Experto Universitario
Creación de Texturas para Hard Surface



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Creación de Texturas para Hard Surface

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-creacion-texturas-hard-surface**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

El proceso de texturizado en la modelación tridimensional es fundamental para conseguir unos acabados logrados, precisos y realistas. El diseño 3D es un sector al alza que se aplica cada vez en más campos tecnológicos, por ejemplo, para la creación de planos arquitectónicos, modelos de impresión 3D, animación, creación de videojuegos, etc. Este programa educativo cubre el estudio de las formas y figuras primigenias, así como el modelado *Hard Surface* o la creación de texturas con esta misma técnica. La capacitación ofrecida en formato totalmente online favorece la compatibilidad de los estudios con otros proyectos personales o profesionales, y, además, permite que el alumno avance a su propia velocidad y ritmo.





Conviértete en un experto en creación de texturas en modelación tridimensional”

Este Experto Universitario en Creación de Texturas para Hard Surface encamina al estudiante hacia este complejo campo dentro de la modelación tridimensional. Crear texturas para *Hard Surface* es fundamental para conseguir unos acabados realistas en los modelos que se diseñen. Esta capacitación se centra, en primer lugar, en el estudio de la geometría y la forma, lo que permitirá desarrollar el criterio propio del alumnado para la realización de componentes mecánicos.

En segundo lugar, el contenido profundiza en la propia técnica de texturizado en *Hard Surface,* en entender en profundidad cómo controlar la topología, desarrollar la comunicación de funciones y poseer información válida sobre las áreas que hacen al modelado. Además, se ahonda en el mapeo y la texturización de mallas 3D.

Por último, este plan educativo profundiza en la creación de texturas. El estudiante aplicará todas las técnicas de texturizado para modelos *Hard Surface,* trabajará sobre casos reales en la aplicación de detalles con texturas e indentificará variaciones en los materiales PBR. Del mismo modo, aprenderá a exportar materiales y mapas para distintas plataformas.

Este Experto Universitario, impartido en modalidad completamente online, cuenta con una titulación directa, por lo que el estudiante no deberá presentar un trabajo final para obtener su título universitario. Se aplica la metodología docente *re-learning* y *learning by doing,* que potencia el aprendizaje autónomo y progresivo del alumnado. Además, contará con todo el material multimedia disponible en la plataforma virtual.

Este **Experto Universitario en Creación de Texturas para Hard Surface** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en el modelado 3D en *Hard Surface*
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Obtén esta titulación de forma directa, sin tener que presentar un trabajo final y de forma totalmente online”

Aprende a aplicar el mapeo y la texturización de mallas 3D en tus diseños 3D”

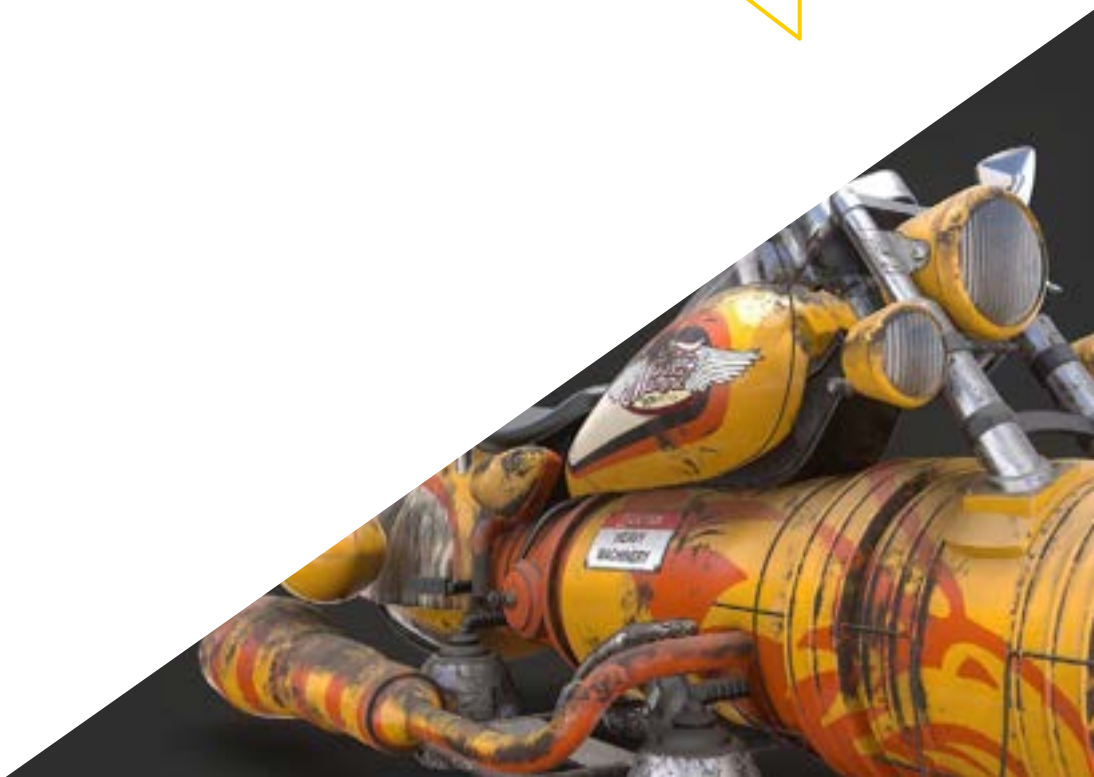
Profundiza tus conocimientos sobre modelación tridimensional con este Experto Universitario totalmente online.

Consigue aplicar distintas técnicas de texturizado para modelos Hard Surface y trabaja sobre casos reales en la aplicación de detalles con texturas.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

La Creación de Texturas para Hard Surface de forma experta requiere una indagación previa en estas técnicas. Esta titulación permite ahondar en los aspectos imprescindibles para recrear los acabados deseados en un modelo *online.* Por ello el contenido está dividido en tres principales ámbitos que el estudiante deberá dominar, así como contará con el apoyo de un cuerpo docente conformado por auténticos profesionales del sector.





Si tu objetivo es ser un auténtico experto en creación de texturas para modelaciones tridimensionales, esta es la capacitación que estabas buscando, además en un cómodo formato online"

Objetivos generales

- Conocer en profundidad los diferentes tipos de modelado *Hard Surface*, los distintos conceptos y características para aplicarlos en la industria del modelado 3D
- Profundizar en la teoría de la creación de las formas para desarrollar maestros de la forma
- Aprender en detalle los fundamentos del modelado 3D en sus distintas formas
- Generar diseños para diferentes industrias y su aplicación
- Ser un experto técnico y/o artista en el modelado 3D para *Hard Surface*
- Conocer todas las herramientas que atañen a la profesión de modelador 3D
- Adquirir capacidades para el desarrollo de texturas y FX de los modelos 3D

En formato online y con metodología re-learning y learning by doing, te convertirás es un profesional creando texturas de la forma más cómoda y a tu propio ritmo"





Objetivos específicos

Módulo 1. Estudio de la figura y la forma

- Concebir y aplicar construcciones de figuras geométricas
- Entender las bases de la geometría tridimensional
- Conocer detalladamente cómo se representa en el dibujo técnico
- Identificar diferentes componentes mecánicos
- Aplicar transformaciones mediante simetrías
- Desarrollar entendimientos de cómo se desarrollan las formas
- Trabajar mediante el análisis de la forma

Módulo 2. El Modelado *Hard Surface*

- Entender en profundidad cómo controlar la topología
- Desarrollar comunicación de funciones
- Tener conocimientos del surgimiento del *Hard Surface*
- Conocer en detalle las diferentes industrias de su aplicación
- Conocer ampliamente los diferentes tipos de modelados
- Poseer información válida sobre las áreas que hacen al modelado

Módulo 10. Creación de texturas para *Hard Surface*

- Aplicar todas las técnicas de texturizado para modelos *Hard Surface*
- Trabajar sobre casos reales en la aplicación de detalles con texturas
- Identificar las variaciones en los materiales PBR
- Tener amplios conocimientos de las diferencias de los materiales metálicos
- Resolver mediante la utilización de mapas detalles técnicos
- Aprender a exportar materiales y mapas para distintas plataformas

03

Dirección del curso

Especialistas del más alto nivel dentro del sector forman parte del cuerpo directivo y docente de este programa. En conjunto han diseñado un plan de estudio abordable y perfectamente estructurado, para que el estudiante ahonde progresivamente en el contenido. Además, el material didáctico estará siempre disponible en la plataforma virtual y se encargarán de dictar cada clase, así como de proporcionar toda la ayuda necesaria para el refuerzo de los conocimientos. Su extensa experiencia en el ámbito de la modelación tridimensional, texturizado y renderizado, los capacita para ayudar al estudiante a posicionarse como un diseñador de primer nivel en este sector tan competitivo.





Cuenta con el apoyo incondicional de los docentes de este Experto Universitario para lograr los objetivos que te propongas”

Dirección



D. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- Artista 3D en 3D VISUALIZATION SERVICE INC
- Producción 3D para Boston Whaler
- Modelador 3D para Shay Bonder Multimedia TV Production Company
- Productor Audiovisual en Digital Film
- Diseñador de Productos para Escencia de los Artesanos by Eliana M
- Diseñador Industrial Especializado en Productos. Universidad Nacional de Cuyo
- Exponente en Salón Regional de Artes Visuales Vendimia
- Seminario Composición Digital. Universidad Nacional de Cuyo
- Congreso Nacional de diseño y producción. C.P.R.O.D.I.



04

Estructura y contenido

El contenido de este programa recorre todas las áreas de conocimiento que el estudiante debe dominar para realizar el texturizado de cualquier objeto desde cero. Por ello, el plan educativo ahonda primero en los conceptos teóricos y básicos, después profundiza en los conocimientos más específicos de la técnica *Hard Surface* y para terminar ahonda específicamente en la creación de texturas. De esta manera, el alumno estará capacitado para competir y asumir nuevos retos profesionales sin dificultad. Este temario está constantemente actualizado con las últimas novedades en el sector y adaptado a las exigencias del mercado laboral.





Consigue competir por nuevos proyectos profesionales y ganar un mayor reconocimiento profesional"

Módulo 1. Estudio de la figura y la forma

1.1. La figura geométrica
- 1.1.1. Tipos de figuras geométricas
- 1.1.2. Construcciones geométricas básicas
- 1.1.3. Transformaciones geométricas en el plano

1.2. Polígonos
- 1.2.1. Triángulos
- 1.2.2. Cuadriláteros
- 1.2.3. Polígonos regulares

1.3. Sistema axonométrico
- 1.3.1. Fundamentos del sistema
- 1.3.2. Tipos de axonometría ortogonal
- 1.3.3. Croquis

1.4. Dibujo tridimensional
- 1.4.1. Perspectiva y tercera dimensión
- 1.4.2. Elementos esenciales del dibujo
- 1.4.3. Perspectivas

1.5. Dibujo técnico
- 1.5.1. Nociones básicas
- 1.5.2. Disposición de las vistas
- 1.5.3. Cortes

1.6. Fundamentos elementos mecánicos I
- 1.6.1. Ejes
- 1.6.2. Uniones y tornillos
- 1.6.3. Resortes

1.7. Fundamentos elementos mecánicos II
- 1.7.1. Cojinetes
- 1.7.2. Engranes
- 1.7.3. Elementos mecánicos flexibles

1.8. Leyes de simetría
- 1.8.1. Traslación, rotación, reflexión, extensión
- 1.8.2. Toque, superposición, sustracción, intersección, unión
- 1.8.3. Leyes combinadas

1.9. Análisis de la forma
- 1.9.1. La forma función
- 1.9.2. La forma mecánica
- 1.9.3. Tipos de formas

1.10. Análisis topológico
- 1.10.1. Morfogénesis
- 1.10.2. Composición
- 1.10.3. Morfología y topología

Módulo 2. El Modelado *Hard Surface*

2.1. Modelado *Hard Surface*
- 2.1.1. Control de topología
- 2.1.2. Comunicación de función
- 2.1.3. Velocidad y eficiencia

2.2. *Hard Surface* I
- 2.2.1. Harsurface
- 2.2.2. Desarrollo
- 2.2.3. Estructura

2.3. *Hard Surface* II
- 2.3.1. Aplicaciones
- 2.3.2. Industria física
- 2.3.3. Industria virtual

2.4. Tipos de modelados
- 2.4.1. Modelado técnico / *Nurbs*
- 2.4.2. Modelado poligonal
- 2.4.3. Modelado *Sculpt*

2.5. Modelado *Hard Surface* profundo
- 2.5.1. Perfiles
- 2.5.2. Topología y flujo de bordes
- 2.5.3. Resolución de mallas

2.6. Modelado *Nurbs*
- 2.6.1. Puntos, líneas, polilíneas, curvas
- 2.6.2. Superficies
- 2.6.3. Geometría 3D

2.7. Bases del modelado poligonal
- 2.7.1. *Edit Poly*
- 2.7.2. Vértices, Aristas, Polígonos
- 2.7.3. Operaciones

2.8. Bases del modelado *Sculpt*
- 2.8.1. Geometría base
- 2.8.2. Subdivisiones
- 2.8.3. Deformadores

2.9. Topología y retopología
- 2.9.1. *High Poly* y *Low poly*
- 2.9.2. Conteo poligonal
- 2.9.3. *Bake Maps*

2.10. UV *Maps*
- 2.10.1. Coordenadas UV
- 2.10.2. Técnicas y estrategias
- 2.10.3. *Unwrapping*

Módulo 1. Creación de texturas para *Hard Surface*

1.1. *Substance Painter*
- 1.1.1. *Substance Painter*
- 1.1.2. Quemando mapas
- 1.1.3. Materiales en color ID

1.2. Materiales y máscaras
- 1.2.1. Filtros y generadores
- 1.2.2. Pinceles y pinturas
- 1.2.3. Proyecciones planas y calcos

1.3. Texturizando un cuchillo de combate
- 1.3.1. Asignando materiales
- 1.3.2. Agregando texturas
- 1.3.3. Coloreando partes

1.4. Asperezas
- 1.4.1. Variaciones
- 1.4.2. Detalles
- 1.4.3. *Alphas*

1.5. Metalicidad
- 1.5.1. Pulidos
- 1.5.2. Óxidos
- 1.5.3. Rasguños

1.6. Mapas de normales y alturas
- 1.6.1. Mapas de *Bumps*
- 1.6.2. Quemando mapas de normales
- 1.6.3. Mapa de desplazamiento

1.7. Otros tipos de mapas
- 1.7.1. Mapa de *Ambient Occlusion*
- 1.7.2. Mapa de especularidad
- 1.7.3. Mapa de opacidad

1.8. Texturizando una motocicleta
- 1.8.1. Neumáticos y materiales de la cesta
- 1.8.2. Materiales luminosos
- 1.8.3. Editando materiales quemados

1.9. Detalles
- 1.9.1. *Stickers*
- 1.9.2. Máscaras Inteligentes
- 1.9.3. Generadores y máscaras de pintura

1.10. Finalizando texturización
- 1.10.1. Edición manual
- 1.10.2. Exportando mapas
- 1.10.3. *Diliation* vs. *No Padding*

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de Informática 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 tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? 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, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

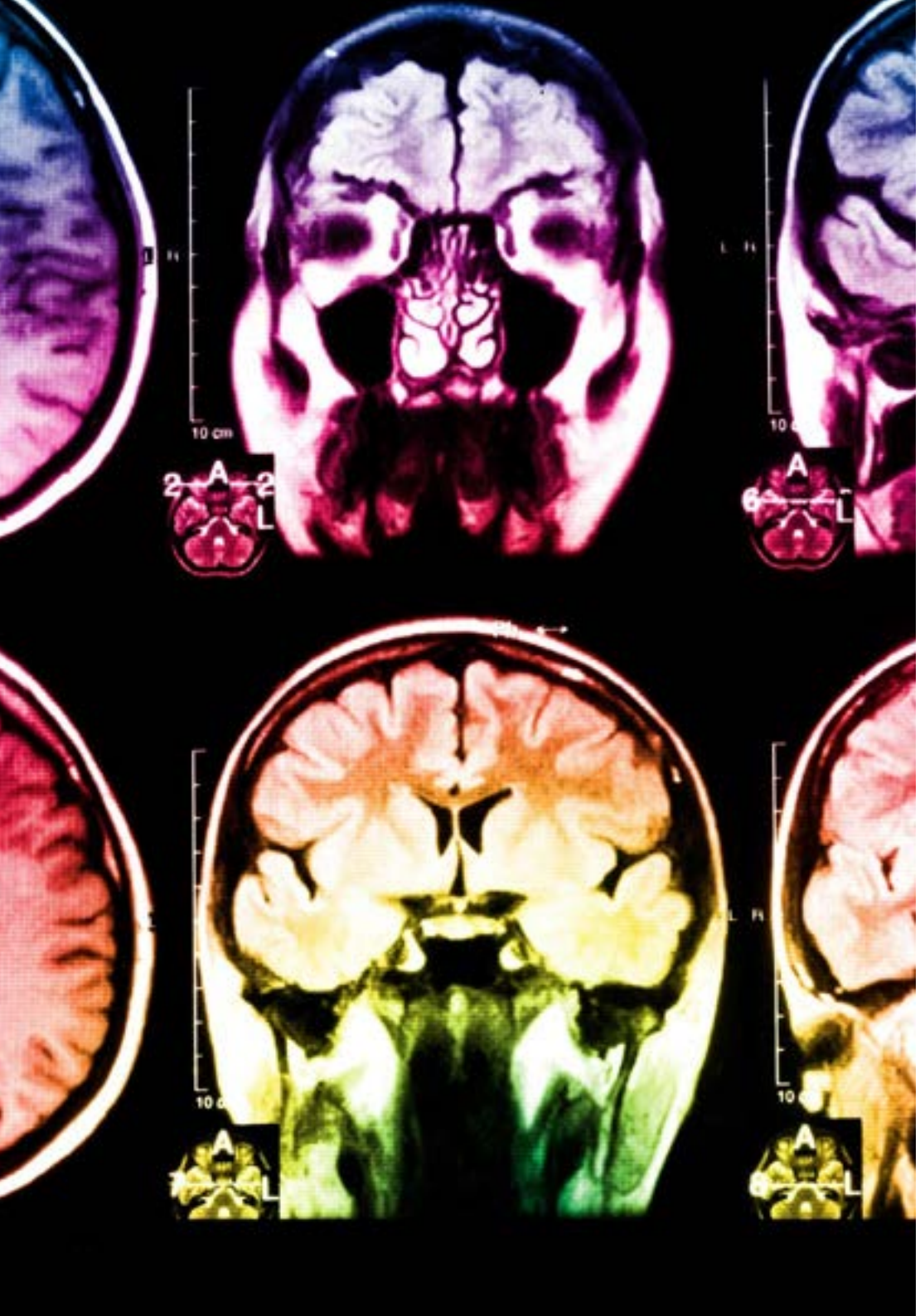
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019 obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

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

Nuestra universidad 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 de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

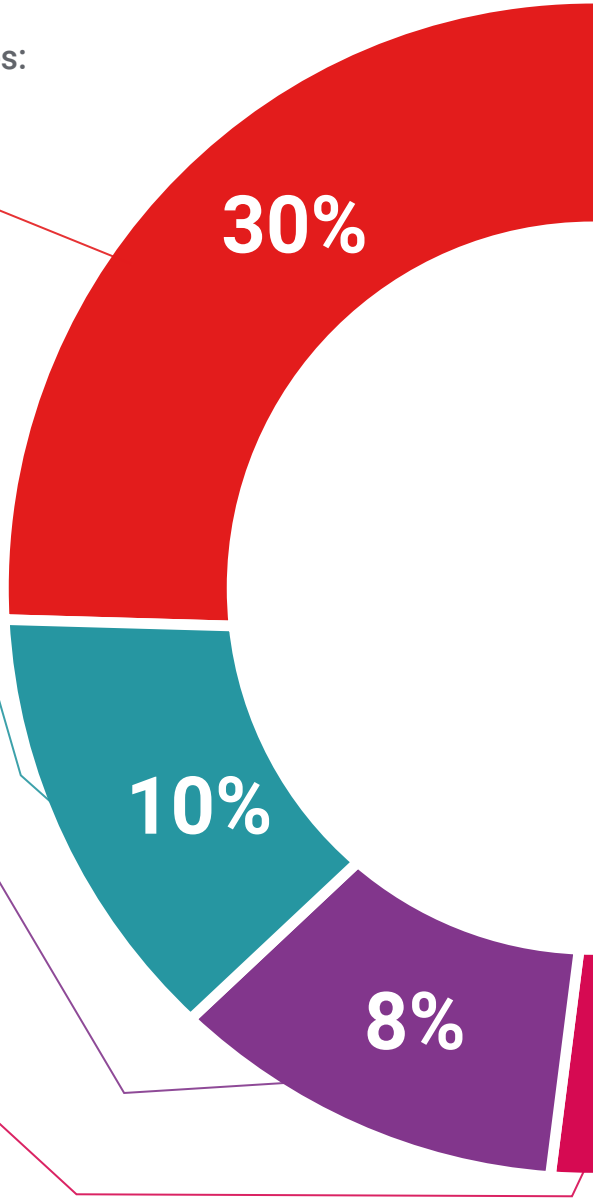
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

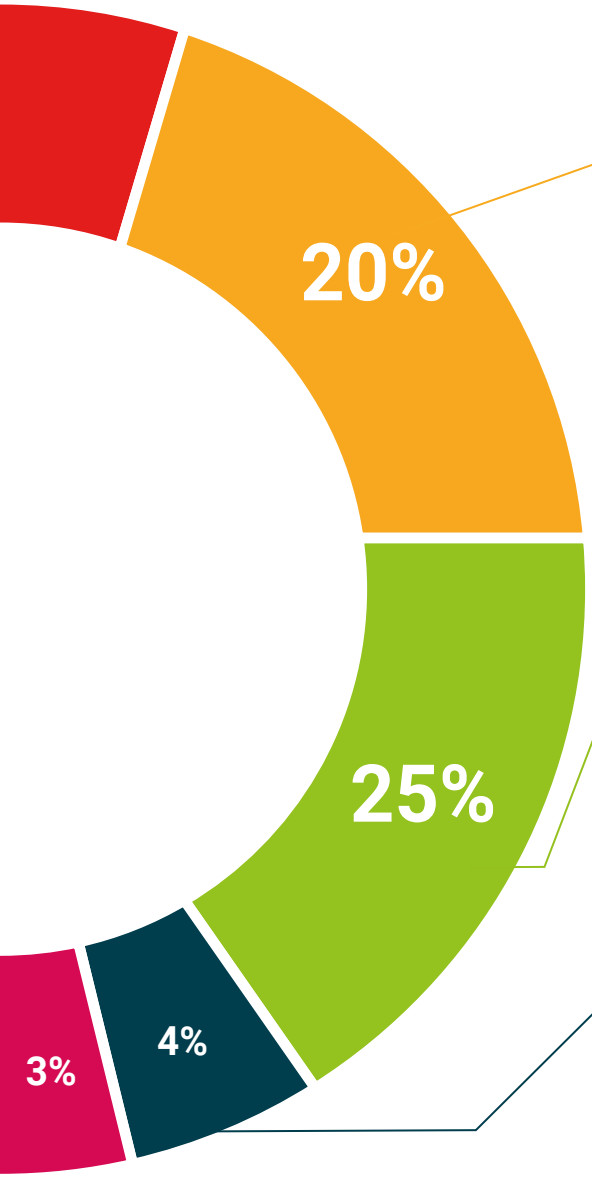
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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 y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

El Experto Universitario en Creación de Texturas para Hard Surface garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Experto Universitario en Creación de Texturas para Hard Surface** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Experto Universitario en Creación de Texturas para Hard Surface**

N.º Horas Oficiales: **450 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Creación de Texturas para Hard Surface

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Creación de Texturas para Hard Surface

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Creación de Texturas para Hard Surface



tech universidad tecnológica