

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/informatica-comunicaciones/master-profesional/master-profesional-modelado-3d-texturas

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Salidas profesionales

pág. 6

03

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

pág. 8

04

Dirección del curso

pág. 10

05

Plan de formación

pág. 12

06

Metodología

pág. 16

07

Titulación

pág. 20

01

Presentación

La creciente búsqueda de realismo en videojuegos y películas hace que el modelado 3D orientado a las texturas haya ganado una gran importancia en los últimos años. Por eso, las compañías desarrolladoras de proyectos audiovisuales buscan a los mejores especialistas en este campo del diseño. Así, con este programa de TECH mejorarás tus perspectivas profesionales de forma inmediata, al obtener los conocimientos más actualizados en aspectos como las operaciones geométricas y en softwares como 3DS Max o Graphite Tool. Contarás, además, con una metodología de enseñanza completamente online y los mejores recursos multimedia del mercado educativo: estudios de caso, vídeos explicativos, actividades o resúmenes interactivos, entre muchos otros.

“

Las grandes compañías de animación y desarrollo de videojuegos buscan especialistas en Modelado 3D orientado a las texturas para dotar de mayor realismo a sus producciones audiovisuales. Matricúlate y accede a las mejores oportunidades en este sector en expansión”



Uno de los aspectos más valorados por los usuarios de videojuegos y por los espectadores de películas y series es el realismo. Así, las compañías de la industria audiovisual han entendido la importancia de los detalles visuales, puesto que son los que marcan la diferencia entre un buen producto y un producto excelente. Y, por esa razón, buscan expertos en Modelado 3D de Texturas que les aporten las mejores soluciones a cada proyecto que desarrollen.

Con este Máster Profesional, por tanto, tendrás la oportunidad de posicionarte como un gran especialista en esta área, al poder conocer los últimos avances en Modelado 3D con ZBrush, en el texturizado con herramientas como 3DS Max y Photoshop o el empleo de Marmoset Toolbag en el renderizado a tiempo real. Con estos conocimientos estarás preparado para asumir todos los retos que plantea este ámbito del diseño.

La titulación se desarrolla mediante una metodología de aprendizaje 100% online que te permitirá estudiar cuando y donde quieras, con acceso a los materiales del programa las 24 horas al día. Además, recibirás el acompañamiento de un cuadro docente de gran prestigio en esta disciplina, por lo que obtendrás las competencias profesionales más valoradas por las empresas del sector.



Este Máster Profesional impulsará tu carrera en la industria audiovisual, permitiéndote trabajar en proyectos cinematográficos y de videojuegos de relevancia internacional”

02

Salidas profesionales

La importancia que ha adquirido en la actualidad la industria audiovisual hace que sea un sector con grandes oportunidades profesionales. Por eso, con esta titulación de TECH te abrirás las puertas a las mejores compañías de la industria, al adquirir las competencias más buscadas. Así, cuando hayas finalizado el programa, estarás en posición de acceder a importantes puestos en compañías de producción cinematográfica y de desarrollo de videojuegos.

“

Esta titulación ha sido desarrollada atendiendo a las necesidades actuales de este mercado profesional en el ámbito del Modelado 3D orientado a las texturas”





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

- ♦ Modelador 3D especializado en texturas
- ♦ Animador 3D
- ♦ Diseñador gráfico especializado en 3DS Max
- ♦ Técnico de modelado 3D especializado en Marvelous Designer y Substance Painter
- ♦ Técnico de efectos especiales 3D
- ♦ Generador de espacios virtuales
- ♦ Desarrollador de aplicaciones de realidad virtual, aumentada y mixta



03

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

Cuando hayas finalizado este Máster Profesional, habrás adquirido las competencias necesarias para dar respuesta a todos los retos actuales en este sector, dominando, además, softwares como Iray, KeyShot o XGen, entre muchos otros.

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

04

Dirección del curso

Para obtener las mejores herramientas de Modelado 3D es necesario contar con un aprendizaje adecuado, ajustado a las necesidades actuales del mercado profesional. Por eso, TECH se ha encargado de seleccionar un cuadro docente de gran prestigio y experiencia en este ámbito, por lo que todo lo que aprendas tendrá una aplicación directa e inmediata en el entorno laboral. Así, estás ante el programa que le dará un giro de 180 grados a tu carrera, al proporcionarte las habilidades que te convertirán en un especialista altamente solicitado por las compañías de este sector.

“

Este cuadro docente te orientará a lo largo del itinerario académico, trasladándote todas las claves en el ámbito del Modelado 3D en Texturas”



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



Además de sus contenidos actualizados y de su metodología flexible y 100% online, esta titulación está impartida por expertos de gran prestigio en esta área profesional"

05

Plan de formación

Este plan de estudios está compuesto por 10 módulos específicos, a través de los cuales podrás ahondar en el texturizado con Substance Painter, en el renderizado con motor VRAY en 3DS Max o en el modelado de personajes, atendiendo a sus características y a su anatomía. Además, podrás adquirir todos estos conocimientos y otros mediante la metodología *Relearning*, un sistema de aprendizaje de gran eficacia que te permitirá avanzar el programa de forma progresiva y totalmente adaptada a tu ritmo de estudio.



No encontrarás un plan de estudios más completo y actualizado en el ámbito del Modelado 3D en Texturas”



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 VRay en 3DS Max

- 8.1. Asignación del Motor de Render VRay
- 8.2. Iluminación y creación de luces
- 8.3. Creación y aplicación de materiales
- 8.4. De Substance Painter a VRay
- 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

06

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.



07

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