

Especialización Profesional

Modelado 3D de Criaturas



Especialización Profesional Modelado 3D de Criaturas

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Acceso web: www.tech-fp.com/imagen-sonido/especializacion-profesional/modelado-3d-criaturas

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

pág. 10

05

Dirección del curso

pág. 12

06

Plan de formación

pág. 14

07

Metodología

pág. 18

08

Titulación

pág. 22

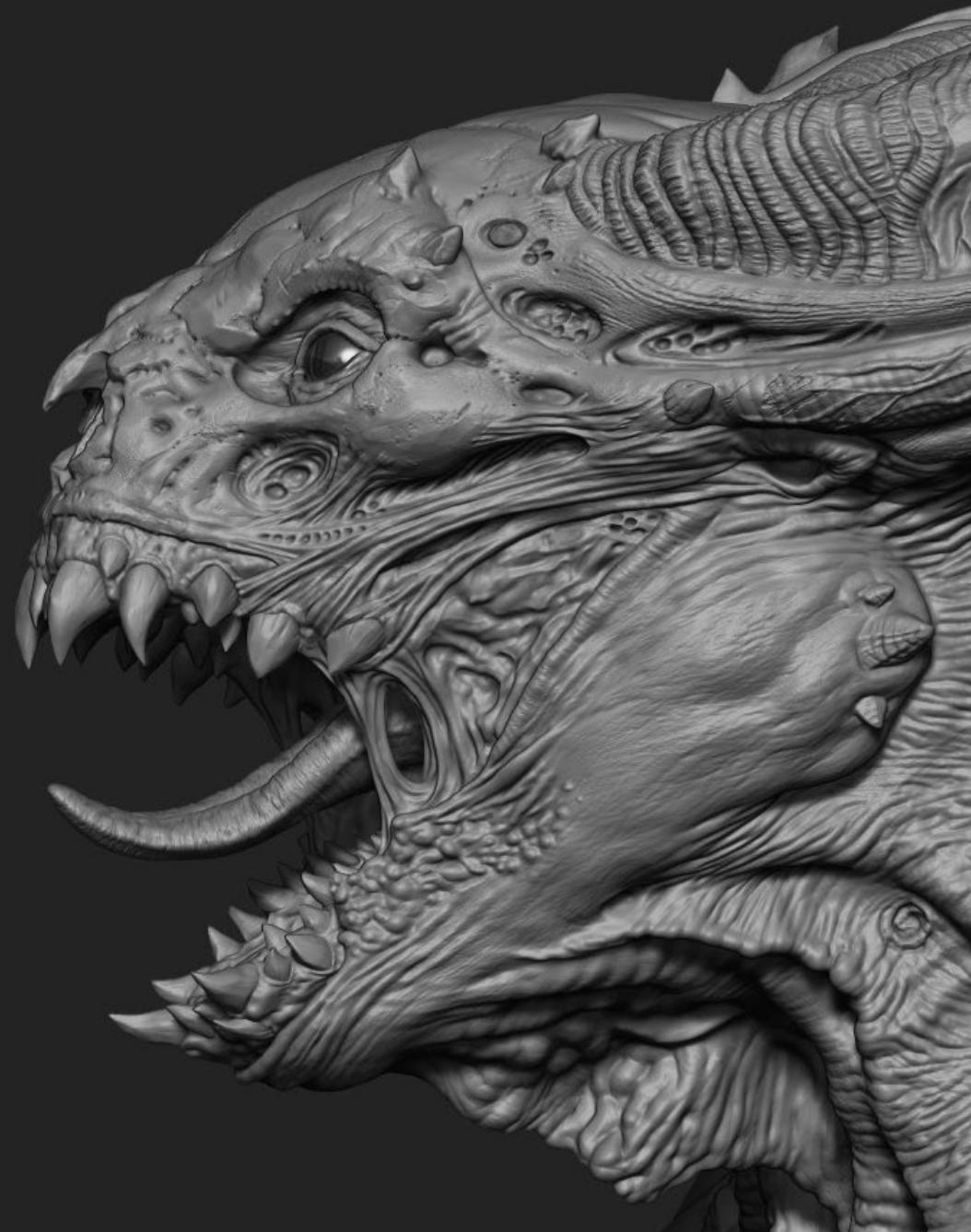
01

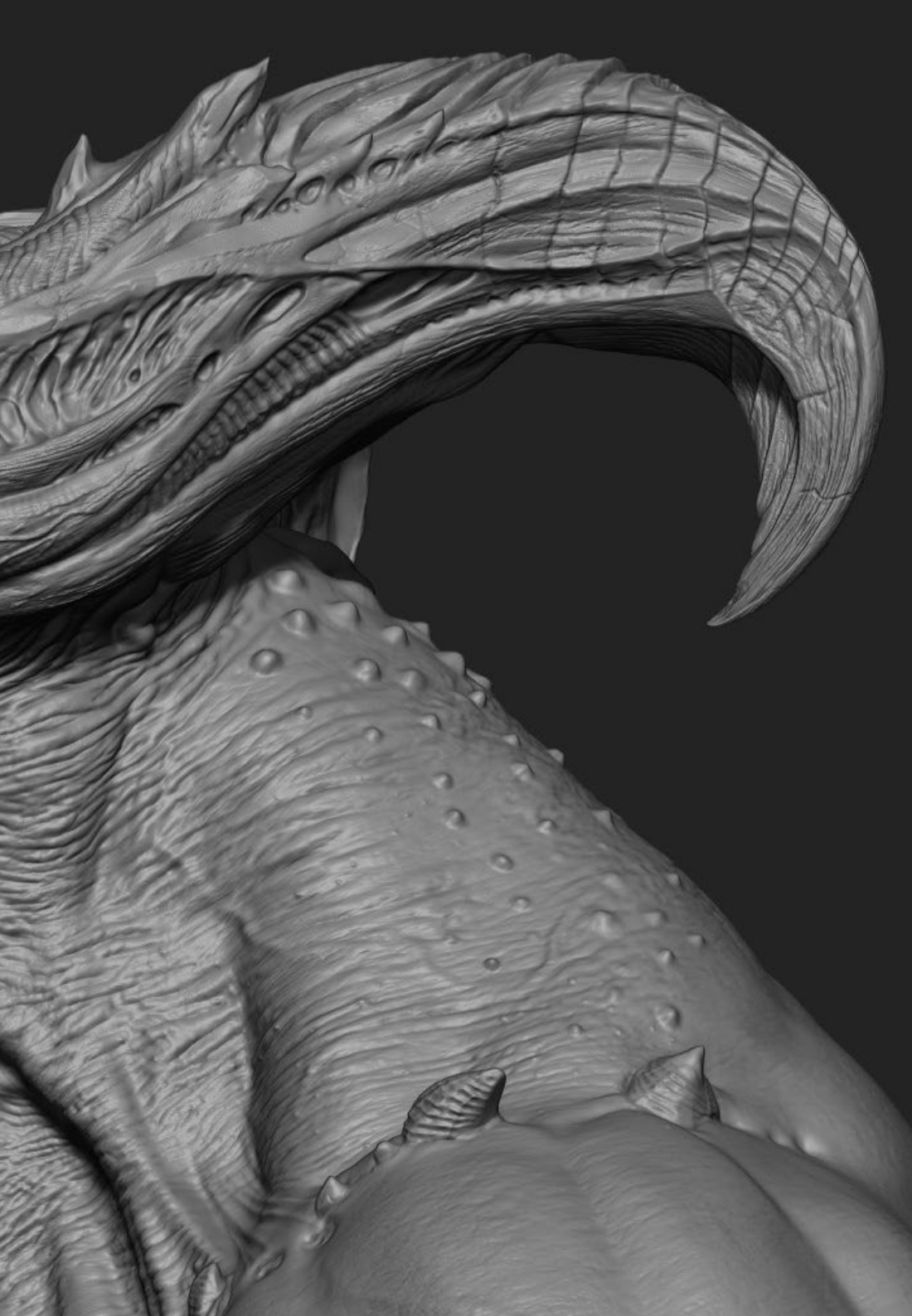
Presentación

Los zombis que protagonizan un videojuego o los animales que ambientan una escena son obra de los especialistas en modelado 3D de criaturas. Así, de su labor depende la imagen visual que poseen estos seres, por lo que las empresas desarrolladoras de videojuegos optan por contratar a los mejores expertos en esta materia. Esta titulación te permitirá dominar las novedosas técnicas de modelado 3D de criaturas para incrementar tus posibilidades de acceso a este sector. Durante este programa académico, adquirirás destrezas para crear las escamas de reptiles con mapas de *displacement* y *alphas* y ahondarás en la utilización de los actualizados métodos para optimizar el posado del modelo de una criatura. Gracias a una metodología 100% online, obtendrás un aprendizaje a tu medida, sin la necesidad de realizar incómodos desplazamientos a centros de estudio.

“

La Especialización Profesional en Modelado 3D de Criaturas te permitirá diseñar y crear las escamas de los reptiles de un videojuego mediante el empleo de mapas de displacement y alphas”





Videojuegos de éxito como *Red Dead Redemption* han apostado por incluir perros para acompañar al protagonista durante el transcurso de la historia. Para preservar el carácter realista de estos animales, las compañías desarrolladoras de videojuegos requieren expertos en la creación y el diseño del modelado 3D en criaturas.

Ante esta situación, TECH ha impulsado la Especialización Profesional en Modelado 3D de Criaturas, con el objetivo de favorecer tu incursión laboral en este sector. A lo largo de este programa académico, aprenderás a exportar modelos a Mari para realizar el texturizado de una forma realista y desarrollarás un *rig* en Maya, con el fin de posibilitar una posterior animación del modelo. De la misma manera, profundizarás en la utilización del sistema de nodos de Blender para crear diferentes *shaders* y materiales.

Esta titulación posee una metodología completamente en línea, lo que posibilita un aprendizaje a tu ritmo mediante la gestión de tu propio tiempo. Además, obtendrás acceso a un material didáctico realizado propiamente por trabajadores en el mundo del modelado 3D, por lo que todas las destrezas que adquirirás tras finalizar este programa estarán plenamente actualizadas.



A lo largo de esta titulación, ahondarás en el desarrollo de un rig en Maya, con el objetivo de facilitar una posible posterior animación del modelo creado"

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

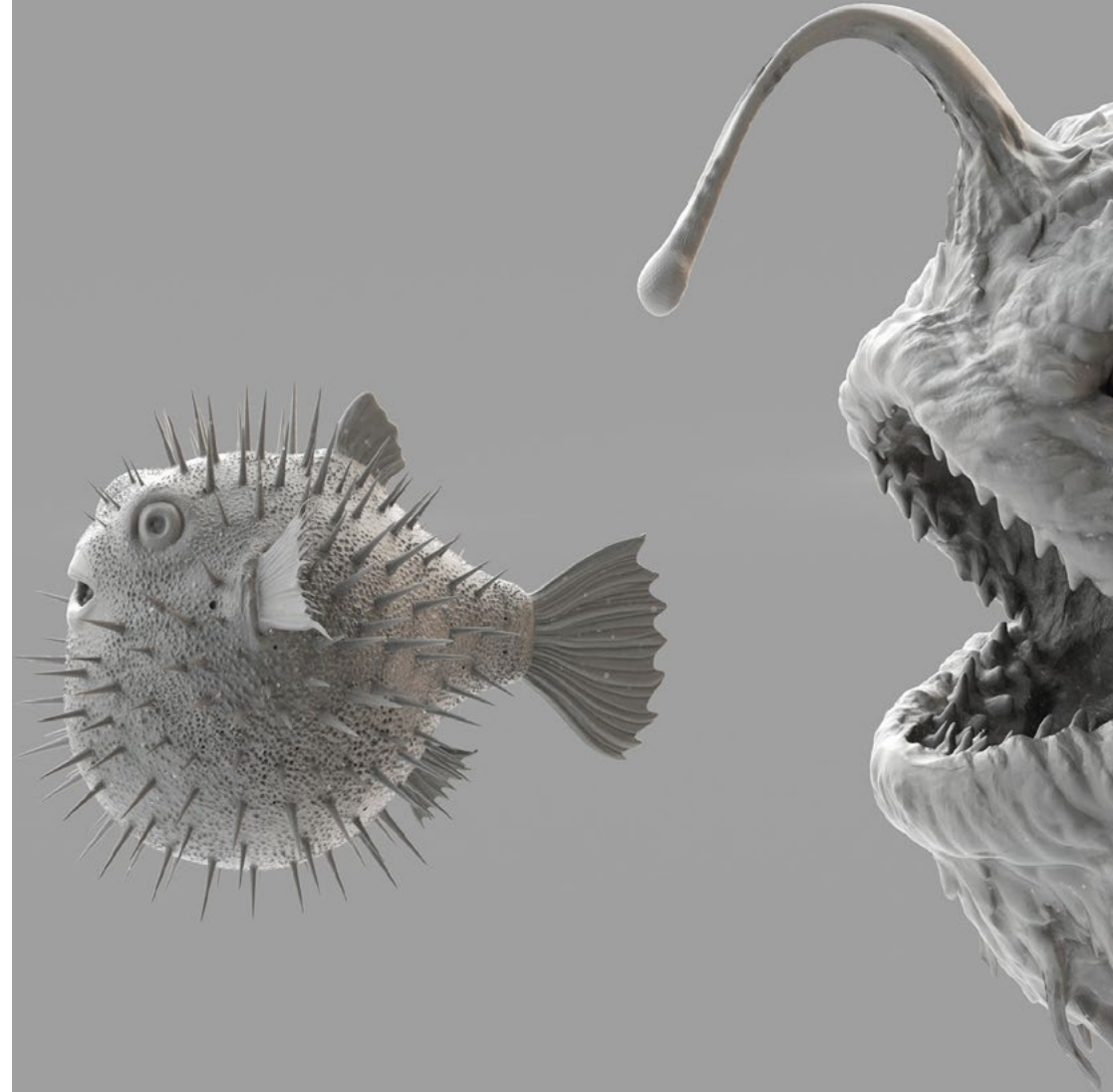
03

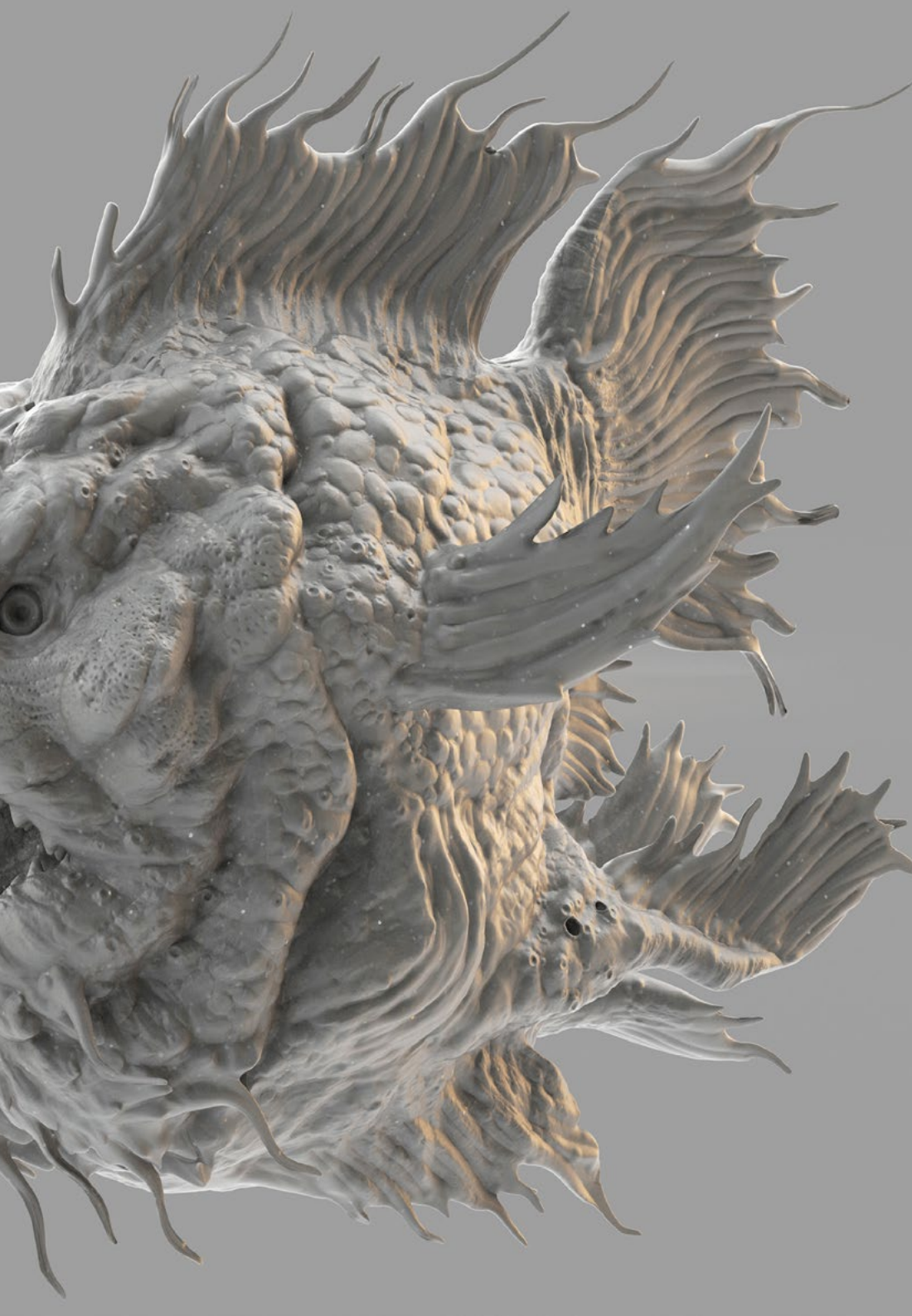
Salidas profesionales

Los *gamers* son cada vez más exigentes con la calidad gráfica de los videojuegos. Por ello, estos usuarios reclaman que todos los componentes del mismo gocen de una excelente imagen visual para alcanzar una jugabilidad realista. Debido a esto, requieren expertos en la creación y el diseño de las criaturas que ambientan o protagonizan una historia. Por este motivo y con la intención de incrementar tus salidas profesionales en este sector, TECH ha iniciado este programa académico.



Este programa académico te posibilitará el acceso a numerosas salidas profesionales como diseñador o técnico de modelado 3D de criaturas para videojuegos"





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

- ♦ Modelador y animador 3D
- ♦ Intercalador
- ♦ Grafista digital
- ♦ Técnico de efectos especiales 3D
- ♦ Responsable de pruebas de videojuegos
- ♦ Técnico especializado en Render
- ♦ Técnico especializado en Blender



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

Tras finalizar esta titulación académica, estarás en plena disposición de poner en práctica las técnicas más actualizadas de diseño y creación en modelado 3D de criaturas de videojuegos. De la misma manera, dominarás la utilización del software Blender y analizarás su relevancia en otros campos del modelado 3D para el mundo de los videojuegos.

01

Adquirir conocimientos sobre los diferentes tipos de reptiles y cómo crear las escamas con mapas de *Displacement* y Alphas

02

Manejar cómo exportar modelos a Mari para texturizarlos de manera realista

03

Emplear la utilización del *Grooming* en los animales con Xgen

04

Renderizar modelos en Arnold Render de Maya





05

Desarrollar el posado del modelo mediante diferentes técnicas

06

Utilizar conocimientos de Maya y ZBrush a Blender para poder crear modelos increíbles

07

Integrar el sistema de nodos de Blender para crear diferentes *Shaders* y materiales

08

Crear los modelos de criaturas en Blender con los dos tipos de motores de render Eevee y Cycles

05

Dirección del curso

Gracias a la apuesta de TECH por garantizar la calidad de sus titulaciones académicas, este programa es dirigido e impartido por profesionales que trabajan activamente en el mundo del modelado 3D para videojuegos. Estos especialistas son los responsables de elaborar expresamente el material didáctico del que dispondrás durante este itinerario académico, por lo que los contenidos que te ofrecerán serán aplicables en este sector laboral.

“

Este cuadro docente está compuesto por especialistas que ejercen en el sector del modelado 3D para videojuegos, motivo por el que los conocimientos que te ofrecerán estarán totalmente actualizados”





Dirección del curso

Dña. Gómez Sanz, Carla

- ♦ Especialista en Animación 3D
- ♦ *Concept Artist*, Modelador 3D y *Shading* en Timeless Games Inc.
- ♦ Consultora de Diseño de Viñetas y Animaciones para propuestas comerciales en multinacionales españolas
- ♦ Especialista 3D en Blue Pixel 3D
- ♦ Técnico Superior en Animación 3D, Videojuegos y Entornos Interactivos en CEV, Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- ♦ Máster y *Bachelor Degree* en Arte 3D, Animación y Efectos Visuales para Videojuegos y Cine en CEV, Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido

“

Este cuadro docente te transmitirá las últimas novedades en esta disciplina para que te conviertas en un profesional altamente solicitado en este sector”

06

Plan de formación

El plan de estudios de esta Especialización Profesional está conformado por 3 módulos con los que adoptarás el dominio de las novedosas técnicas en modelado 3D de criaturas de videojuegos. Durante la duración de este programa académico, accederás a material didáctico presente en soportes tan dispares entre sí como el resumen interactivo o las lecturas complementarias, con el objetivo de favorecer un aprendizaje adaptado a tus requerimientos académicos.

“

Esta Especialización Profesional posee una modalidad 100% online, por lo que gestionarás tu propio tiempo de estudio a tu antojo para alcanzar un aprendizaje eficiente”



Módulo 1. Modelado de criaturas

- 1.1. Comprensión de la anatomía animal
 - 1.1.1. Estudio de los huesos
 - 1.1.2. Proporciones de una cabeza animal
 - 1.1.3. Diferencias anatómicas
- 1.2. Anatomía del cráneo
 - 1.2.1. Rostro animal
 - 1.2.2. Músculos de la cabeza
 - 1.2.3. Capa de la piel, sobre los huesos y músculos
- 1.3. Anatomía de la columna vertebral y la caja torácica
 - 1.3.1. Musculatura del torso y cadera animal
 - 1.3.2. Eje central de su cuerpo
 - 1.3.3. Creación de torsos en diferentes animales
- 1.4. Musculatura animal
 - 1.4.1. Músculos
 - 1.4.2. Sinergia entre músculos y huesos
 - 1.4.3. Formas de un cuerpo animal
- 1.5. Reptiles y anfibios
 - 1.5.1. Piel reptiliana
 - 1.5.2. Huesos y ligamentos pequeños
 - 1.5.3. Detalle fino
- 1.6. Mamíferos
 - 1.6.1. Pelaje
 - 1.6.2. Huesos y ligamentos más grandes y fuertes
 - 1.6.3. Detalle fino
- 1.7. Animales con plumaje
 - 1.7.1. Plumaje
 - 1.7.2. Huesos y ligamentos elásticos y ligeros
 - 1.7.3. Detalle fino

- 1.8. Análisis de la mandíbula y creación de dientes
 - 1.8.1. Dientes específicos del animal
 - 1.8.2. Detallado de los dientes
 - 1.8.3. Dientes en la cavidad de la mandíbula
- 1.9. Creación del fur, pelaje para animales
 - 1.9.1. Xgen en Maya: grooming
 - 1.9.2. Xgen: plumas
 - 1.9.3. Render
- 1.10. Animales fantásticos
 - 1.10.1. Animal fantástico
 - 1.10.2. Modelado al completo del animal
 - 1.10.3. Texturizado, iluminación y render

Módulo 2. Render, iluminación y posado de modelos

- 2.1. Posado de personajes en ZBrush
 - 2.1.1. Rig en zbrush con ZSpheres
 - 2.1.2. Transpose Master
 - 2.1.3. Acabado profesional
- 2.2. Rigging y posado de nuestro propio esqueleto en Maya
 - 2.2.1. Rig en maya
 - 2.2.2. Herramientas de rigging con Advance Skeleton
 - 2.2.3. Pesado del Rig
- 2.3. Blend Shapes para dar vida al rostro de vuestro personaje
 - 2.3.1. Expresiones faciales
 - 2.3.2. Blend shapes de Maya
 - 2.3.3. Animación con Maya
- 2.4. Mixamo, una forma rápida de presentar nuestro modelo
 - 2.4.1. Mixamo
 - 2.4.2. Rigs de Mixamo
 - 2.4.3. Animaciones

- 2.5. Conceptos de Iluminación
 - 2.5.1. Técnicas de iluminación
 - 2.5.2. Luz y color
 - 2.5.3. Sombras
- 2.6. Luces y parámetros de Arnold render
 - 2.6.1. Luces con Arnold y Maya
 - 2.6.2. Control y parámetros de luces
 - 2.6.3. Parámetros y configuración de Arnold
- 2.7. Iluminación de nuestros modelos en Maya con Arnold Render
 - 2.7.1. Set up de iluminación
 - 2.7.2. Iluminación de modelos
 - 2.7.3. Mezcla de luz y de color
- 2.8. Profundizando en Arnold: eliminación de ruido y los diferentes AOV's
 - 2.8.1. AOV's
 - 2.8.2. Tratamiento del ruido avanzado
 - 2.8.3. Denoiser
- 2.9. Render en tiempo real en Marmoset Toolbag
 - 2.9.1. Real-time vs Ray Tracing
 - 2.9.2. Marmoset Toolbag avanzado
 - 2.9.3. Presentación profesional
- 2.10. Postproducción del render en Photoshop
 - 2.10.1. Tratamiento de la imagen
 - 2.10.2. Photoshop: niveles y contrastes
 - 2.10.3. Capas: características y sus efectos

Módulo 3. Blender: un nuevo giro en la industria

- 3.1. Blender VS Zbrush
 - 3.1.1. Ventajas y diferencias
 - 3.1.2. Blender e industria del arte 3D
 - 3.1.3. Ventajas y desventajas de un software gratuito
- 3.2. Blender interfaz y conocimientos del programa
 - 3.2.1. Interfaz
 - 3.2.2. Customización
 - 3.2.3. Experimentación
- 3.3. Esculpido de cabeza y transpolación de controles de Zbrush a blender
 - 3.3.1. Rostro humano
 - 3.3.2. Esculpido 3D
 - 3.3.3. Pinceles de Blender
- 3.4. Full body esculpido
 - 3.4.1. Cuerpo humano
 - 3.4.2. Técnicas avanzadas
 - 3.4.3. Detalle y refinamiento
- 3.5. Retopología y UV's en blender
 - 3.5.1. Retopología
 - 3.5.2. UV's
 - 3.5.3. UDIM's de Blender
- 3.6. De Maya a Blender
 - 3.6.1. Hard Surface
 - 3.6.2. Modificadores
 - 3.6.3. Atajos de teclado



- 3.7. Consejos y trucos de Blender
 - 3.7.1. Abanico de posibilidades
 - 3.7.2. Geometry nodes
 - 3.7.3. Workflow
- 3.8. Nodos en Blender: Shading y colocación de texturas
 - 3.8.1. Sistema Nodal
 - 3.8.2. Shaders mediante nodos
 - 3.8.3. Texturas y materiales
- 3.9. Render en Blender con Cycles y Eevee
 - 3.9.1. Cycles
 - 3.9.2. Eevee
 - 3.9.3. Iluminación
- 3.10. Implementación de Blender en nuestro Workflow como Artistas
 - 3.10.1. Implementación en el workflow
 - 3.10.2. Búsqueda de calidad
 - 3.10.3. Tipos de exportaciones



Esta titulación pone a tu disposición materiales didácticos en soportes multimedia tales como el resumen interactivo, el vídeo explicativo o las lecturas”

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.



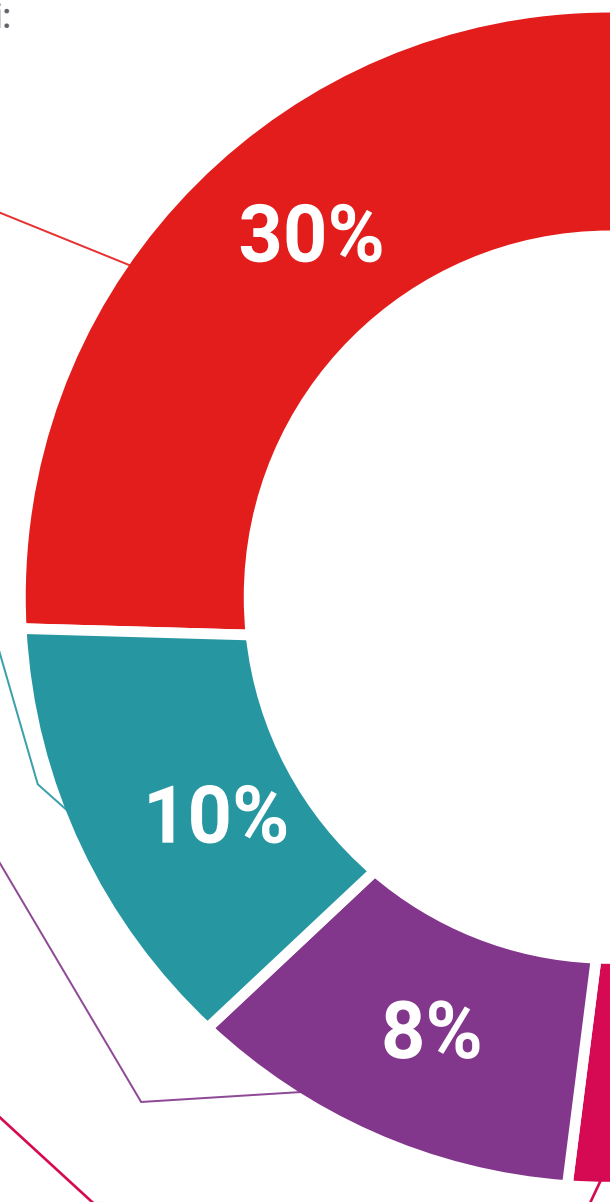
Prácticas de habilidades y competencias

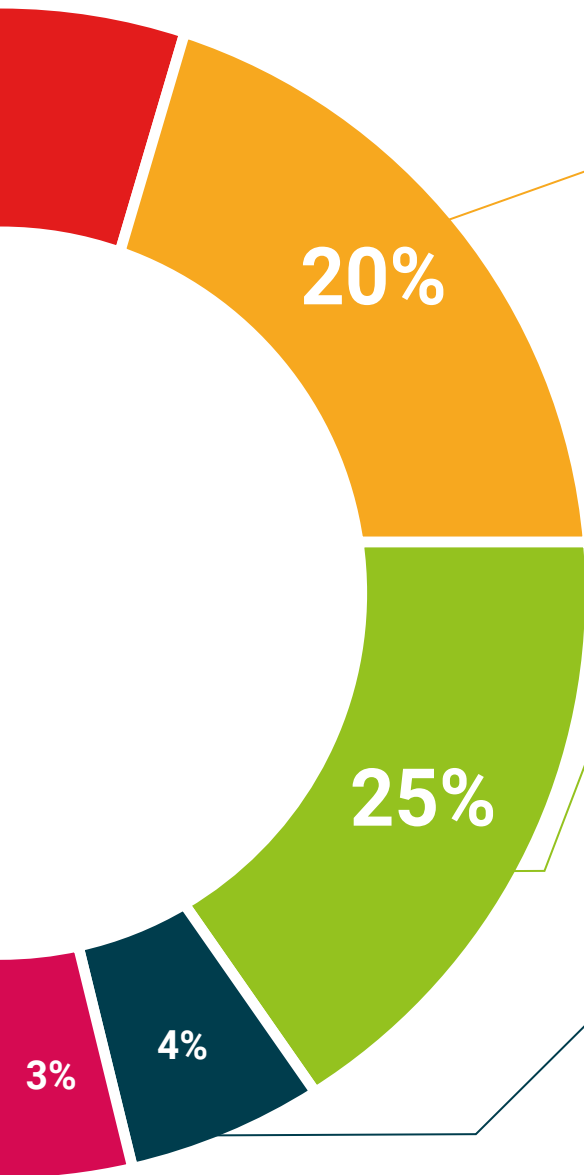
Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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

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

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

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

Título: **Especialización Profesional en Modelado 3D de Criaturas**

Modalidad: **Online**

Horas: **450**



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 idioma instituciones



Especialización Profesional Modelado 3D de Criaturas

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Especialización Profesional

Modelado 3D de Criaturas

