

# 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/imagen-sonido/master-profesional/master-profesional-modelado-3d-texturas](http://www.tech-fp.com/imagen-sonido/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. 12*

06

Plan de formación

---

*pág. 14*

07

Metodología

---

*pág. 18*

08

Titulación

---

*pág. 22*

# 01

## Presentación

La creación de los gráficos de un videojuego es una compleja tarea que depende fundamentalmente de un elemento artístico y técnico: el modelado 3D. Dentro del mismo, la rama dedicada a la composición de las texturas es aquella capaz de generar sorprendentes detalles visuales como, por ejemplo, las venas marcadas en el brazo del protagonista. Así, en su afán por alcanzar un desarrollo supremo, las compañías desean contar con personal que maneje a la perfección esta materia. Por ello, esta titulación te permitirá ampliar tus destrezas en cuanto a renderizado, empleando programas como Marmoset Toolbag. Además, la modalidad completamente *online* te ofrece la ventaja de gestionar tu propio tiempo en base a tus necesidades, sin horarios rígidos ni desplazamientos a un centro de estudios.

“

*Gracias a esta titulación, podrás ser el responsable de crear los pequeños detalles faciales que acompañan a los personajes más reconocibles de un videojuego”*





Uno de los ámbitos en los que más se puede apreciar el desarrollo de la industria de los videojuegos es en la imponente apariencia que generan los gráficos de última generación. Detrás de la imagen visual general, se esconden pequeños detalles que generan la sensación de estar dentro de una película a sus usuarios: una pequeña marca en la cara, una arruga o una pequeña herida en el pie. Los modeladores 3D que se encargan de esto son los especialistas en texturas, ámbito que está en auge y presenta numerosas oportunidades laborales.

Este es el principal motivo por el que surge el Máster Profesional en Modelado 3D Texturas. Durante los 12 meses que dura la titulación podrás aprender las técnicas para implementar detalles en los personajes, así como en elementos naturales como rocas o minerales y escamas de los animales. También asimilarás los métodos de *bake* en distintos soportes.

La titulación está impartida por expertos que se encuentran trabajando actualmente en el sector. Este hecho les permite y les facilita la constante actualización en sus conocimientos. Por lo tanto, el temario que ellos mismos elaboran se caracterizará por su novedad. Además, podrás consultarlo en cualquier momento y lugar debido a que la metodología del programa es 100% en línea.

“ El programa se imparte en una modalidad 100% online, con el objetivo de ofrecer todas las facilidades al alumnado para estudiar cuando y donde desee”

# 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 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

Desde hace más de una década, el diseño gráfico en los videojuegos evoluciona paulatinamente casi a diario. Se trata, por tanto, de un mundo en el que las empresas necesitan contar con los mejores profesionales a su disposición. Ante esta situación, TECH te ofrece una titulación para que potencies tus capacidades y puedas labrarte un futuro en un sector en el que la competitividad es sumamente alta.

“

*El Máster Profesional en Modelado 3D Texturas te capacita para ocupar un puesto de trabajo como generalista 3D en compañías como Ubisoft”*



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

- ◆ Técnico de modelación de texturas 3D
- ◆ Animador 3D
- ◆ Grafista digital
- ◆ Generador de espacios virtuales.
- ◆ Técnico de efectos especiales 3D
- ◆ Integrador multimedia audiovisual
- ◆ Editor de contenidos audiovisuales multimedia interactivos y no interactivos
- ◆ Técnico en sistemas y realización en multimedia
- ◆ Desarrollador de aplicaciones de realidad virtual, aumentada y mixta



# 04

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

El Máster Profesional en Modelado 3D Texturas te capacita para ser el encargado de cuidar hasta los detalles gráficos de los videojuegos que pasan desapercibidos para la amplia mayoría del público. Entre otras cosas, serás capaz de dominar el empleo de las capas en *softwares* como Substance Painter. De igual forma, manejarás los pinceles de este programa a tu antojo y aprenderás cómo crearlos en base a tus preferencias.

01

Manejar en profundidad la funcionalidad del programa 3DS Max

02

Utilizar dos formas de edición según el tipo de modelado o según el objetivo

03

Utilizar la herramienta Graphite Tool, la más usada por los profesionales de 3DS Max

04

Entender todos los mapas de texturas y su aplicación al modelado





05

Utilizar el programa Substance Painter, el más usado para texturizado en el mundo de los videojuegos actualmente

06

Saber realizar un render básico con otros programas, como Marmoset Toolbag, Iray, Zbrush, Photoshop y Keyshot

07

Generar pelo en distintos estilos y con distintos programas según el estilo, desde estilizado/cartoon hasta hiperrealismo

08

Saber trabajar y comprender los nodos de los materiales de Unreal, dando efectos a las texturas para conseguir materiales únicos

# 05

## Dirección del curso

Los docentes encargados de la impartición del programa cuentan con una amplia experiencia dentro del sector. Dentro de esa carrera laboral destacan profesiones como diseñador 3D, diseñador gráfico o generalista 3D. Actualmente, todos ellos se encuentran trabajando en activo en profesiones relacionadas con el modelado 3D. Por tanto, la aplicación práctica de todos los contenidos que transmiten está completamente garantizada, así como la actualización de los mismos.

“

*Este Máster Profesional cuenta con profesionales nominados a Mejor Arte en los premios PlayStation Awards”*



## Dirección del curso

### Dña. Sánchez Lalaguna, Ana

- ♦ Artista 3D para videojuegos
- ♦ Generalista 3D en *NeuroDigital Technologies*
- ♦ Diseñadora 3D en *Lalaguna Studio*
- ♦ Modeladora de figuras de videojuegos *freelance*
- ♦ *Junior Videogame Artist* en *InBreak Studios*
- ♦ Máster de Arte y Diseño de Videojuegos por U-tad
- ♦ Diplomatura Cine de Animación 2D y 3D por ESDIP

## Cuadro docente

### D. Foncubierta Martín, Óscar

- ♦ Artista 3D especialista en Personajes y Ambiente
- ♦ Artista 3D en *Secret 6*
- ♦ Artista digital en *8Bitamin Games*
- ♦ Colaborador en el equipo de desarrollo del Mod 'Fallout 4: Project Arroyo'
- ♦ Colaborador en el equipo de desarrollo del Mod 'Fallout: London'
- ♦ Graduado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por ESNE
- ♦ Doble máster en Character Artist y de Modelado y Texturizado para AAA por Voxel School



*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 programa está compuesto por 10 extensos módulos que posibilitarán un incremento en tus habilidades respecto al manejo de las texturas en el modelado 3D en los videojuegos. A lo largo del temario ahondarás en conceptos como el diseño y las distintas técnicas a utilizar según el tipo de personaje del que se trate. Además, la calidad de los contenidos queda intacta, ya que están realizados íntegramente por expertos en el sector.



*El plan de estudios ha sido elaborado de forma exhaustiva por profesionales con amplia experiencia dentro del sector”*



### Módulo 1. Modelado 3D con 3DS Max

- 1.1. Modelado 3D con 3DS Max
- 1.2. Transformaciones y Geometría
- 1.3. Operaciones principales
- 1.4. Modificadores paramétricos
- 1.5. Modificadores de deformación libre
- 1.6. Objetos de composición
- 1.7. Formas 2D. Splines
- 1.8. Formas 2D. Splines avanzado
- 1.9. Modificadores de Spline
- 1.10. Objetos de composición. Splines

### Módulo 2. Modelado 3D con 3DS Max avanzado

- 2.1. Edición de mallas. Edición Poligonal
- 2.2. Edición de mallas. Geometría
- 2.3. Edición de mallas. Grupos de selección
- 2.4. Edición de mallas. *Surface*
- 2.5. Edición de mallas avanzado
- 2.6. Personalización de usuario
- 2.7. Distribución de objetos
- 2.8. Operaciones geométricas
- 2.9. Otras herramientas
- 2.10. *Plugins* y *Scripts*

### Módulo 3. Modelado 3D con Graphite Tool

- 3.1. Interfaz
- 3.2. Subobjetos y selección
- 3.3. Edición
- 3.4. Geometría
- 3.5. Herramientas semejantes al modo poligonal
- 3.6. PolyDraw 1
- 3.7. PolyDraw 2
- 3.8. PaintDeform
- 3.9. Selección
- 3.10. Pintado con Objetos

### Módulo 4. Modelado 3D con ZBrush

- 4.1. ZBrush
- 4.2. Herramientas principales
- 4.3. Herramientas de modificación
- 4.4. Herramientas avanzadas
- 4.5. ZSpheres y Adaptive Skin
- 4.6. Dynamesh y Zremesher avanzado
- 4.7. Pinceles Curve
- 4.8. Hard Surface
- 4.9. Modificadores
- 4.10. Transpose Master

## Módulo 5. Texturizado

- 5.1. Texturizado
- 5.2. Coordenadas de mapeado. UV
- 5.3. ID de Objeto
- 5.4. *HighPoly* y *bakeo* de normales en 3DS Max
- 5.5. *Bakeo* otros materiales en 3DS Max
- 5.6. Retopología en 3DS Max
- 5.7. Texturizado con 3DS Max
- 5.8. Texturizado con Photoshop
- 5.9. Coordenadas de mapeado con Zbrush
- 5.10. Texturizado con Zbrush

## Módulo 6. Texturizado con Substance Painter

- 6.1. Substance Painter
- 6.2. Capas de *bakeo*
- 6.3. Capas
- 6.4. Máscaras y generadores
- 6.5. Material base
- 6.6. Pinceles
- 6.7. Partículas
- 6.8. Proyecciones
- 6.9. Substance Share/Source
- 6.10. Terminología

## Módulo 7. Renderizado

- 7.1. Marmoset Toolbag
- 7.2. Marmoset Toolbag. Sky
- 7.3. Marmoset Toolbag. Detalles
- 7.4. Renderizado en tiempo real con Marmoset Toolbag
- 7.5. Marmoset Toolbag. Cámaras animadas
- 7.6. Marmoset Toolbag. Cámaras animadas avanzadas
- 7.7. Marmoset Toolbag 4. *Raytrace*
- 7.8. Renderizado con Substance Painter. IRay
- 7.9. Renderizado con ZBRush
- 7.10. Renderizado con Keyshot

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

- 8.1. Asignación del Motor de Render V-Ray
- 8.2. Iluminación y creación de luces
- 8.3. Creación y aplicación de materiales
- 8.4. De Substance Painter a V-Ray
- 8.5. Detalles y posicionamiento en la escena
- 8.6. Redondeado de superficies
- 8.7. Campo de visión
- 8.8. *Ambient Occlusion* e Iluminación Global
- 8.9. Renderizado de un fotograma estático
- 8.10. Renderizado de una secuencia



## Módulo 9. Personajes

- 9.1. Tipos de personajes
- 9.2. Tips para trabajar con ZBrush
- 9.3. Esculpido de una cabeza en ZBrush
- 9.4. Indumentarias
- 9.5. Tips para modelar
- 9.6. Tips para modelar tipos de materiales
- 9.7. Pelo con ZBrush
- 9.8. Pelo con Xgen
- 9.9. Posado con Transpose Master
- 9.10. Props del personaje y Entorno

## Módulo 10. Exportación a Unreal

- 10.1. Unreal Engine
- 10.2. Propiedades básicas de los materiales
- 10.3. Nodos comunes de los materiales
- 10.4. Materiales y *bloom*
- 10.5. Texturas para modificar el material
- 10.6. Iluminación básica
- 10.7. Iluminación de relleno y creativa
- 10.8. Iluminación nocturna
- 10.9. *Lightmaps*
- 10.10. Renderizado

# 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 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

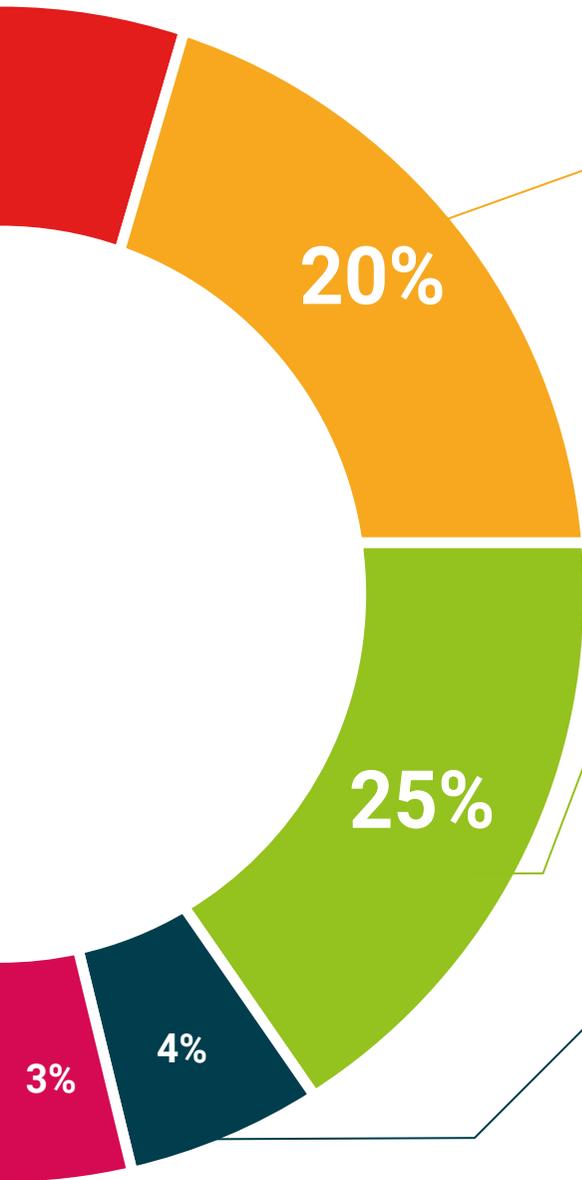
Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



#### 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.



# 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**



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 Modelado 3D Texturas

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

# Máster Profesional

## Modelado 3D Texturas

