

Máster Profesional

Arte para Realidad Virtual





tech formación
profesional

Máster Profesional Arte para Realidad Virtual

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Acceso web: www.tech-fp.com/imagen-sonido/master-profesional/master-profesional-arte-realidad-virtual

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Salidas profesionales

pág. 6

03

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

pág. 8

04

Plan de formación

pág. 10

05

Metodología

pág. 14

06

Titulación

pág. 18

01

Presentación

La aparición de la realidad virtual en el panorama actual ha hecho que esta se vaya consolidando en un sector que requiere de un conocimiento técnico muy específico, además de una actitud creativa. Este nivel de exigencia a los profesionales del ámbito hace que el reciclaje continuo y el aprendizaje sea prácticamente de obligado cumplimiento. Así, determinados itinerarios académicos como este, se desarrollan con un alto enfoque multidisciplinar que favorece a que desarrolles estas habilidades y actitudes. Auténticos profesionales y expertos del ámbito se han centrado en este plan de estudio, centrándose en aportar un completo contenido totalmente novedoso y actualizado. Por su formato de estudio 100% online, conseguirás conciliar este proceso de aprendizaje con otros proyectos profesionales y personales, así como aumentar tus posibilidades laborales en este sector.

“

La aparición de la realidad virtual ha hecho que los profesionales de esta área deban actualizarse y aprender de forma constante. Este plan de estudio se ha desarrollado en base a esta necesidad, además en un cómodo y práctico formato de estudio”





La dirección de empresas de sectores específicos como puede ser la empresa audiovisual, requiere de un alto nivel de especialización en la materia, así como el desarrollo de las habilidades de dirección y liderazgo de equipos. Pensando en ello, TECH ha ideado este completo plan de estudio, para que al cursarlo seas capaz de desarrollarte de forma solvente en este rol.

De este modo, lograrás tener las competencias transversales y específicas necesarias para afrontar con éxito la realidad del periodismo cultural en distintos ámbitos. También conocerás la base del funcionamiento del sistema audiovisual y aprenderás a fijar contenidos fundamentales y conocer autores/textos trabajados en cada tema.

Por otro lado, serás capaz de analizar y diseñar estrategias innovadoras, que contribuyan a la mejora en los procesos de gestión y toma de decisiones, así como al desarrollo de productos informativos en consonancia con las necesidades de públicos y anunciantes. Gracias al cómodo formato de estudio 100% online, podrás cursar esta titulación a tu propio tiempo y ritmo, sin necesidad de someterte a rígidos horarios y sin hacer incómodos desplazamientos a un centro de estudios.

“

Este completo Máster Profesional MBA en Dirección de Empresas Audiovisuales se imparte en formato 100% online y con alta orientación profesional para que sea tan fácil cursarlo, como conseguir dedicarte profesionalmente a este campo”

02

Salidas profesionales

La producción artística para la realidad virtual precisa de unas virtudes creativas, así como de conocimientos técnicos. Para llegar a ser un profesional en este tipo de ámbito, no solo es necesario poseer dichos conocimientos, sino, además, desarrollar las habilidades y actitudes de liderazgo necesarias. Es por esto que TECH ha desarrollado este completo Máster Profesional en Arte para Realidad Virtual con una alta orientación profesional, de forma que, al cursarlo, puedas acceder a una amplitud de posibilidades laborales en este concreto sector.



Cursando esta titulación te abrirás a multitud de posibilidades laborales en el ámbito de la producción artística para la realidad virtual, mediante la alta especialización de tu perfil profesional"





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

- ♦ Desarrollador de aplicaciones de realidad virtual, aumentada y mixta
- ♦ Diseñador web especializado en integración de realidad virtual
- ♦ Diseñador gráfico de videojuegos 3D para plataformas de realidad virtual
- ♦ Asistente de producción de videojuegos para realidad virtual
- ♦ Responsable de pruebas de videojuegos
- ♦ Desarrollador independiente de videojuegos
- ♦ Generador de espacios virtuales
- ♦ Editor de contenidos audiovisuales multimedia interactivos y no interactivos



03

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

Este Máster Profesional ha sido diseñado con la intención de que, al cursarlo, adquieras una serie de habilidades profesionales y competencias transversales que permitan desempeñarte con éxito en este concreto sector relativo al Arte para la Realidad Virtual. Tras el programa serás capaz de tomar decisiones de carácter global con una perspectiva innovadora y una visión internacional.

01

Entender las ventajas y restricciones que nos proporciona la Realidad Virtual

02

Desarrollar un modelado *hard surface* de calidad

03

Crear un modelado orgánico de calidad

04

Entender los fundamentos de la retopología





05

Entender los fundamentos de las UVs

06

Dominar el bakeado en *Substance Painter*

07

Poder crear un *Dossier* y presentar trabajos a nivel profesional, con la más alta calidad

08

Tomar una decisión consciente de que programas se ajustan más a tu *Pipeline*

04

Plan de formación

Este plan de estudio se ha diseñado en base a la excelencia académica y se ha planteado de forma que puedas ahondar en él de manera autónoma, a tu propia velocidad y ritmo. Conseguirás, de esta manera, conciliar este proceso de aprendizaje con otros proyectos profesionales y personales sin dificultad alguna. Por la forma en que está distribuido aprenderás, en 10 cómodos módulos, sobre múltiples ámbitos como las distintas y múltiples herramientas y softwares aplicables en este sector como, por ejemplo: Unity, Blender o ZBrush, el trabajo en mallas o la exportación de modelaciones, entre otras.

“

A través de este completo plan de estudio 100% online conseguirás ampliar tus posibilidades laborales de manera considerable en el ámbito del Arte dentro de la Realidad Virtual”



Módulo 1. El proyecto y el Motor Gráfico Unity

- 1.1. El Diseño
- 1.2. Planificación del Proyecto
- 1.3. Visualización en *Unity*
- 1.4. Visualización en *Unity: Scene*
- 1.5. Materiales en *Unity*
- 1.6. Texturas en *Unity*
- 1.7. *Lighting*: iluminación
- 1.8. *Lighting*: *lightmapping*
- 1.9. *Lighting* 3: bakeado
- 1.10. Organización y Exportación

Módulo. 2 Blender

- 2.1. Interfaz
- 2.2. Modelado
- 2.3. Modificadores
- 2.4. Modelado *Hard Surface*
- 2.5. Materiales
- 2.6. Animación y *rigging*
- 2.7. Simulación
- 2.8. Renderizado
- 2.9. *Grease Pencil*
- 2.10. *Geometry Nodes*

Módulo 3. 3DS Max

- 3.1. Configurando la Interfaz
- 3.2. Menú *Create*
- 3.3. Menú *Modify*
- 3.4. *Edit poly*: polígonos
- 3.5. *Edit poly*: selección
- 3.6. Menú *Hierarchy*
- 3.7. Material Editor
- 3.8. Modifier List
- 3.9. *XView* y *Non-Quads*
- 3.10. Exportando para *Unity*

Módulo 4. Zbrush

- 4.1. Zbrush
- 4.2. Crear mallas
- 4.3. Esculpido
- 4.4. Máscaras
- 4.5. Esculpido de prop orgánico k
- 4.6. Pinceles IMM
- 4.7. Pinceles Curve
- 4.8. *High Poly*
- 4.9. Otros tipos de mallas
- 4.10. Esculpido de prop orgánico *High Poly*

Módulo 5. Retopo

- 5.1. Retopo en Zbrush-Zremesher
- 5.2. Retopo en Zbrush-Decimation Máster
- 5.3. Retopo en Zbrush-Zmodeler
- 5.4. Retopología de *prop*
- 5.5. Topogun
- 5.6. *Tools: edit*
- 5.7. *Tools: bridge*
- 5.8. *Tools: tubes*
- 5.9. Retopo de una cabeza
- 5.10. Retopo cuerpo completo

Módulo 6. UVs

- 6.1. Uvs Avanzadas
- 6.2. Creación de uvs en Zbrush -UVMaster
- 6.3. UVMaster: *painting*
- 6.4. UVMaster: *packing*
- 6.5. UVMaster: clones
- 6.6. Rizom UV
- 6.7. *Seams and cuts*
- 6.8. UV Unwrap y Layout panel
- 6.9. UV mas *Tools*
- 6.10. UV Rizom avanzado

Módulo 7. Bakeado

- 7.1. Bakeado de modelados
- 7.2. Bake del modelo: *painter*
- 7.3. Bake del modelo: cajas
- 7.4. Bake de mapas
- 7.5. Bake de mapas: curvaturas
- 7.6. Bakeo en Marmoset
- 7.7. Configurar el documento para bakeo en Marmoset
- 7.8. Panel *Bake Project*
- 7.9. Opciones Avanzadas
- 7.10. Bakeando

Módulo 8. Substance Painter

- 8.1. Creación de proyecto
- 8.2. Capas
- 8.3. Pintar
- 8.4. Efectos
- 8.5. Máscaras
- 8.6. Generadores
- 8.7. Filtros
- 8.8. Texturizado de *prop hard surface*
- 8.9. Texturizado de *prop* orgánico
- 8.10. Render



Módulo 9. Marmoset

- 9.1. La Alternativa
- 9.2. *Classic*
- 9.3. Dentro de Scene
- 9.4. *Lights*
- 9.5. *Texture*
- 9.6. *Layers: paint*
- 9.7. *Layers: adjustments*
- 9.8. *Layers: masks*
- 9.9. Materiales
- 9.10. Dossier

Módulo 10. Sci-Fi Environment

- 10.1. Sci-Fi concept y planificación
- 10.2. Implementación en *Unity*
- 10.3. Módulos 1: Suelos
- 10.4. Módulos 2: Paredes
- 10.5. Módulos 3: Techos
- 10.6. Módulos 4: Extras (tuberías, barandillas, etc.)
- 10.7. *Hero Asset 1*: Puertas mecánicas
- 10.8. *Hero Asset 2*: Cámara de hibernación
- 10.9. En *Unity*
- 10.10. Finalizando el Proyecto

05

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 emitiesen 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.



06

Titulación

El Máster Profesional en Arte para Realidad Virtual 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 Arte para Realidad Virtual**

Modalidad: **Online**

Horas: **1.500**



salud futuro
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 Arte para Realidad Virtual

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Máster Profesional

Arte para Realidad Virtual

