

Máster Profesional

Modelado 3D Texturas





Máster Profesional Modelado 3D Texturas

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Acceso web: www.tech-fp.com/artes-graficas/master-profesional/master-profesional-modelado-3d-texturas

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer
al finalizar el Máster
Profesional?

pág. 10

05

Dirección del curso

pág. 14

06

Plan de formación

pág. 18

07

Metodología

pág. 28

08

Titulación

pág. 32

01

Presentación

La industria de la producción audiovisual de animación está cada vez más centrada en resultados altamente realistas, lo cual se consigue por medio el perfeccionamiento de técnicas como el modelado tridimensional orgánico, de superficies o de patrones visuales. En concreto, el trabajo de texturas bien realizado proporciona unos acabados muy auténticos, con lo que capacitarte en las métodos y *softwares* necesarios para ello te consolidará como un auténtico profesional en la industria. Este itinerario académico de TECH ha sido ideado por auténticos expertos del sector, que mediante un novedoso contenido te capacitará para adquirir todas las herramientas de Modelado 3D de texturas necesarias. Así, este completo plan de estudio 100% online y con las metodologías didácticas más avanzadas del área académica lograrás conciliar con facilidad este proceso de aprendizaje con otros proyectos profesionales y personales.



Descubre las técnicas y herramientas más importantes del Modelado 3D de Texturas estudiando 100% online y metodologías innovadoras y actualizadas. ¡Aprovecha esta oportunidad de aprendizaje con TECH!





El mundo de las películas, series y videojuegos de animación ha sufrido una clara revolución en las últimas décadas, debido al alto nivel de perfeccionamiento de los acabados. Esto es debido a que el Modelado 3D orgánico, de superficies y de texturas, entre otros aspectos, han mejorado de forma considerable los diseños.

Si buscas conocer en profundidad todos los pasos para crear un Modelado 3D propio de un experto, así como conocer y entender en detalle cómo funcionan las texturas este itinerario académico se ha diseñado para ti. Mediante este completo plan de estudio de TECH lograrás dominar varios programas enfocados en el diseño, texturizado y tiempo real, utilizados a día de hoy en el mundo profesional. Así como aplicar los conocimientos adquiridos en la resolución de problemas de un renderizado y organizar y controlar el tiempo empleado, aprendiendo a valorar tu trabajo ante posibles empleos.

El formato de estudio de este Máster Profesional 100% online garantizará que puedas conciliar con facilidad este proceso de aprendizaje con otros ámbitos profesionales y personales. Asimismo, aumentarán de forma notable tus posibilidades laborales en este sector.



*No pierdas la oportunidad de domina
el Modelado 3D con las mejores
herramientas como 3DS Max, ZBrush y
Substance Painter. ¡Inscríbete en este
Máster Profesional de TECH hoy mismo !"*

02

Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.



TECH te permite el acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa"





Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

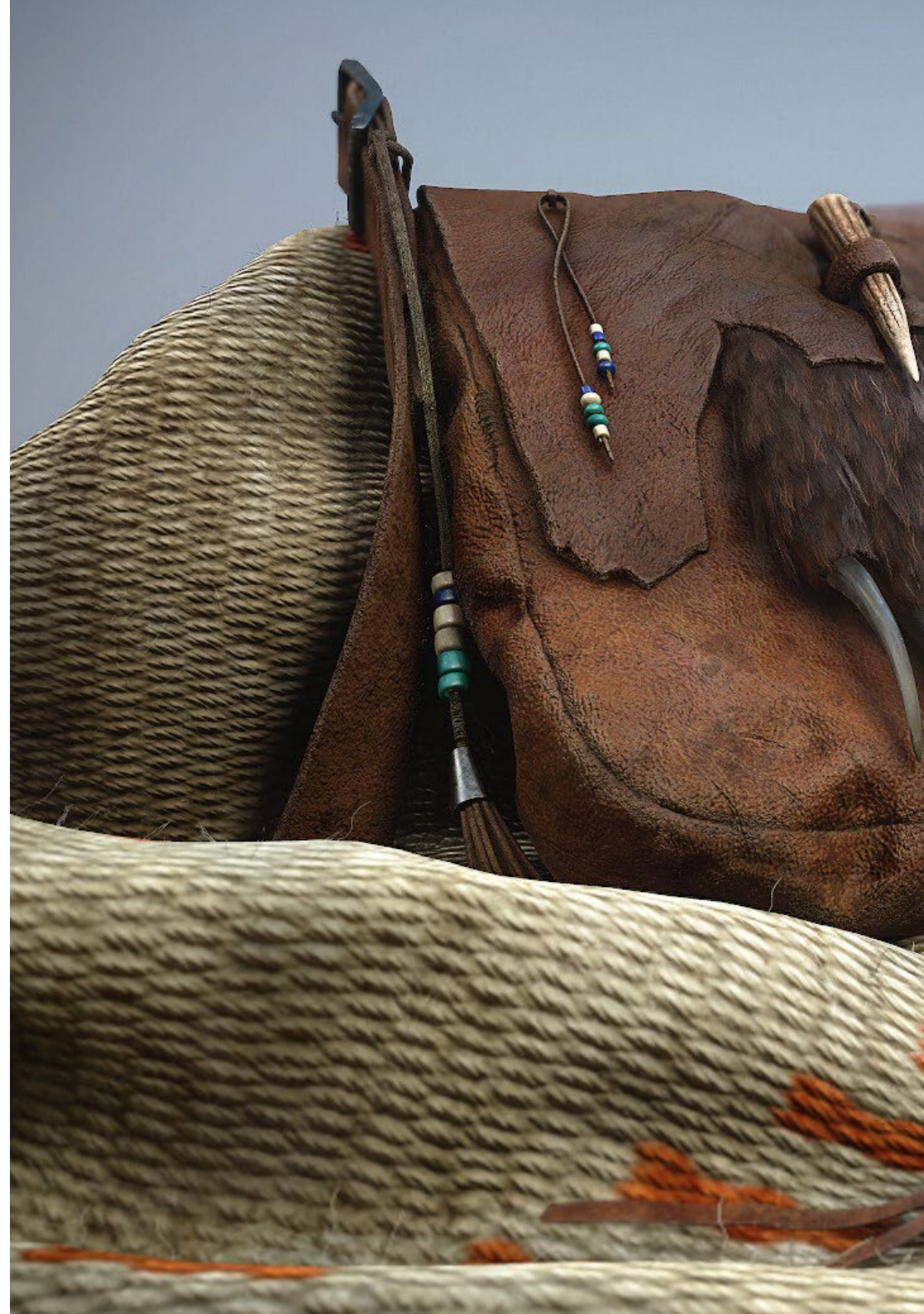
03

Salidas profesionales

La alta orientación profesional con las que están diseñadas las capacitaciones que ofrece TECH garantizan que, al cursarla, aumenten de forma notable tus posibilidades laborales en este ámbito. Así, la industria de la producción audiovisual de animación cada vez busca resultados más realistas, lo cual se consigue mediante el perfeccionamiento de las técnicas de modelado orgánico, de superficies y texturas, entre otros. Este plan de estudio se ha ideado para que logres ser un experto en el área del Modelado 3D que más te guste y dedicarte a ello exitosamente.

“

Crea texturas realistas y de alta calidad utilizando las técnicas más avanzadas en programas como Photoshop y ZBrush y logra así aumentar tus salidas profesionales en este sector”





Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Diseñador Especializado en Texturización de Modelados 3D
- ♦ Asistente Técnico de Diseño Gráfico
- ♦ Asistente Técnico de Diseño Digital
- ♦ Técnico en Tratamiento de Imágenes
- ♦ Técnico en Imposición Digital
- ♦ Escanista Especialista de Color
- ♦ Preparador de Archivos Digitales
- ♦ Ayudante de Producción en Texturización de Modelados 3D
- ♦ Operadora de Equipos de Filmación de Ordenador a Fotopolímero (CTP)
- ♦ Comercial de Productos y Servicios para la Industria 3D



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?

Al finalizar este Máster Profesional de TECH, serás capaz de dominar el modelado 3D utilizando herramientas como 3DS Max y *ZBrush*. Además, podrás texturizar tus modelos utilizando técnicas avanzadas con programas como *Substance Painter*. También aprenderás a renderizar tus creaciones utilizando *Marmoset Toolbag*, *Substance Painter*, *VRay* y *Unreal Engine*.

01

Ser capaz de realizar figuras realistas empleando programas de 3DS Max, usando además elementos del 2D para crear formas más fluidas

02

Utilizar a la perfección dos o más formas de edición en función del objetivo del modelado

03

Conocer los atajos y *plugins* para usar los programas de forma más rápida y eficiente

04

Manejar a la perfección la interfaz de programas como Graphite Tool e identificar los posibles errores para solucionarlos de forma inteligente





05

Poseer la habilidad de emplear a la perfección el programa *ZBrush* para crear texturas y modelado orgánico desde cero

06

Comprender en profundidad *Substance Painter* para la creación de materiales desde cero, empleando pinceles y capas para lograr texturas prolijas

07

Tener la destreza de configurar adecuadamente la iluminación en *ZBrush* para generar cabello en distintos estilos e hiperrealismo

08

Dominar el renderizado para evitar modelos que luzcan mal o no cumplan los estándares exigidos

09

Controlar las herramientas necesarias para la creación de texturas desde figuras de baja calidad y viceversa

10

Aplicar los conocimientos de iluminación para mejorar la textura de la figura

11

Gestionar técnicas de edición y renderizado

12

Saber comunicar las ideas y desarrollo de los proyectos en lo que se trabaje

13

Utilizar elementos 2D para combinarlos con nuestro 3D y así crear formas de manera más eficaz



14

Personalizar el programa para usarlo de la forma más rápida y eficiente según cada profesional

15

Reconocer en detalle la herramienta Blender, la más usada por los profesionales Aprender su interfaz y manejarse en ella para un resultado más profesional en menos tiempo

16

Optimizar el modelo conforme se vaya trabajando en él, evitando posibles problemas tras el refinamiento

17

Generar y comprender coordenadas de mapeado de un modelo 3D para su posterior trabajo en el texturizado

18

Crear materiales desde cero y modificar los ya existentes para conseguir un material totalmente personalizado

05

Dirección del curso

Con el objetivo de cumplir con los altos estándares de calidad y profesionalidad que propone TECH, expertos y profesionales en activo del ámbito de la modelación tridimensional han sido escogidos para formar parte del cuerpo docente de este Máster Profesional. Gracias a su dilatada y probada experiencia han diseñado este completo plan de estudios. Ellos te guiarán a través de tu proceso de aprendizaje y te otorgarán amplios recursos dinámicos multimedia los cuales estarán disponible en un campus virtual, el cual potenciara tu desarrollo de conocimientos.

“

Auténticos expertos del ámbito del Modelado Tridimensional forman parte del cuerpo docente de esta capacitación ¡No pierdas esta oportunidad de aprender de los mejores e inscríbete ahora!”





Dirección del curso

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
- ♦ Diseadora 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

Cuadro docente

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
- ♦ Master 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

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





D. Llorens Aguilar, Víctor

- ♦ Docente en programas de modelado tridimensional
- ♦ Docente en cursos relacionados con el Modelado 3D
- ♦ Docente de Scratch en escuela privada
- ♦ Titulado en Grado Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Dña. Cedrán Rojo, Alba

- ♦ Experta en Animación 3D y Modelado 3D
- ♦ 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



TECH ha seleccionado cuidadosamente al equipo docente de este programa para que puedas aprender de los mejores especialistas de la actualidad"

06

Plan de formación

El contenido de este plan educativo se ha desarrollado con base en la excelencia académica, de forma que al cursarlo accedas a un material de alta calidad, completamente actualizado y novedoso. Por su cómodo formato de estudio 100% online podrás ahondar de manera autónoma, a tu propio tiempo y ritmo en el material del programa. Así, lograrás aprender progresivamente de este temario, profundizando desde aquellos conceptos más introductorios y básicos, a aquellos más complejos y específicos. Así, con completar los 10 módulos de aprendizaje te habrás capacitado para ser un auténtico y competente experto en Modelado 3D de Texturas.

“

Capacítate, con este completo plan de estudio 100% online, en el Modelado 3D de Texturas y aprende por medio de los mejores recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo”



Módulo 1. Modelado 3D con 3DS Max

- 1.1. Modelado 3D con 3DS Max
 - 1.1.1. Órbita, visores y vistas
 - 1.1.2. Modos de visualización de la geometría
 - 1.1.3. *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. *Select and Place / Select and Rotate*
 - 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, 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. *Bend, Taper, Skew y Twist*
 - 1.4.2. *Stretch y Squeeze*
 - 1.4.3. *Ripple, Wave y Noise*
 - 1.4.4. *Spherify, Lattice y Mirror*
 - 1.4.5. *Push y Relax*
 - 1.4.6. *Slice, Shell y CapHoles*
- 1.5. Modificadores de deformación libre
 - 1.5.1. Modificadores FFD
 - 1.5.2. FFD Cyl
 - 1.5.3. FFD Box
- 1.6. Objetos de composición
 - 1.6.1. Operaciones Booleanas. Boolean y ProBoolean
 - 1.6.2. Dispersión de Objetos. *Scatter*
 - 1.6.3. Morfismo. *Morph*
- 1.7. Formas 2D. *Splines*
 - 1.7.1. *Splines* y sus opciones
 - 1.7.2. La línea y tipos de Vértice
 - 1.7.3. Subobjeto Vértice, Segmento y *Spline*
- 1.8. Formas 2D. *Splines* avanzado
 - 1.8.1. *Spline* Editable y uso del Grid y del Snap para crear formas 2D
 - 1.8.2. Modificadores paramétricos, FFD y Booleans con *Splines*
 - 1.8.3. *Splines* extendidas y la sección
- 1.9. Modificadores de *Spline*
 - 1.9.1. *Extrude*
 - 1.9.2. *Bevel*
 - 1.9.3. *Sweep*
 - 1.9.4. *Lathe*
- 1.10. Objetos de composición. *Splines*
 - 1.10.1. *Loft*
 - 1.10.2. *Terrain*
 - 1.10.3. *Shape Merge*

Módulo 2. Modelado 3D con 3DS Max avanzado

- 2.1. Edición de mallas. Edición Poligonal
 - 2.1.1. Edición Poligonal. *EditablePoly* y *EditPoly*
 - 2.1.2. Paneles, selección y selección flexible
 - 2.1.3. Modificador 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. *Surface*
 - 2.4.1. Desplazamiento de geometría y Pincel de Deformación
 - 2.4.2. Modo Plano y *EditableMesh*
 - 2.4.3. *Splines* + *Surface*
- 2.5. Edición de mallas avanzado
 - 2.5.1. *EditablePatch*
 - 2.5.2. *Model Sheet* y *Setup* para el modelado
 - 2.5.3. Simetría. Calco y Symmetry
- 2.6. Personalización de usuario
 - 2.6.1. Herramienta Display Floater y Panel Display
 - 2.6.2. Propiedades de Objeto y Preferencias
 - 2.6.3. Personalización IU. ShortCuts, 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 y 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 boolean
 - 2.8.4. Combinación poligonal, *spline*, paramétrica y boolean
- 2.9. Otras herramientas
 - 2.9.1. Loops, restricciones y división de aristas
 - 2.9.2. Isoline y colapsar modificadores
 - 2.9.3. Contador de polígonos y tipos de optimización
- 2.10. *Plugins* y *Scripts*
 - 2.10.1. *Plugins* y *Scripts*. *Grass-o-matic*
 - 2.10.2. Creación de hierbas y fibras con *Grass-o-matic*
 - 2.10.3. *Plugin* *Greeble*
 - 2.10.4. *Script* *Voronoi*. *Fracture*

Módulo 3. Modelado 3D con BLENDER

- 3.1. Interfaz
 - 3.1.1. Instalación y configuración inicial
 - 3.1.2. Menús desplegables y modos de interfaz
 - 3.1.3. Navegación en el entorno 3D
- 3.2. Creación de objetos y selección
 - 3.2.1. Modificar topología básica
 - 3.2.2. Modos de trabajo

- 3.3. Edición
 - 3.3.1. Añadir nueva geometría
 - 3.3.2. Modificación de geometrías
 - 3.3.3. Modificadores y Mirror
- 3.4. Geometría
 - 3.4.1. Modificador *Smooth*
 - 3.4.2. Unir y separar *meshes*
 - 3.4.3. Destriangular
- 3.5. *Edit Mode*
 - 3.5.1. Unidades básicas modelado
 - 3.5.2. *Loops*
 - 3.5.3. Tris y Ngones
 - 3.5.4. Subdivision – Tool y Modificador
 - 3.5.5. *Visibility* – Ocultar y revelar objetos
 - 3.5.6. *Snap*
 - 3.5.7. Modos de *preview smooth* o *flat*
- 3.6. Retopología
 - 3.6.1. Conformash una mesh sobre otra
 - 3.6.2. Crear objetos usando el 3D cursor
- 3.7. Modelado orgánico
 - 3.7.1. Forma y Topología
 - 3.7.2. Uso de curvas
 - 3.7.3. *Surface* y *Nurbs*
- 3.8. *Sculpting*
 - 3.8.1. Pinceles y comandos
 - 3.8.2. Uso del remesher
- 3.9. Selección
 - 3.9.1. Selecciones de meshes
 - 3.9.2. Modificación de selecciones.
 - 3.9.3. Seleccionar por vértices, edges o caras

- 3.10. *Vertex Paint*
 - 3.10.1. Opciones del pincel
 - 3.10.3. Creación de IDMaps

Módulo 4. Modelado 3D con ZBrush

- 4.1. ZBrush
 - 4.1.1. Interfaz y controles básicos
 - 4.1.2. *Subtools*, Simetría, Transpose y *Deformation*
 - 4.1.3. Pinceles y Alphas
- 4.2. Herramientas principales
 - 4.2.1. Máscaras y *Polygroups*
 - 4.2.2. Subdivisiones, Dynamesh y ZRemesher
 - 4.2.3. *Modify Topology*, Matcaps y BPR
- 4.3. Herramientas de modificación
 - 4.3.1. Insert Multi Mesh
 - 4.3.2. *Layers* y *Morph Target*
 - 4.3.3. Proyecciones y *Extract*
- 4.4. Herramientas avanzadas
 - 4.4.1. Crease y bevel
 - 4.4.2. *Surface* y *Shadowbox*
 - 4.4.3. Decimation Master
- 4.5. *ZSpheres* y *Adaptive Skin*
 - 4.5.1. Controles de ZSpheres
 - 4.5.2. *ZSketch*
 - 4.5.3. *Adaptive Skin*
- 4.6. *Dynamesh* y *Zremesher* avanzado
 - 4.6.1. Booleanas
 - 4.6.2. Pinceles
 - 4.6.3. Zremesher usando guías

- 4.7. Pinceles *Curve*
 - 4.7.1. Controles y modificadores
 - 4.7.2. *Curve Surface* y otros pinceles
 - 4.7.3. Creación de pinceles con *Curve*
- 4.8. *Hard Surface*
 - 4.8.1. Segmentos con máscaras
 - 4.8.2. *Polygroupit*
 - 4.8.3. Panel loops
 - 4.8.4. ZModeler
 - 4.8.5. Primitivas
- 4.9. Modificadores
 - 4.9.1. *Extender* y *Multi Slice*
 - 4.9.2. *Deformer* y *Blend twist*
 - 4.9.3. *Taper* y *Flatten*
 - 4.9.4. *Bend Arc* y *Bend curve*
- 4.10. *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

Módulo 5. Texturizado

- 5.1. Texturizado
 - 5.1.1. *Bakeo*
 - 5.1.2. PBR. *Physically Based Rendering*
 - 5.1.3. Texturizado Básico y compuesto
 - 5.1.4. Texturas tileables
- 5.2. Coordenadas de mapeado. UV
 - 5.2.1. Unwrap y costuras
 - 5.2.2. Editor de UVWs
 - 5.2.3. Opciones del editor
- 5.3. ID de Objeto
 - 5.3.1. Asignación de IDs y funcionalidad
 - 5.3.2. Material multisubobjeto
 - 5.3.3. Aplicación de materiales como instancias
- 5.4. *HighPoly* y *bakeo* de normales en 3DS Max
 - 5.4.1. *HighPoly* y *LowPoly*
 - 5.4.2. Ajustes de Proyección para el Bakeado de Normal Map
 - 5.4.3. Bakeado de Textura Normal Map
 - 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. *Retopology Tools*
 - 5.6.2. Retopología con *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. Complete Map, Normal Map y AO Map
- 5.8. Texturizado con Photoshop
 - 5.8.1. Template de coordenadas
 - 5.8.2. Añadir detalles en Photoshop y reimportar template con texturas
 - 5.8.3. Tilear una textura
 - 5.8.4. Crear Normal Map
- 5.9. Coordenadas de mapeado con *Zbrush*
 - 5.9.1. *UV Master*
 - 5.9.2. *Control Painting*
 - 5.9.3. *Unwrap* y *Flatten*

- 5.10. Texturizado con *Zbrush*
 - 5.10.1. Modo pintura
 - 5.10.2. *Noise Maker*
 - 5.10.3. Proyección de imágenes

Módulo 6. Texturizado con *Substance Painter*

- 6.1. *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. *Bakes*
- 6.2. Capas de *bakeo*
 - 6.2.1. *World Space Normal*
 - 6.2.2. *Ambient Occlusion*
 - 6.2.3. *Curvature*
 - 6.2.4. *Position*
 - 6.2.5. ID, Normal, *Thickness*
- 6.3. Capas
 - 6.3.1. Base Color
 - 6.3.2. *Roughness*
 - 6.3.3. *Metallic*
 - 6.3.4. Material
- 6.4. Máscaras y generadores
 - 6.4.1. Layers y 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. Alphas, lazy mouse y simetría
 - 6.6.3. Crear pinceles customizados 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. *Stencil*
 - 6.8.3. Clonado
- 6.9. *Substance Share/Source*
 - 6.9.1. *Substance Share*
 - 6.9.2. *Substance Source*
 - 6.9.3. Textures.com
- 6.10. Terminología
 - 6.10.1. Normal Map
 - 6.10.2. *Padding o Bleed*
 - 6.10.3. *Mipmapping*

Módulo 7. Renderizado

- 7.1. *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. *Marmoset Toolbag. Sky*
 - 7.2.1. Entorno Ambiental
 - 7.2.2. Puntos de Luces
 - 7.2.3. Luces fuera del Sky

- 7.3. *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 *Marmoset Toolbag*
 - 7.4.1. Exportación Imagen con Transparencia
 - 7.4.2. Exportación Interactiva. *Marmoset Viewer*
 - 7.4.3. Exportación Película
- 7.5. *Marmoset Toolbag*. Cámaras animadas
 - 7.5.1. Preparación del Modelo
 - 7.5.2. Cámara
 - 7.5.3. Cámara principal. Animación Interactiva
- 7.6. *Marmoset Toolbag*. Cámaras animadas avanzadas
 - 7.6.1. Añadir nuevas Cámaras
 - 7.6.2. Animación Paramétrica
 - 7.6.3. Detalles Finales
- 7.7. *Marmoset Toolbag 4. Raytrace*
 - 7.7.1. *Subsurface*
 - 7.7.2. *Ray Tracing*
 - 7.7.3. Añadir cámaras y renderizado de mapas
- 7.8. Renderizado con *Substance Painter*. Iray
 - 7.8.1. Configuración de Iray
 - 7.8.2. *Viewer Settings*
 - 7.8.3. *Display Settings*
- 7.9. Renderizado con *ZBRush*
 - 7.9.1. Configuración de materiales
 - 7.9.2. BPR Render y Luces
 - 7.9.3. Máscaras BPR y renderizado final en Photoshop

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

Módulo 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 del *Setup* de render y asignar 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. *Render Region*
- 8.3. Creación y aplicación de materiales
 - 8.3.1. Materiales V-Ray
 - 8.3.2. Configuración de los materiales V-Ray
 - 8.3.3. *Self-Illumination*
- 8.4. De *Substance Painter* a V-Ray
 - 8.4.1. Conectar nodos y ajustes del material
 - 8.4.2. Presets de exportación
 - 8.4.3. Configurar *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. 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. Ambient Occlusion e Iluminación Global
 - 8.8.1. GI y *Render Elements*
 - 8.8.2. 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 Ambient Occlusion
- 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

Módulo 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 *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. *Lazy Mouse* y *GoZ*
- 9.3. Esculpido de una cabeza en *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 y con *Noise Maker*
- 9.5. Tips para modelar
 - 9.5.1. Manos
 - 9.5.2. Pelo estilizado
 - 9.5.3. Detalles extra con Alphas
- 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 *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 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 Transpose Master
 - 9.9.1. *TPoseMesh*. Trabajar con máscaras suavizadas, mover y rotar
 - 9.9.2. La importancia de la silueta
 - 9.9.3. *TPose SubtTool*. Corregir y terminar de detallar
- 9.10. *Props* 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

Módulo 10. Exportación a Unreal

- 10.1. *Unreal Engine*
 - 10.1.1. *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. *Constant* y sus valores
 - 10.2.3. *Texture Sample*
- 10.3. Nodos comunes de los materiales
 - 10.3.1. *Multiply*
 - 10.3.2. *Texture Coordinate*
 - 10.3.3. *Add*
 - 10.3.4. *Fresnel*
 - 10.3.5. *Panner*
- 10.4. Materiales y bloom
 - 10.4.1. *Linear Interpolate*
 - 10.4.2. *Power*
 - 10.4.3. *Clamp*





- 10.5. Texturas para modificar el material
 - 10.5.1. Máscaras
 - 10.5.2. Texturas transparentes
 - 10.5.3. Match Color
- 10.6. Iluminación básica
 - 10.6.1. *Light Source*
 - 10.6.2. *Skylight*
 - 10.6.3. Niebla
- 10.7. Iluminación de relleno y creativa
 - 10.7.1. *Point light*
 - 10.7.2. *Spot light* y *Rect light*
 - 10.7.3. Objetos como fuentes de luz
- 10.8. Iluminación nocturna
 - 10.8.1. Propiedades del *Light Source*
 - 10.8.2. Propiedades del Fog
 - 10.8.3. Propiedades del *Skylight*
- 10.9. *Lightmaps*
 - 10.9.1. Modos de visor. *Lightmap Density*
 - 10.9.2. Mejorar resolución de los *lightmaps*
 - 10.9.3. *Lightmass importance volume*
- 10.10. Renderizado
 - 10.10.1. Cámaras y sus parámetros
 - 10.10.2. Post procesado básico
 - 10.10.3. *High resolution screenshot*

07

Metodología

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

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

TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.

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

Nuestra institución 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 del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“*Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

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 tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? 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 del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



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.



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.



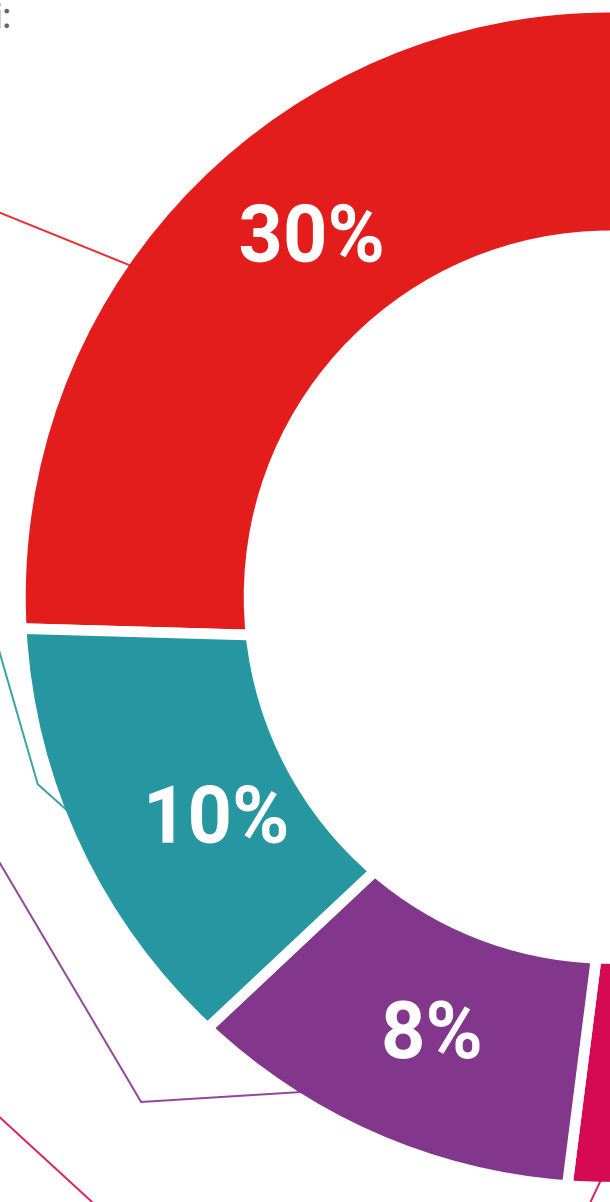
Prácticas de habilidades y competencias

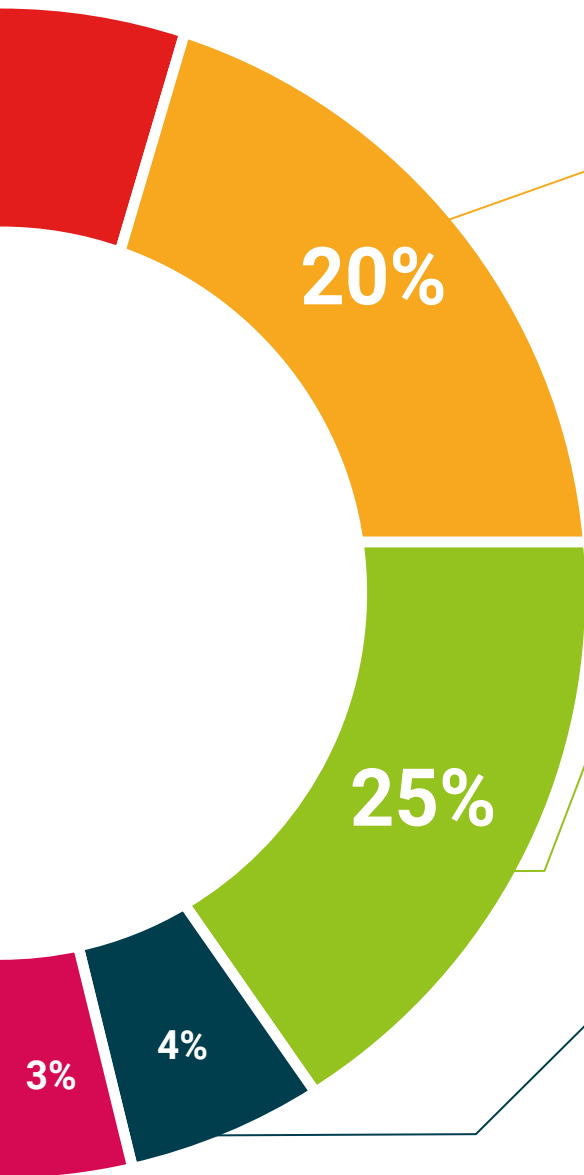
Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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.

**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".

**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.



08

Titulación

El Máster Profesional en Modelado 3D Texturas garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Máster Profesional emitido por TECH.

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

Título: **Máster Profesional en Modelado 3D Texturas**

Modalidad: **Online**

Horas: **1.500**



futuro
salud confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente
desarrollo web formación
aula virtual idiomas

tech formación
profesional

Máster Profesional Modelado 3D Texturas

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Máster Profesional

Modelado 3D Texturas