estudios fotográficos

D. Llorens Aguilar, Víctor

- ◆ Experto en Modelado 3D
- ◆ Docente en cursos relacionados con el Modelado 3D
- ◆ Docente de Scratch en escuelas privadas
- ◆ Titulado en Grado Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Dña. Cedrán Rojo, Alba

- ◆ Experta en Animación 3D y Modelado 3D
- ◆ Diseñadora en el área de Responsabilidad Social Audiovisual "Documentales Web"
- ◆ Graduada en Creación Artística para Videojuegos y Juegos Aplicados por la Universidad de Barcelona, ENTI-UB
- ◆ Máster en Animación de Personajes 3D con Maya por Animum Creativity Advanced School
- ◆ Técnica superior en Dirección Artística y Audiovisuales por la escuela ITES Imagen y Sonido de Barcelona

Dña. Jiménez Vaquero, Laura

- ◆ Modeladora Orgánica y de props, *grooming*, *texturing* y *shading artist*
- ◆ Modeladora 3D de Orgánico e Inorgánico en Utopia Avatars en EGO W3RLD
- ◆ Desarrollo de modelado 3D *hard surface* para campañas publicitarias en Kutuko Studio
- ◆ Desarrollo del modelado orgánico para campaña publicitaria en Nein Club
- ◆ Desarrollo de modelados 3D para interiorismo en Miltidesign
- ◆ Realización y coordinación de la exposición colectiva de mujeres "Femenino plural"
- ◆ Trabajo de imagen para animación 2D "Naturaleza Encendida" en el Real Jardín Botánico de Madrid
- ◆ Graduada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid
- ◆ Máster en Modelado Orgánico por Lightbox Academy



Todos los docentes de este programa acumulan una amplia experiencia, ofreciéndote una perspectiva innovadora sobre los principales avances en este campo de estudios"

10

Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Modelado 3D y Texturas es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.



“

*Obtén un título oficial de la
Maestría en Modelado 3D y
Texturas y da un paso adelante
en tu carrera profesional”*

El plan de estudios de esta Maestría Oficial Universitaria en Modelado 3D y Texturas se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE 20231249, de fecha 10/05/2023, en modalidad no escolarizada. Otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Al documento oficial de RVOE expedido por el SEP se puede acceder desde el siguiente enlace:



[Ver documento RVOE](#)



Supera con éxito este programa y recibe tu titulación oficial para ejercer con total garantía en un campo profesional exigente como Modelado 3D y Texturas”

Este título permitirá al alumno desempeñar las funciones profesionales al más alto nivel y su reconocimiento académico asegura que la formación cumple con los estándares de calidad y exigencia académica establecidos en México y a nivel internacional, garantizando la validez, pertinencia y competitividad de los conocimientos adquiridos para ponerlos en práctica en el entorno laboral.

Además, de obtener el título de Maestría Oficial Universitaria con el que podrá optar a puestos bien remunerados y de responsabilidad como profesional, este programa **permitirá al alumno el acceso a los estudios de nivel de Doctorado** con el que progresar en la carrera académica. .

Título: **Maestría en Modelado 3D y Texturas**

No. de RVOE: **20231249**

Fecha de vigencia RVOE: **10/05/2023**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

11

Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Modelado 3D y Texturas**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.





“

Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con validez internacional”

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Modelado 3D y Texturas** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: homologacion@techtute.com.

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.





El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.



El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título”

12

Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Modelado 3D y Texturas** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ante la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.



“

Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales”

La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Modelado 3D y Texturas** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: requisitosdeacceso@techtitute.com.

*Cumple con los requisitos de acceso
y consigue ahora tu plaza en esta
Maestría Oficial Universitaria.*





“

Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera”

13

Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Máster Oficial Universitario más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (documento de identificación oficial, pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: procesodeadmission@techtute.com.



Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.



Nº de RVOE: 20231249

**Maestría Oficial
Universitaria
Modelado 3D y Texturas**

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **10/05/2023**

Maestría Oficial Universitaria Modelado 3D y Texturas

Nº de RVOE: 20231249

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad

